Kirby und das magische Garn



Genre
Jump&Run

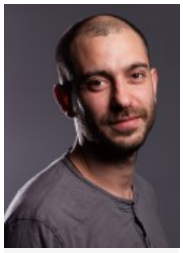
USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2011.02
Systeme	Wii
System im Test	Wii
Kurzbewertung	Kreatives & zugleich kindgerechtes 2D-Jump&Run in einzigartigem visuellen Gewand



Spielbeschreibung:
Überfliegt man nur den Titel von „Kirby und das magische Garn" ist man geneigt anzunehmen, dass es sich hier ‚schon wieder' um einen simplen Ableger des mittlerweile ins Alter gekommenen, in Europa etwas unbekannteren Nintendohelden handelt. Seit seinem ersten Auftritt vor knapp 20 Jahren musste der kleine rosafarbene ‚Gummiball' namens Kirby auf seinem Planeten „Pop Star" etliche unterschiedlich geartete Abenteuer meistern. Dabei griff er meist auf seine außergewöhnliche Fähigkeit zurück, seine Gegner einzusaugen, um dann deren Fähigkeiten kurzzeitig zu kopieren. Doch „das magische Garn" ist anders. Es lässt es sich nicht mit herkömmlichen Kirbyabenteuern vergleichen.
Weder hat Kirby seine ursprünglichen Eigenschaften, noch spielt sein Abenteuer in herkömmlichen Spielewelten. Der böse Zauberer Grimmgarn hat Kirby in die Falle gelockt. Durch einen fiesen Trick hat er seinen Widersacher aus seiner ‚normalen' Welt in eine fremde Welt, ins „Stoffland" gelotst. Kirby hat dadurch nicht nur seine ursprüngliche Kugelform verloren, sondern auch seine dazugehörenden Eigenschaften. Das zweidimensionale „Stoffland" besteht nur aus Fäden und Gewebe und auch Kirby hat mittlerweile mehr mit einem rundlichen Waschlappen gemein, als mit einer Kugel. Grimmgarn hat das magische Garn an sich gebracht und ganz Stoffland ist in seiner Existenz bedroht. Es liegt an Kirby und seinem Helferlein Prinz Plüsch das Garn, welches die sieben Stofflandgebiete im Innersten zusammenhält, wiederzubeschaffen und so die Weltordnung wiederherzustellen.
Man muss sich nun alleine oder im jederzeit anwählbaren Kooperationsmodus in der Rolle des Kirby oder als zweiter Spieler in der Rolle des Prinz Plüsch durch die sieben Welten manövrieren. Wie



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf | Spieletester an der HHU





bei klassischen Jump'n'Runs üblich muss am Ende jedes Levels ein Endgegner, ein so genannter Obermotz besiegt werden, um so Teile des magischen Garns einzusammeln.
Widersacher werden mit Kirbys Peitsche aus dem Weg geräumt. Man zerlegt sie dabei entweder in einzelne Fäden oder rollt sie zu einem Wollknäuel zusammen, um diesen dann auf andere Gegner zu werfen. Kirbys Peitsche ersetzt in gewissem Maße seine sonst multifunktionale Zunge. Man kann mit ihr beispielsweise Teile der Welt zusammennähen, um so über unüberwindbare Schluchten zu gelangen oder Reißverschlüsse öffnen, um zu versteckten Objekten hinter bzw. gewissermaßen in den ‚Taschen' der Welt zu gelangen.



Kirby wäre nicht Kirby, wenn er sich nicht auch noch verwandeln könnte. Mal schlüpft das ‚Knäuel' in die Form eines Ambosses, um größere Objekt zu zerstören, mal verwandelt es sich in einen Fallschirm um größere Abgründe zu überwinden und an einigen Stellen in ein, mal kleineres, mal größeres Fahrzeug, ohne die man bestimmte Stellen des Levels nicht meistern kann. Im Zweispielerkooperationsmodus übernimmt dabei Spieler 1 das Lenken und Spieler 2 die jeweilige Sonderausstattung, wie etwa den Wasserstrahler des Feuerwehrautos.

