



... ▶ Beurteilungen ▶ Gesellschaftsspiele ▶ Wii Party

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

Spielesuche

Spieletitel

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Gesellschaftsspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2010.10
Systeme Wii
System im Test Wii
Kurzbewertung Generationsübergreifender & Vielseitiger Spielspaß



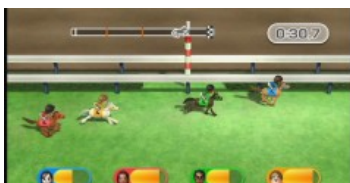
Spielbeschreibung:

Der Titel "Wii Party" verrät schon sehr viel über die grundsätzliche Idee des Spiels. Gemeinsam mit Anderen wird in vielen Spielvarianten gespielt und gewetteifert. Die bekannten deutschen Hip-Hopper "Die Fantastischen Vier" präsentieren das Produkt dabei im TV. Die Spielumgebung selbst ist dabei ganz auf das gemeinsame Spielerlebnis in der Gruppe oder der Familie ausgelegt. Die vom Hersteller angegebenen 80 Minispiele sind dabei nicht als lose Spielesammlung abzurufen, vielmehr sind diese geschickt in die unten näher beschriebenen Spielbereiche von unterschiedlicher Zeitdauer integriert. Dies ermöglicht das Spielen in verschiedenen Gelegenheiten. In allen Spielen steuert der Spieler seine selbst erstellte und jederzeit anpassbare Spielfigur, das so genannte Mii. Diese Möglichkeit, so individuell personalifiziert im Spiel aufzutreten, war für Spieler allen Alters von hoher motivationaler Bedeutung.

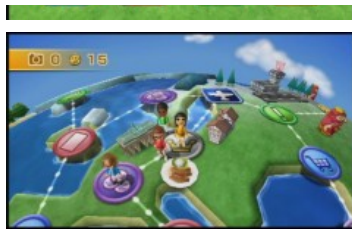
Die Spielparty kann beginnen. Ob in der Gruppe zu viert, zu zweit, im Team oder Solo mit vom Programm integrierten Mitspielern kann aus dem Bereich Gesellschaftsspiele, Teamspiele, Zimmerspiele oder Minispiele gewählt werden, was Spaß macht. Der Bereich

Gesellschaftsspiele umfasst dabei 5 Gesellschaftsspielangebote, für die im Programm ungefähre Spielzeiten von 15 bis 60 Minuten angegeben werden, die der realen Spielzeit entsprechen haben. Die Teamspiele für 2 Spieler umfassen 3 Spiele im überschaubaren Zeitfenster von 5 bis 15 Minuten. Die Zimmerspiele für 2 bis 4 Spieler, bei der die Spielumgebung (z.B. das Wohnzimmer) durch die Kontroller mit in das Spielgeschehen einbezogen wird, beinhalten 5

Gruppenleiter
Marcus Lüpke
Albert-Schweitzer-Schule Gifhorn



Titel, deren Spieldauer mit 5 bis 15 Minuten angegeben werden. Im Bereich der rund 80 jeweils etwa 1 Minute dauernden Minispiele finden sich mehrere Spielmodi. So können neben dem freien Solospiel verschiedene Varianten für 1 bis 4 Spieler gewählt werden. Die Spielinhalte gestalten sich dabei sehr abwechslungsreich und kreativ. Der Spieler wird durch einen nett animierten Moderator durch die Spielumgebung geführt und erhält zu allen Bereichen die nötigen Spielerklärungen. Der Schwierigkeitsgrad der unterschiedlichen Spiele kann in 3 Stufen eingestellt werden.



Pädagogische Beurteilung

Wii-Party, dass muss vorweg geschickt werden, ist eine sehr umfangreiche Spielesammlung, die eine große Zahl an Spielerlebnissen bietet. Besonders ist der Aspekt herauszuheben, dass die spielende Zielgruppe, wie bei guten klassischen Brettspielen auch, bei Betrachtung des Alters sehr breit gefächert angesprochen wird. In den mit Kindern durchgeführten Spielsituationen war ganz besonders die Möglichkeit, dass sehr junge Spieler mit älteren gemeinsam und sehr spaßbetont spielen, ein besonderes Merkmal dieses Spieletitels. Auch das familiäre, generationsübergreifende Spielerlebnis und die damit verbundene wichtige Annäherung von Jung und Alt ist aus spielpädagogischer Sicht eine herausragende Möglichkeit, die mit dem Spiel genutzt werden kann. Wii Party versteht es durch die ansprechende, zwanglose und kreative Umsetzung der Spielidee wie kaum ein anderes Spiel, gruppenbetonte Spielerlebnisse von Spielern nahezu jeden Alters zu ermöglichen. Der Umfang, den das Programm bietet, ist enorm. Ein weiterer Grund ist auch die minimalistische, auf das Wesentliche reduzierte Steuerung des Spiels, mit der selbst die jüngeren Tester schnell umgehen konnten.

