



... ► Beurteilungen ► Sport ► Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

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](#)

Genre
Sport

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb

Sega

Erscheinungsjahr

2009.10

Systeme

Wii, Nintendo DS

System im Test

Wii

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Mehrspielerspaß für (fast) jedes Alter



Spielbeschreibung:

Im Jahr 2007 wurde in der Videospiel-Geschichte ein Paradigmenwechsel eingeläutet. Es wurde passend gemacht, was eigentlich nicht zusammengehörte. Die beiden einstigen Rivalen Nintendo und Sega, und stellvertretend ihre beide Maskottchen und Videospielhelden Mario und Sonic, repräsentierten nicht nur eine gegensätzliche Firmenphilosophie, sondern auch eine völlig diametrale Spielkultur. Sega war grell, laut und schnell und lieferte mit Sonic, obwohl er eigentlich ein Igel ist, die Ikonisierung der Geschwindigkeit. Mario's Rolle hingegen war definiert als der gemütliche Typ, der es, seiner Natur als Handwerker entsprechend, eher gemütlich anging, aber kein Spaß verstand, wenn ihm (wieder einmal) die Prinzessin abhanden kam.

In „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen“ traten nun die beiden einstigen Gegner erstmals gegeneinander an und nahmen in ihrem Schlepptau auch noch weitere Charaktere der beiden Videospiel-Welten mit. Das Spiel wurde vom Spieleratgeber [unter diesem Link getestet](#) und hat, zwar kein Olympisches, aber dennoch Gold bekommen.

Da die Sommer-Olympiade sehr erfolgreich war, sie wurde über 10

Millionen mal verkauft, hat nun Sega die Bande in die kommenden Winterspiele nach Vancouver verfrachtet, wo sie in vielen regulären Disziplinen wie Skispringen, Eishockey oder Eiskunstlauf brillieren, oder sich auch mal in einem illegalen Ski bzw. Snowboard Rennen ihrer alten Feindschaft besinnen und sich gepflegt von der Piste drücken.



Autor

Kadir Yilanci

Einzeltest



Die Disziplinen können in einem Einzelspiel-Modus separat ausgewählt werden oder sind Teil eines Sportfestes, eine Art Mehrkampf über einen festen Zeitraum. Dieser Modus ist in Spieltagen unterteilt und beinhaltet Trainingskurse aber auch reguläre Wettkämpfe um Punkte und bietet sich als Einstieg an. Zwischendurch wird der Spieler oder das Team, wenn zu Mehreren gespielt wird, von einem Herausforderer heimgesucht, den es zu schlagen gilt. Die gewonnen Punkte können dann gegen Aufkleber, Klamotten, Musik oder sogar gegen Olympisches Wissen in Form von digitalen Büchern eingetauscht werden. In einem dritten Modus kann sich der Spieler, oder besser die Gruppe, in einigen Partyspielen messen, die jedoch immer mit einer auswählbaren Disziplin der Hauptspiele gespielt werden müssen.



Siehe auch

- [Mario & Sonic bei den olympischen Spielen](#)

Pädagogische Beurteilung:

Um es vorweg zu nehmen: „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen“ lebt einfach von seiner Mehrspieler-Komponente. Falls man alleine ist und niemanden zum Mitspielen hat, verliert das Spiel schnell seinen Reiz und wird langweilig. Einen Online-Modus besitzt das Spiel leider auch nicht. Wenn jedoch in der Gruppe gespielt wird, wo die Mitstreiter einen fordern, anstacheln, ärgern, lästern, applaudieren, so wird Mario & Sonic zu einem großen Spaß für jung und auch für die, die Ich-kann-das-eh-nicht-Fraktion, werden.

Denn die Bedienung des Spiels, das über Wiimote alleine, oder in Kombination mit dem Nunchuk, gespielt werden kann, ist leicht zu bewältigen. Oft sind es wieder kehrende Bewegungen, die Entwickler Sega eingebaut hat. Zum Springen wird die Wiimote nach oben geführt, zum Steuern hält man die Wiimote senkrecht und steuert die Figur durch Neigen nach Links oder rechts. Witzig sieht dies beim Bobrennen aus: die Wiimote wird an die Brust gelegt und die Spieler neigen ihre Oberkörper nach links oder rechts und steuern so das Fahrzeug durch den Eiskanal (es kann aber auch regulär gesteuert werden). Manchmal geht es allerdings auch wilder zu. Das Anschieben des Bobs, die Pirouette beim Eiskunstlauf oder auch das Putzen beim Curling sind schnell mit einer körperlichen Anstrengung verbunden. Hier muss nämlich die Fernbedienung schnell bewegt werden.

Überhaupt hat Sega bei der Bedienung und bei der Zugänglichkeit des Spiels gute Arbeit geleistet. Zunächst sind die notwendigen Bewegungen, auch von Videospiel-Unerfahrenen, einfach umzusetzen. Es sind keinerlei Tastenkombinationen zu lernen oder es ist auch nicht notwendig, zwei verschiedene Bewegungen gleichzeitig anzuwenden. Die Wii mit seinem innovativen Steuerungskonzept kann hier wieder seine Stärken ausspielen und lässt mit einfachen Bewegungen ein Videospiel steuern. Allerdings haben die Kinder auch gemerkt, dass die Aktionen nicht immer eins zu eins umgesetzt werden. Leider hat Sega bei dem Titel nicht den neuen Wiimote Aufsatz Wii Motion Plus in das Spiel eingebaut, der eine weitaus genauere Steuerabfrage ermöglichen soll. Übrigens wird der Spieleratgeber demnächst den neuen Aufsatz als Teil des Testberichtes zu Wii Sports Resort genauer unter die Lupe nehmen.

Jeder Sportart liegt eine digitale Bedienungsanleitung bei, die in die Regeln und insbesondere in die Steuerung einführt. Beim Spielmodus des Sportfestes haben die Entwickler sogar Trainingsrunden eingebaut, in denen die Steuerung erklärt wird. Das ist (fast) vorbildlich, allerdings mit einer Einschränkung: es sind unbedingt Lesekenntnisse notwendig, da die Anleitung textuell vermittelt wird. Zwar werden die Bewegungen auch grafisch angezeigt, sind aber ohne die Informationen im Fließtext wenig hilfreich.

Hier hätte sich Sega die Mühe machen können (sollen), zumindest die Steuerungsanleitung durch einen Sprecher vorlesen zu lassen, wie beispielsweise bei dem Jump, n' Run „Little Big Planet“. Somit ist das Spiel, das von der USK keine Altersbeschränkung hat, nur für Kinder zu empfehlen, die bereits lesen können oder zumindest einen Mitspieler mit Lesekenntnissen haben. Das ist vor allem deshalb schade, weil das Spiel durch seine Figurenzeichnung mit den bunten und comic-ähnlichen Videospielhelden, eher ein junge Zielgruppe anspricht.

Neben Wiimote und Nunchuk haben die Entwickler auch die Steuerung einiger Sportarten mit dem Wii Balance Board eingebaut. So ist es möglich ein Ski- oder Snowboardrennen mit dem Bewegungsboard zu steuern, in dem sie sich drauf stellen und durch Gewichtsverlagerung nach links oder rechts die Figur über die Pisten jagen. Jedoch wird nur ein Board vom System unterstützt, so dass hier, wahrscheinlich aus Kostengründen, auf ein spaßiges Mehrspielerduell verzichtet wurde. Leider haben wir das Spiel mit dem Board nicht testen können, weil unser vorhandenes Balance Board sich nicht mit der Wii verbinden ließ.

Wie anfangs schon erwähnt lebt das Spiel von seiner Möglichkeit in der Gruppe zusammen oder Gegeneinander zu spielen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig spielen, falls natürlich vier Wiimotes vorhanden sind, die leider immer noch recht teuer sind. Es gibt die Varianten jeder gegen jeden, zwei gegen zwei, oder zu viert in der Gruppe gegen Computergegner. Unverständlicherweise ist der Story-Modus, der etwas unglücklich hier als Sportfest bezeichnet wird, was einer Degradierung der Olympiade zu einem Schulsportfest gleichkommt, zwar zu mehreren spielbar, aber nicht gegeneinander. Dabei hätte es durchaus Sinn gemacht, einen winterlichen Mehrkampf zu veranstalten, zumal viele Sportarten, wie Ski, Bob, Snowboard usw. sowieso im geteilten Bildschirm gespielt

werden. Auch ist es nicht möglich, aus seinen Lieblingsdisziplinen einige zu einem eigenen Wettbewerb zusammen zu stellen. Das ist sehr schade!

Die Testgruppe, die ausschließlich aus Jungs im Alter zwischen 8 und 12 besteht, hatte sichtlich großen Spaß an dem Titel und nur wenig zu bemängeln. Das Eishockey-Spiel wurde von ihnen als sehr chaotisch beschrieben, weil man in dem Gewusel von vier Spielern plus Gegner, selten mitbekam, wer gerade am Puk ist. Bemängelt wurden von den Testern auch die leider recht langen Ladezeiten. Die immer wiederkehrenden gleichen Zwischensequenzen wurden ebenso als störend empfunden, wie die penetrante Stimme des Ansagers.

Fazit:

Sega hat mit der Wintervariante der Olympischen Spiele ein Spiel geschaffen, das durch den Charme der bekannten Videospielfiguren und vor allem durch den Spielspaß in der Gruppe lebt. Für den Spaß alleine bietet das Spiel dagegen zu wenig für die Langzeitmotivation. Hier ist an dieser Stelle das New Super Mario Bros für die Wii zu empfehlen, das wir noch in der Gruppe der Alten Feuerwache Köln testen werden, aber von der Fachpresse in den höchsten Tönen gelobt wurde.

höchsten Punkten gelobt wurde.

Zu Mehreren liegt aber der Spielspaßbarometer des Titels, dem Winter-Setting des Spieles entsprechend, in eisige Tiefen und dient als Positivbeispiel für ein gruppen- und kommunikationsförderndes Spiel, das auch für jüngere Kinder ab 6 Jahren geeignet ist. Achten sie aber darauf, das jemand dabei ist, der lesen oder zumindest das Spiel gut kennt, dass er es den Jüngeren erklären kann. Oder noch besser, spielen sie einfach mit.

Vielleicht sollte hier an diese Stelle mal darüber nachgedacht werden, für Jugendeinrichtungen eine Spielkonsole anzuschaffen, als neues und dem spielverhalten Kinder und Jugendlicher angepasstes Konzept. Allerdings bedarf dies Mitarbeitern, die sich mit dem Medium Bildschirmspiele auskennen, oder zumindest den pädagogischen Argwohn dem gegenüber ablegen. Das würde mit einem Schlag die Attraktivität der Einrichtungen erhöhen und viele Kinder anlocken, die vor allem eins wollen, in der Gruppe spielen. Wahrscheinlich aber steht Geld für, immer noch kritisch angesehenes, elektronisches Spielzeug nicht zur Verfügung.



Beurteilung der Spieltester zuklappen

Alte Feuerwache (Ü6) Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)