Pädagogische Beurteilung:
Kinderleichte, minimalistisch angelegte Steuerung
Zur Steuerung von Kirby und Prinz Plüsch wird lediglich eine Wii-Fernbedienung benötigt. Diesen hält man meist, ähnlich wie bei „Mario Kart Wii" (Test von Mario Kart Wii) oder „New Super Mario Bros." (Test von New Super Mario Bros.), quer. Mit dem Steuerkreuz wird die Spielfigur bewegt und durch das Drücken der Tasten 1 und 2 werden bestimmte Aktionen wie Springen oder ‚Peitschen' durchgeführt. Drückt man schnell zweimal hintereinander das Steuerkreuz nach rechts, sprich nach vorne, verwandelt sich Kirby in ein Stoffauto und kann sich schneller in der Landschaft bewegen. Die verschiedenen Fahrzeuge und Gegenstände in die sich Kirby verwandeln kann, werden allesamt leicht unterschiedlich bewegt, was durchaus für etwas gelungene Abwechslung sorgt. Manchmal wird man aufgefordert den Wii-Remote ‚normal', d.h. senkrecht zu halten, um so via Bewegungssteuerung bestimmte Aktionen durchzuführen. Die Steuerung lässt sich bereits aufgrund ihres weitestgehend minimalistisch angelegten Charakters schnell erlernen und geht intuitiv von der Hand. Einzig im Zweispielerkooperationsmodus kommt es zu leichten Irritationen. Spieler 1 und 2 dürfen sich nur in einem bestimmten Radius voneinander entfernen, sonst kommt man als vermeintlich schnellerer Spieler nicht mehr voran. Man muss sich deshalb etwas bemühen seinen Mitspieler im Auge zu behalten, was ab und an dazu führt, dass man beispielweise den nächsten Abgrund nicht ganz auf der Rechnung hat. Ein weiteres kleines Manko ist die Tatsache, dass die Peitsche keinen richtigen Unterschied zwischen Freund und Feind macht. Schwingt man diese während der Mitspieler in der Nähe ist, kann es öfter passieren, dass man ihn erwischt und auf einen Gegner wirft.

Der Tod verstrickt
In einem althergebrachten Jump'n'Run wären diese Mankos wohl durchaus gravierend gewesen, doch „das magische Garn" ist da etwas anders. Ist man von seinem Mitspieler achtlos bzw. viel eher versehentlich auf einen Gegner geschleudert worden oder hat den Sprung über eine Schlucht verpasst, passiert einem nicht allzu viel. Man wird entweder einfach an der letzten sicheren Stelle wieder abgesetzt oder verliert bei ‚feindlichem' Kontakt ein paar unterwegs eingesammelte Wollperlen, die man aber, ähnlich wie z.B. bei „Sonic - The Hedgehog" (Homepage von Sonic the Hedgehog), einfach wieder einsammeln kann. In unserer Testergruppe wurde diese Unverwundbarkeit mit Begeisterung aufgenommen.