Gesellschaftsspiele - Klassisches Brettspiel trifft digitale Variante

Eine der in den Testsituationen beliebtesten Spielvarianten findet sich im Bereich der Gesellschaftsspiele und soll an dieser Stelle exemplarisch und etwas detaillierter vorgestellt werden. Auf der „Insel der Abenteurer“ können bis zu 4 Spieler gemeinsam mit Hilfe der Fernbedienung, die zum Würfeln und interagieren dient, versuchen Feld für Feld den Gipfel der Insel zu erklimmen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst den Schatz erreicht. Jede Spielrunde beinhaltet zu Beginn ein Minispiel aus der gesamten Sammlung des Programms, um die Zugreihenfolge und die Verteilung der verschiedenen Würfel, mit denen der Spieler vorrücken kann, fest zu legen. Hilfreich für jüngere Spieler: Vor jedem eigentlichen Spiel kann jeweils ein Trainingsmodus gewählt werden, um das Wettspiel zu erproben. Fühlt man sich sicher, geht es los und die Zugreihenfolge wird durch das erfolgreiche oder weniger erfolgreiche Spielergebnis festgelegt. Die weiter unten näher beschriebenen Minispiele forderten die Spieler vielseitig und waren sowohl, was die Steuerung angeht, als auch den Spielinhalt betreffend, leicht verständlich. Ein abwechslungsreiches Spielen wird zusätzlich durch die witzigen Interaktionsmöglichkeiten der Spieler auf dem Spielfeld ermöglicht. Aufgepasst: Besonders die Ereignisspielfelder haben es in sich. Witzig und ansprechend animiert sollte man sich vor Fallen, Wirbelstürmen, Tauschfeldern, Dinosauriern oder Kugelfallen in Acht nehmen. Möglicherweise würfelt man auch einmal nicht gewünschte Zahlen und landet daher in der Vulkanumgebung, aus der man erst einmal wieder herauskommen muss, um zur Spielergruppe auf der Insel auf zu schließen. Teilweise müssen kleine Wettspiele gegen die drei Mitspieler absolviert werden, teilweise auch im Wettkampf1 gegen 1. Das Programm gibt hier eine ungefähre Spielzeit von 45 Minuten vor, was in der Realsituation bestätigt werden konnte. Das zweite Spiel namens „Weltreise“ lässt sich, was den grundsätzlichen Ablauf angeht, ähnlich spielen. Die Spielumgebung entspricht einer digitalen Darstellung unseres Globus und die Würfel sind durch Zugkarten ersetzt. Es geht darum, verschiedene Ziele auf der Welt zu bereisen und ein Erinnerungsfoto zu schießen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst die meisten Fotos erzielt hat. Der Bereich Gesellschaftsspiele umfasst zusätzlich noch die Spiele „Zweimal Drei“, „Münzrad“ und „Bingo“.

Auch die kooperationsfördernden Teamspiele, die für 2 Spieler angedacht sind, zeigen ein sehr abwechslungsreiches Spektrum an Spielmöglichkeiten. Neben den Titeln „Wellenlänge“ (Schätzt euren Mitspieler in einem Harmonietest ein), „Farb-Kuppler“ (Führt gleichfarbene Spielfiguren Am Bildschirm zusammen), war das Spiel „Schlagseite“ besonders beliebt. Im Wechsel platzieren die Spieler dabei 20 Mii-Spielfiguren gleicher oder unterschiedlicher Größe auf der Takelage eines Segelschiffes. Die Herausforderung besteht darin, dass die Figuren gemäß dem physikalischen Hebelgesetz so ausbalanciert auf den Mast gesetzt werden müssen, dass das Schiff nicht umkippt. Minispiele entscheiden auch hier darüber, welche Größe die zu setzenden Figuren haben. Gewinnen die Spieler ein Minispiel im Team, so sind die zu setzenden Miis gleich groß. Dies erleichtert die Planung für den richtigen Standort auf dem Mast. Im anderen Fall, sind die Miis unterschiedlich groß, was zu unterschiedlichen (aber vorhersehbaren) Gleichgewichtsreaktionen führen kann. Das Teamspiel verursachte in der Spielsituation regelmäßig spaßbetonte Diskussionen der Spieler untereinander, da Absprachen unbedingt nötig sind, um das Spielziel zu erreichen.

Zimmerspiele – Das Wohnzimmer gehört zur Spielumgebung

Ein innovatives Element von Wii-Party findet sich im Bereich Zimmerspiele. Die Wii-Fernbedienung wird hier in 5 Spielen als Spielgerät integriert. Beim „Tierquiz“ geht es darum, genau hin zu hören und heraus zu finden, welcher aus der Fernbedienung zu hörende Tierlaut zur Darstellung auf dem Bildschirm passt. Hat man das geschafft, schnappt man sich die beispielsweise auf dem Tisch liegende Fernbedienung und sammelt Punkte. Die „Wii-FB-Jagd“ gestaltet sich da etwas bewegungsreicher. Ein Spieler versteckt die Fernbedienung (oder mehrere) im Zimmer. Nun muss diese von den Mitspielern gesucht und gefunden werden, bevor die Zeit am Bildschirm abläuft. Ist die Fernbedienung gut versteckt, erhält der „Verstecker“ für jede Sekunde, die diese nicht gefunden wird Punkte. Besonders viel Spaß hatten die jungen Spieletester an den Spielen „Zeitbombe“ und „Quizbombe“. Hier müssen die Spieler die am Bildschirm als Bombe dargestellte Fernbedienung möglichst vorsichtig und erschütterungsfrei weitergeben. Drücken die Spieler einen Knopf oder bewegen die Fernbedienung zu stark, so explodiert die „Bombe“. Die „Quizbombe“ wird ähnlich gespielt, allerdings müssen die Spieler Wörter aus bestimmten Kategorien sprechen. Finden die Spieler kein passendes Wort („Etwas, das rot ist“) innerhalb der ablaufenden Zeit, so explodiert auch hier die „Bombe“. Auch hier findet sich ein Titel, bei dem die Mitspieler eingeschätzt werden müssen. Beim „Kumpel-Quiz“ wiederum wetteifern die Spieler darum, wer seinen „Kumpel“ am besten kennt.

Minispiele - Masse und Klasse

Die große Anzahl an Minispielen weist bei diesem Titel nicht die aus Spielesammlungen häufig bekannten inflationär bedingten Qualitätseinbußen auf. Jedes Spiel ist für sich liebevoll gestaltet und kann zu Recht als qualitativ hochwertig bezeichnet werden. In den Testsituationen waren die Spieler nicht selten erstaunt darüber, welche witzigen Spielideen hier umgesetzt wurden. Der Rahmen lässt es nicht zu, alle Spiele vorzustellen, entsprechend folgen einige kurze Ausführungen. In nicht weniger als 41 Spielen wie „Top-Galopp“, „Friedhof-

Flucht“, „Strandsprint“ können bis zu 4 Spieler gegeneinander versuchen, als erster mit dem eigenen Pferd ins Ziel zu gelangen (reglementierten Antrieb mit der Reitgerte gut einteilen!), vor Friedhofgeistern zu flüchten oder vor allen anderen nach Startkommando den Holzstab am Strand zu erreichen. Bei den „1 gegen 3“-Minispielen können u.a. beim Versteckspiel am Bildschirm die Mitspieler gesucht werden oder verschiedene Gemüse um die Wette verkleinert werden. Wer bei den „1 gegen 1“-Minispielen auf die jungen Damen (Pappbanditen) schießt, hat verloren. Verschiedene Logik-, Gedächtnis- und Wettspiele auch in den weiteren Bereichen „Zweiterteam-Minispiele“ und „Profi-Minispiele“ runden die Sammlung ab.

Die Fernbedienung wird auch hier vielseitig und kreativ eingesetzt (u.a. als Lenkrad für Hubschrauber, Draisine oder Rakete, Säge, Fotoapparat, Stoppuhr, Ski, Pistole, Reitgerte, Liane, Karussell, Angel, oder Axt)

Fazit:

Die Spielmöglichkeiten von „Wii Party“ sind groß, sehr groß. Dies bezieht sich nicht nur auf die im Programm enthaltene und umfangreiche Spielesammlung, sondern ist in der Vernetzung der Spiele miteinander und der damit multiplizierten Spielmöglichkeiten begründet. Angesichts der Fülle an Spielen liegt das Spiel preislich im Mittelfeld und bietet eine erstaunlich hohe Vielfalt. Die Spielsammlung kann durch eine persönliche Bewertung des

