Kirby und der Regenbogenpinsel



Genre
Jump&Run

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

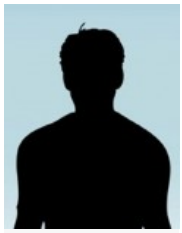
Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2015.05
Systeme	Wii U
System im Test	Wii U
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Kurzweiliges Jump&Run Abenteuer mit eigenwilliger Steuerung



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Zugegeben, die letzten aktiven Spielerlebnisse des Autors in Bezug auf den süßen rosafarbenen Ball sind mindestens zwanzig Jahre her. Damals konnte Kirby allerdings noch selbstständig laufen, seine Gegner einatmen und sie anschließend als Geschosse wiederverwenden. Es handelte sich natürlich um *Kirby's Dream Land*, das Anfang der neunziger Jahre erschien. Mit *Kirby: Power-Malpinsel* versuchte sich Nintendo bereits daran, den Touchscreen des Nintendo DS geschickt mit den Spielmechanismen und Aufgabenbereichen Kirby's zu verknüpfen. Seitdem scheint sich einiges um Kirby herum getan zu haben, ob es sich hierbei um eine tatsächliche Weiterentwicklung handelt, versuchten die Spieletester der Gruppe Games4Kalk herauszufinden.



Gruppenleiter
Christopher Wandel
Games4Kalk





Pädagogische Beurteilung:
Keep rollin, Kirby!
Gehen und fliegen? Das war einmal! Kirby scheint mit den Jahren bequem geworden zu sein, denn wird er per Touch-Steuerung angestupst, fängt er auch sogleich an zu rollen. Mit dem Regenbogenpinsel werden dabei bunt leuchtende Wege, Brücken, Loopings, Rampen und sonstige Wegbarkeiten gemalt, die Kirby dabei helfen, an den Fallen und Gegnern vorbei zu rollen. Sollte er dabei einmal vom Weg abkommen, reicht ein kleiner Strich, um die Richtung umgehend zu korrigieren. Und wenn die Zeit dafür da ist,

Suche...

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

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

macht es gleichermaßen Spaß, wilde Achterbahnen in die Landschaft zu zeichnen, die der rosa Knutschkugel rasante Fahrten bescheren. Die Steuerung über den Wii U-Touchscreen verhält sich dabei präzise und vom Spielkomfort her sehr angenehm, eigentlich erklärt er den TV-Bildschirm größtenteils sogar für überflüssig.
Doch rollt Kirby nicht alleine daher, sondern wird begleitet von seinem Freund Waddle Dee und der Pinselfee Elline. Gemeinsam macht sich die Gruppe auf den Weg zur kollektiven Quelle des Übels, wesentlich mehr Informationen über die Hintergrundgeschichte erhalten die Spieletester_innen allerdings nicht. Zumindest ist es erfreulich, dass es die Gesellschaft Waddle Dees den Spieletestern ermöglicht, das Abenteuer gemeinsam zu erleben. Allerdings können diese lediglich mit der Wiimote im Querformat spielen, der Anschluss der sogenannten Nunchucks fällt in diesem Fall leider weg. Darüber hinaus hätte das Zusammenspiel deutlich flüssiger harmonieren können. So standen Kirby's Helfer oftmals ungünstig im Weg herum, was spielerisch aber auch gar nicht anders hätte gelöst werden können. Elline hingegen wird ihrem Namen schlichtweg gerecht und verwandelt sich bei Bedarf einfach in den Regenbogenpinsel.



Siehe auch

- Kirby Air Ride
- Kirby und das magische Garn
- Kirby: Triple Deluxe

Ich baue dir eine Welt aus Knete
Die komplette Spielwelt wie auch die Figuren sehen aus, als wären sie aus Knete angefertigt worden und sind kunterbunt und niedlich animiert. Egal ob Steinquader mit Kulleraugen, bräsig dreinblickende Schwerthaie oder gar schnaubende Feuerigel, alles ist herrlich anzusehen.
Bei all der Knet- und Farbenpracht gilt es natürlich, den vielseitigen Gefahren und Herausforderungen entgegenzutreten und diesen auf malerische Weise zu entgehen. Hierbei bedarf es sowohl Genauigkeit als auch Geschicklichkeit. Oftmals gilt es herannahende Gegenstände rechtzeitig umzuleiten oder sich selbst aus der Bahn zu bringen. Dabei ist ebenfalls darauf zu achten, dass Kirby nicht von der Kamerafahrt versehentlich zerquetscht wird. Außerdem sollte zwischenzeitig darauf geachtet werden, dass stets genügend Farbe für den Pinsel zur Verfügung steht, da Kirby ansonsten einfach vom Himmel oder in einen Abgrund stürzt.

Einstieg leicht gemacht
Im Verlauf des Spielgeschehens ist zu bemerken, wie der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level angenehm zunimmt und es dadurch jüngeren oder unerfahreneren Spieletester_innen ermöglicht wird, im eigenen Rhythmus ins Spiel zu finden. Die abwechslungsreichen Minispiele wirken dabei sehr erfrischend, wobei die zusätzlichen Gefährte Panzer, Rakete und kampftaugliches U-Boot nicht so ganz in das Gesamtbild hineinpassen. Selbst wenn ihre Steuerung ebenso Abwechslung bedeutet, hätten diese Akzente wohl mehr in die Welt von Mario Party gepasst. Neben dem Steuern des Gefährts sowie dem Zielen gilt es natürlich auch weiterhin, die Wege mithilfe des Regenbogenpinsels zu ergänzen. Ansonsten landet man auch hier wieder in einem Abgrund.
Allerdings machten es sich die Entwickler von Nintendo beim Design der Bosse, der Level-spezifischen Endgegner, ein wenig zu einfach. Anstatt die jeweilige Welt mit einem epischen Endkampf zu versehen, handelt es sich hierbei vielmehr um ein liebloses "Hau drauf". Dafür sind die Belohnungen umso schöner, da es sich entweder um neu freigeschaltete Lieder im Soundtrack-Menü oder aber um weitere Seiten im Storymalbuch handelt. Allerdings ändern diese Boni nichts an der Gesamtspielzeit von etwa fünf Stunden, was aus Sicht der Spieletester eindeutig als zu kurz bemessen wird.

Fazit:
Mit *Kirby und der Regenbogenpinsel* wurde vor allem den jüngeren Spieletesterinnen der Gruppe Games4Kalk eine große Freude bereitet. Die liebevoll modellierte Knetwelt besticht durch ein niedliches Design, zahlreiche Minispiele und jeder Menge Möglichkeiten, Kreativität und Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Die zu Anfang noch recht leicht gestalteten Level werden von Mal zu Mal immer anspruchsvoller. Umso mehr Spaß macht es da, die Abenteuer von Kirby, Waddle Dee und Elline mit bis zu drei Spielern erleben zu dürfen. Leider hätte im Mehrspielermodus genauer darauf geachtet werden können, dass die Freunde Kirbys nicht regelmäßig den Weg versperren und dadurch das Vorgehen möglicherweise erschweren. Ebenfalls bedauerlich sind die Bosskämpfe zum Ende eines jeden Levels, da sich die Bewegungsabläufe der Gegner ständig wiederholen und das Szenario recht plump erscheinen lassen. Dafür sorgen die Belohnungen für zusätzliche Melodien sowie weitere Seiten im Storymalbuch, wenngleich das Spielerlebnis nach rund fünf Stunden auch wieder vorbei ist. Dieses kurzweilige Abenteuer können Spieler_innen ab 6 Jahren meistern.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Games4Kalk

Köln

Bewertung Spielspass



Druckansicht

Weiterempfehlen



powered by cre8CMS