Ein Auge für Details
Man mag es kaum glauben, aber „Kirby und das magische Garn" setzt im visuellen Bereich ganz ohne ‚High Definition-Grafik' Maßstäbe. Mit einem unglaublich kreativen wie präzisen Spieldesign wird in unnachahmlicher Konsequenz ein ureigener Stil kreiert. Jedes noch so kleine grafische Detail wird per Griff in die Strickkiste aufbereitet. Zwar werden entfernte Erinnerungen an den N64-Klassiker „Yoshi's Story" oder an Sony's „Little Big Planet" (Test von Little Big Planet) geweckt, aber derart konsequent wie bei „Kirby" wurde der rote Faden bei diesen Spielen nicht verfolgt. Alles, wirklich alles, die Welt, Freunde, alle Objekte oder Widersacher bestehen aus Garn, Knöpfen, Stofffetzen oder Reißverschlüssen. Feinde werden nicht einfach beseitigt oder in ‚Kirbymanier' aufgesaugt, sondern aufgedröselt. Der Untergrund gibt Kirbys Schritten ein klein wenig nach, so dass der Eindruck entsteht, man bewege sich auf einem weichen Teppich. Begibt man sich ein Haus, entsteht ein kleiner Eindruck von 3D, verschwindet man doch gewissermaßen hinter der Grafik. Bewegt man sich hinter dem Stoff hat man zudem das Gefühl eine Katze würde unter einer Decke ein Wollknäuel suchen. Neue Welten werden nicht angewählt und einfach geöffnet, sondern aufwändig ‚gestrickt', so wird beispielweise ein riesiger Stoffkuchen Stück für Stück liebevoll zusammengestellt.
Diese Zwischensequenzen erinnern an die ersten Stoffbilderbücher, die man bereits im Säuglingsalter sein Eigen nennt, „nur das Knistern fehlt dem ‚Flanellhelden'". Diese „voll lustigen Ideen" knistern auf dem Bildschirm zwar nicht, dafür klärt uns eine männliche Stimme auf, was uns als Nächstes erwartet. Die Stimme ist aber nicht einfach irgendeine Stimme, es ist die tiefe wohlklingende Stimme eines älteren Mannes, der „glatt mein Opa sein könnte. In der Tat wird uns die Geschichte rund um das magische Garn im Stile eines ‚Märchenonkels' näher gebracht. Der Sprecher variiert dabei sogar seine Stimme, so dass die unterschiedlichen Charaktere der Geschichte, die selber nie zu Wort kommen, erlebbar werden. Die hörbaren Spieleffekte, sowie die gelungene musikalische Untermalung des Spiels runden das ‚Märchen' ab. Hört man nur die Musik oder nur die Spielaktionen, kann es wahrscheinlich relativ schnell passieren, dass man den Ton aufgrund gesteigerter Albernheit ausschalten will. Jedoch bilden beide gleichzeitig im Zusammenspiel mit der „unglaublichen putzigen" Optik ein künstlerisch wertvolles Panoptikum.

Leicht, zu leicht?
„Macht das Spaß ey!" - „Kirby und das magische Garn" wurde beim Test nicht einfach nur getestet, sondern zelebriert. Selbst Tester, die gerade nicht spielen konnten, starrten wie gebannt auf die Leinwand und waren „entzückt". Die Steuerung ist schnell erlernt, man steigt sofort in die technisch detaillierten und liebevollen Spielewelten ein, herkömmliche Videospielgewalt wird ersetzt durch ‚Stricken' und der Schwierigkeitsgrad aller Level stellt für Kinder im Grundschulalter kein allzu großes Hindernis dar. Erfahrenere oder etwas ältere Spieler werden sich jedoch wahrscheinlich am niedrigschwelligen Zugang reiben, da sie kaum mehr als drei bis vier Stunden benötigen sollten, um das Spiel durchzuspielen. Zwar überzeugt das Spiel trotzdem aufgrund seines audiovisuellen Gewands, aber ob das für ein erneutes ‚Durchzocken' des Spiels ausreicht darf bezweifelt werden. Die Macher des „magischen Garns" haben jedoch offensichtlich auf ein etwas jüngeres Zielpublikum gesetzt, so dass dieses Manko mit Sicherheit eingeplant war.

Fazit:
„Kirby und das magische Garn" setzt mit seinem kreativen, wie einzigartigen Spieldesign visuelle Maßstäbe. Kinder von sechs bis elf Jahren und unter Umständen deren Eltern wird das Spiel ‚einrollen'. Einzig der etwas umständliche

Zweispielerkooperationsmodus, sowie der niedrige Schwierigkeitsgrad bremsen den Spielspaß ein klein wenig.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf

Düsseldorf

Bewertung Spielspass

Druckansicht

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS