Wii Play



Genre
Gesellschaftsspiele

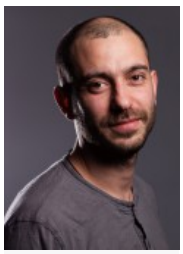
USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2006.12
Systeme	Wii
System im Test	Wii
Kurzbewertung	Relativ kostengünstige Ansammlung von neun Minispielen



Spielbeschreibung:
„Wii Play" stellt eine von Nintendo zusammengestellte kleine Sammlung verschiedener Minispiele dar und war zunächst ausschließlich mit dem Kauf eines Wii-Remote-Controller verbunden. Mittlerweile ist es jedoch auch einzeln erhältlich. Die Grundidee, welche hinter „Wii Play" steckt, war und ist es, den ersten Einstieg in die etwas andere Steuerung der Wii zu erleichtern, auch wenn sie heute in Zeiten von „PlayStation Move" und „Xbox 360 Kinect" nicht mehr gar so einzigartig erscheint.
Anders als in vielen anderen Spielen findet man in „Wii Play" keinen vorgefertigten Charakter, stattdessen muss man sich, sofern man seinen Fortschritt abspeichern will, seinen eigenen Avatar wenn auch in vorgegebenen Richtlinien, kreieren. Man spielt dann direkt mit seinem eigens erstellten Avatar, bei der Wii Konsole bzw. von Nintendo als Mii bezeichnet. Alle Spielerfolge und Goldmedaillen werden dabei auf dem erschaffenen Mii abgespeichert. Der jeweilige Spielstand wird dann beim Speichervorgang fest mit dem diesem Mii verbunden, so dass man also beachten muss, dass eine Löschung eines zum Spielen gewählten Miis auch den Spielstand von „Wii Play" mit ausradiert. Dies ist im Grunde bei vielen hauseigenen Nintendospielen üblich, führte in unserer Testergruppe jedoch trotzdem zu enttäuschten Gesichtern, als der komplette Spielstand der Vorwoche einem falschen Knopfdruck zum Opfer fiel.
Die ausgewählten neun Spiele haben jeweils einen eigenen Schwerpunkt und werden durch unterschiedliche Handbewegungen gesteuert. Zu Beginn steht einem jedoch zunächst nur ein erstes Minispiel zur Auswahl. Die restlichen acht Spiele müssen nacheinander frei geschaltet werden. Wenn man alle Spiele einmal erfolgreich bestritten hat, kann man auf die so genannte Medaillenjagd gehen und für besonders herausragende Leistungen



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





Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

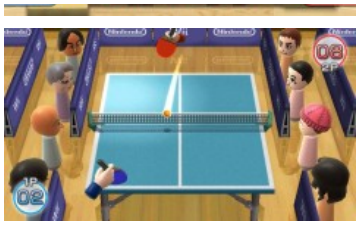
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

die Goldmedaille ergattern. Das kann unter Umständen natürlich einen Motivationsschub auslösen, stellt aber bei „Wii Play“ lediglich einen nett gemeinten Zusatz dar.



Das erste frei bespielbare Minispiel „Schützenfest“ ist eine Art kleiner ‚Lightgun Shooter‘ im Stile des NES-Klassiker „Duck Hunt“, auf dem im Übrigen auch „Moorhuhn“ basiert. Man schießt dabei auf bewegliche Ziele wie Luftballons, Dosen oder natürlich Hühner und muss sowohl schnell als auch präzise zielen. Das Spiel verteilt Punkte in Abhängigkeit davon, welches Ziel man trifft und ob man lückenlose Trefferketten landet. Wildes ‚Herumballern‘ ist in diesem Zusammenhang deshalb eher weniger Sinn der Übung.
Im „Mii-Gewimmel“ hat man die Aufgabe in mehreren Runden, aus einem durcheinander wuselnden und anwachsenden Pulk fiktiver und selbst erstellter Miis zum Beispiel Zwillinge, Drillinge oder irgendwie unpassende Miis aufzuspüren. Wer das Gesuchte als erster richtig anklickt, kassiert die Punkte.
Beim „Tischtennis“ wiederum fühlt man sich stark an das ein paar Jahrzehnte ältere „Pong“ erinnert und würde, wenn da nicht die etwas aktivere Steuerung und die zweifelsfrei buntere Grafik wäre, kaum einen Unterschied feststellen können. Schmetterbälle oder gar gefühlvoll angeschnittene Bälle bleiben bei diesem Minispiel eher zufällig entstandene Nebeneffekte. Letztlich ist das Spiel nicht mehr als ein simples Stellungsspiel, bei dem man einfach nur seinen starren Schläger vertikal positionieren muss, während das Schlagen automatisch ausgeführt wird.
Im „Mii-Posenspiel“ wird in herabrieselnden Seifenblasen den Teilnehmern eine von drei Körperhaltungen vorgegeben. Mit den entsprechenden Bewegungen und Knopfdrücken platziert meinen seinen Mii in der entsprechenden Haltung und Neigung in der Blase, um diese dadurch zum Platzen zu bringen.
Auch beim „Laser-Hockey“ kommt man nicht umhin an den Arcadeklassiker „Pong“ von Atarigründer Nolan Bushnell zu denken. Abgesehen von der Möglichkeit, den eigenen Schläger nicht nur nach links und rechts, sondern auch über die Tiefe des Feldes zu bewegen, ist „Laser-Hockey“ tatsächlich nah dran am Steinzeitalter der Videospiele. Auch Assoziationen an den, vor allem in spanischen Urlaubsgebieten, allseits beliebten ‚Freizeitsport‘ Airhockey drängen sich einem nicht von ungefähr auf, muss man doch einen neonleuchtenden Puck mittels eines ebenso leuchtenden Schlägers ins gegnerische Tor bugsieren ohne dabei die Mittellinie zu überschreiten.
„Billard“, welches sich bei näherem betrachten als Snookervariante (9-Ball-Spiel) entpuppt, macht, abgesehen von der arg lieblosen Aufmachung, durchaus Lust auf mehr. Man muss die Stoßrichtung per Steuerkreuz anwählen und visiert dann die obere, untere, rechte oder linke Hälfte der weißen Kugel mittels Wii-Fernbedienung an. So bestimmt man den Drall, bevor man mit einer Stoßbewegung die jeweils vorgegebene Kugel anspielt.
Beim „Angeln“ hält man seine Angelrute ins Wasser bis ein Fisch, d.h. in diesem Fall etwa ein Grünling, Zögerling oder Tümpelkönig, anbeißt. Mehr als einen rechtzeitigen Ruck mit dem Wii-Remote braucht es dann nicht, um den Fisch aus dem Tümpel zu ziehen und die jeweils verteilten Punkte einzustreichen.
„Wilde Kuh“ ist das Rennspiel bei „Wii Play“. Man hält den Controller quer in den Händen und bestimmt durch Links- und Rechtsneigung die Laufrichtung, während man den Kühen durch ein Vorkippen des Wii-Remotes die Sporen gibt. Punkte sammelt man auf der leider viel zu kurz bemessenen einzigen Strecke, indem man sich in den Weg stellende Vogelscheuchen ‚einsammelt‘.
Die „Panzerkiste“ verlangt als einziges Minispiel simultanes Zielen und Steuern. Entweder mittels Nunchuck oder durch das Steuerkreuz des Wii-Remotes lenkt man einen kleinen Spielzeugpanzer durch eine Bauklotzlandschaft und sprengt Feindfahrzeuge per Landmine oder Geschützturm. Letzteres gelingt wahlweise auch über Bande, da ein Schuss stets einmal abprallt. Mit steigender Spieldauer und ansteigendem Level trifft man auf Hindernisse in Form von Bohrlöchern und auf Panzer mit höherer Feuerkraft. Besonders zu zweit in einer Art halb-kooperativem Spiel kann sich dabei ein sehr hoher Spaßfaktor entwickeln, sofern man sich an die Regel hält „sich nicht gegenseitig abzuschießen, da man im gleichen Team ist.“

Pädagogische Beurteilung:

Unterschiedlicher geht es kaum
Abwechslungsreichtum bei der Spieleauswahl haben die Entwickler von Nintendo mit „Wii Play“ wahrlich bewiesen, das muss man ihnen lassen. Dies trifft auch auf die Steuerung und den Spielspaß der Minispiele zu.
Einige Spiele, wie etwa die „Wilde Kuh“ oder die „Panzerkiste“, kann man problemlos auf jeder Party oder jedem Kindergeburtstag auffahren, andere lässt man, wie etwa „Angeln“ oder „Tischtennis“, lieber auf dem Datenträger, sofern man seine Gäste bei Laune halten will. Der in unserer Testergruppe subjektiv empfundene Spielspaß der einzelnen Minispiele hängt erstaunlich eng mit der Umsetzung der jeweiligen Spiele zusammen. Allen Spielen ist zwar ein relativ zügiger Zugang gleich, jedoch unterscheiden sich die Spiele trotzdem stark in ihren Anforderungen. Während man beim „Angeln“ nebenher die Wii-Fernbedienung schwingend Kaffee und Kuchen zu sich nehmen könnte, muss man bei der „Wilden Kuh“ seine Konzentration durchaus den Geschehnissen auf dem Bildschirm widmen um wirklich ein Erfolgserlebnis einzufahren. Dies war auch einer der Hauptgründe der Tester sich für eine Altersfreigabe ab sechs Jahren zu entscheiden. Und während beim „Tischtennis“ auf immer der gleichen Schwierigkeitsstufe bei elf Punkten ein neues Spiel starten muss, wird bei der „Panzerkiste“ die Schwierigkeit Level für Level automatisch erhöht. Auch muss man festhalten, dass die Remotesteuerung bei den einzelnen Spielen unterschiedlich gut gelungen ist, so hat man beim „Schützenfest“ eine relativ exakt und schnell funktionierende Zielerfassung, wohingegen sich beim „Billard“ ein Stoß auch mal etwas länger hinziehen kann.

Technische Sparflamme
Grafisch ist „Wii Play“ generell schlicht und zweckmäßig gehalten. Wer „Wii Sports“ kennt, kann sich ungefähr

ausmalen, was das Auge in „Wii Play“ geboten bekommen wird. Akustisch bekommt man ‚nintendotypische‘ Geräusche zu hören. Die Hintergrundmusik ebenso wie die Soundeffekte ist eher ruhig gehalten. Diese sind meist ordentlich, aber nie überragend. So klingt ein Ballwechsel beim „Tischtennis“ schon sehr elektronisch, aber letztlich war das Erzeugen von realistischem Gameplay bei „Wii Play“ wahrscheinlich auch nie im Sinne der Entwickler.

Dauermotivation: Fehlanzeige
Die Minispiele sind insgesamt als sehr leicht zu betrachten und vor allem sind sie kurz. Bereits nach wenigen Spielrunden hat man sich spätestens die Goldmedaille gesichert und da die Minispiele sich dann jedes Mal doch genau gleich spielen, gibt es für Einzelspieler auch keine ausreichende Dauermotivation. Man merkt den vermeintlich niedrigen Preis des Spiels sehr deutlich an Umfang und Variantenreichtum der Spiele. Zwar bietet „Wii Play“ noch einen Mehrspielermodus für zwei Spieler, was den Minispielen zwar etwas die Berechenbarkeit nimmt, doch ist auch hier sehr schnell die Luft raus. Wii Play macht zwar teilweise durchaus Spaß, doch hält dieser Spaß nur für eine sehr geringe Zeit an - es fehlt schlicht an Spielvariationen. Irgendwann ist man beinahe automatisch bei der Frage angekommen „warum man bei dem Kuhrennen immer über dieselbe, langweilige Strecke“ muss.

Fazit:
"Wii Play" bietet neun unterschiedlich interessante Minispiele. Nur zu zweit kann das Spiel einen gewissen Spaßfaktor erreichen. Die Spiele sind allesamt sehr simpel und bieten wenig Umfang und Tiefe. Wer diese Art von Spielen mag und sowieso einen zweiten Controller kaufen wollte, der kann bei einem Aufpreis von Zehn Euro nicht so viel falsch machen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf
Düsseldorf

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen