



... ► Beurteilungen ► Sport ► Mario & Sonic bei den olympischen Spielen

Suche...

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen



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

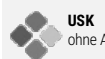
Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung



Genre
Sport



USK
ohne Altersbeschränkung (2)



Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb

Sega

Erscheinungsjahr

2007.11

Systeme

Wii, Nintendo DS

System im Test

Wii

Kurzbewertung

Ein weiterer, gelungener Förderer von Körper, Geist und Seele auf der Nintendo Wii



Spielbeschreibung:

Der Spielhersteller und -vertrieb Sega startete Ende des letzten Jahres sehr früh mit seinem klugen marketingtechnischen Schachzug und veröffentlichte bereits im November "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen". Ein genialer Clou, aus Sicht von Videospielefreunden und natürlich dem Hersteller selbst. Denn erstmals fanden sich zwei Spielwelten in einer wieder und das lockt natürlich die Käufer. Auf der einen Seite stehen Mario und seine vielen Anhänger, die aus den vielen Mario-Spielen bekannt sind, die seit 1983 kontinuierlich veröffentlicht werden. Auf der anderen Seite befindet sich der flinke Igel Sonic und sein tierisch-menschliches Gefolge aus bunten Fantasiefiguren, die viele aus ähnlich gelagerten Jum&Run-Abenteuern kennen und lieben. Jedem Spieler, der sich halbwegs in der Videospiel- und Konsolenwelt auskennt, werden diese Namen ein Begriff sein und so bürgt das Zusammentreffen dieser beiden Heroen der Spiellandschaft ein spannendes Ereignis zu werden. Der eigentliche Clou an dem Zusammenlegen zweier Universen der Game-Kultur liegt aber vor allem darin, dass Sega damit sowohl Jung als auch Alt anspricht. Denn sowohl Mario als auch Sonic verbinden mehrere Generationen miteinander und demnach gehört nicht nur die jugendliche Käuferschaft, wie es sonst eher üblich ist, zur Zielgruppe.

Die beiden Lager von Mario und Sonic treten bei "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" in einer einzigartigen Weise zusammen.



Redaktion

Markus

Wollmann

Spieleratgeber-NRW



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

den Olympischen Spielen" nicht nur gegeneinander an. Es bleibt den Spieler/den Spielern selbst überlassen, wen er gegen wen antreten lässt und für welche Figur er sich entscheidet. Es wird also bunt gemischt und einer starren und einseitigen Teambildung entgegengewirkt, die sich auf Dauer als Motivationskiller entpuppen könnte.

"Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" teilt sich auf in drei verschiedene Spielsysteme. Spielsystem Nummer Eins sind die Einzelmatches. Der Spieler sucht sich eine aus verschiedenen Teilbereichen (z.B.: Leichtathletik, Turnen oder Wassersport) eine Sportart aus. Vier Spieler können maximal diese Einzelmatches angehen. Wichtig zu erwähnen ist, dass anfangs noch nicht alle Bereiche freigeschaltet sind und somit nicht spielbar ist. Um diese Disziplinbereiche freischalten zu können, ist ein Wechsel in das zweite Spielsystem erforderlich: der Zirkel. Der Zirkel, von denen es gleich mehrere gibt, ist eine Mixtur aus mehreren Sportarten und steigert sich in seinem Schwierigkeitsgrad. Es entspricht also, nach einem olympischen Maßstäben einem 10-Kampf, nur mit weniger Disziplinen. Besteht man diesen Zirkel und siegt letztlich in goldenen Farben, so wird ein weiterer Zirkel und damit auch neue Einzelsportarten freigeschaltet. Dies ist aber nur als Einzelspieler möglich und unterscheidet sich damit von den normalen Zirkel-Bedingungen, der sonst mit bis zu 4 Spielern bestritten werden kann.

Zu guter Letzt gibt es das Spielsystem der Missionen. Ziel ist es hier bestimmte Vorgaben zu erfüllen und nicht unbedingt die goldene Medaille zu erhalten. Beispielsweise ist beim Schwimmwettbewerb eine bestimmte Zeit zu erreichen, egal ob man letztlich Erster oder Siebter wird. (Um es kurz vorweg zu nehmen: Dieser Teil wurde äußerst selten von den Testern ausgewählt und fand keine große Beliebtheit in den Gruppen)



Pädagogische Beurteilung:

Für die Gruppenleiter der Spieltestergruppen (deren Aufgabe ist es, die aktuellen Spiele zu testen, um dann letztlich diesen Bericht entstehen zu lassen) ist nichts pädagogisch wertvoller, als ein Spiel, das vergessen lässt, dass man selbst nicht den Gamepad oder Joystick bewegt, sondern nur als Zuschauer passiv bleibt. "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" ist eines dieser Spiele, dass den Effekt des Gemeinschaftsspiels in jeder neuen Gruppeneinheit herausforderte. Man saß zu sechst oder siebt vor dem Fernseher, obwohl das Spiel mit 4 Spielern bereits seine Maximalzahl erreicht hat. Es entstand ein allübergreifendes Gruppengefühl und die Jugendlichen waren mit sehr viel Spaß bei der Sache. Dabei ist es vor allen Dingen in jungen Jahren eher an der Tagesordnung, dass man selbst am Zug sein möchte, anstatt bewegungslos in die Röhre zu schauen. Gründe für diesen Wandel und Gemeinschaftseffekt finden sich wieder in der Technik der Nintendo Wii, die hier als Grundlage diente und natürlich in dem Spiel selbst.

Zunächst einmal sei also die Konsole, die Nintendo Wii, unter die Lupe genommen. Sicherlich ist nicht jedes Spiel der Wii darauf ausgelegt, den allgemeinen Gruppenzusammenhalt der Spielenden aufzubauen. Man findet genügend Veröffentlichungen für diese Konsole, die nur in Alleingang zu spielen sind und die nicht dazu verführen, dem anderen über die Schulter zu linsen. Doch neben "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" finden sich dann doch genügend Artikel, die genau in diese Kerbe zielen und das gemeinschaftliche Spielen bewusst in den Vordergrund stellen. Dazu lädt allein schon die Steuerung ein. Es handelt sich in diesem Fall nicht um einen verkabelten Joystick, dessen Bedienung keine Freuden beim Zuschauen erzeugen, sondern um eine Art Fernbedienung, die sozusagen als verlängerter Arm dient. Jede kleine Bewegung mit der Wiimote, so nennt sich diese Art von Steuerung, wird registriert und direkt auf den Bildschirm übertragen. Man spielt also nicht mit hoher Fingerfertigkeit, sondern mit dem ganzen Körper und dessen vielschichtigen Bewegungen. Allein dies ist schon Grund genug, dem anderen Spieler dabei zuzuschauen, wie er sich abmüht, langsam die Kräfte verliert und mit einem dicken Lächeln im Gesicht, die letzten Meter seiner Spielfigur bestreitet. Die Blicke der Zuschauer lagern also nicht nur auf dem Fernsehbildschirm, sondern auch auf dem Spielenden selbst, der darum bemüht ist, dass Letzte aus sich heraus zu holen, während in seine Mitspieler unterstützen bzw. sich scherzhaft über ihn lustig machen.

Wer nun meint, der Autor dieser Zeilen übertreibe ein wenig, der soll eines besseren belehrt werden. "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" bereitet wortwörtlich Muskelkater, durch die erforderlichen Bewegungen, die einem möglichen Sieg als Grundlage dient. Das Besondere hierbei: es ist beim Spielen kein wirklicher Unterschied spürbar, ob der Spielende sportlich aktiv ist oder nicht, ob er dick ist oder dünn, groß oder klein. Viel wichtiger ist die Koordination und der geschmeidige Umgang mit der Wiimote und das Wissen darum, dass überhektische oder besonders kraftvolle Bewegungen nicht unbedingt zum Sieg führen. Nicht jede Disziplin ist dabei körperlich so herausfordernd. Neben Sportarten wie Hürdenlaufen, die auf schnelle Bewegungen des Spielers ausgelegt sind, gibt es auch Tontaubenschießen, was Präzision und Geschicklichkeit erfordert. Körper und Geist werden somit gleichermaßen angeregt. Auch wenn zwischendurch mal das ein oder andere sarkastische Wort in den Testergruppen gefallen ist: Vorgeführt wird niemand, weil die Bewegungen viel zu abstrakt und nicht eintütbar sind, als das sie nach ästhetischen Gesichtspunkten kritisiert werden könnten. Und da jeder dazu geneigt ist, Mario und Sonic eine Chance zu geben, sind die Voraussetzungen die gleichen.

Neben der Grundvoraussetzungen der Spielkonsole ist vor allen Dingen das Spiel selbst zu nennen. Der Einstieg

wird dem Spieler zwar nicht unbedingt leicht gemacht, weil er direkt ins kalte Wasser geworfen wird, dennoch gibt vor jeder zu startenden Disziplin eine lesbare und bestens nachvollziehbare Erklärung. Da gerade Jugendliche selten Lust dazu haben, einleitende Erläuterungen genau zu studieren, kam es zu Beginn des Test oftmals zu Schwierigkeiten, da die hervorragende Steuerung nicht unbedingt einfach zu handeln ist, wenn kein Vorwissen vorhanden ist. So konnte man sich nach einiger Zeit und einigen Misserfolgen doch darauf einigen, die Erklärungen zu Beginn vollständig zu lesen und somit auch gut vorbereitet in die Wettkämpfe zu starten. Hat man dies geschafft, bietet sich dem Spieler eine wunderbare Comic-Grafik, die jedem Alter gerecht wird und durch ihren vielen Details motivierend und animierend wirkt. Nicht nur für den Spieler, sondern eben auch für den Zuschauer. Selbst das Manko des Freispiels neuer Disziplinen durch einen einzelnen Spieler konnte durch diesen Gemeinschaftseffekt umgangen werden, so dass es trotz der Einzelarbeit nicht so aufgefasst wurde, als sei man alleine für das Vorankommen verantwortlich.

"Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" enthebt sich seinem Namensgeber. Zwar werden alle wichtigen Disziplinen angeboten, die auch die originalen Olympischen Spiele bieten, dennoch konnten die Tester keinen Bezug zu den Olympischen Spielen herstellen. Dies ist nicht etwa zu kritisieren. Denn in seiner herausragenden

bezug zu den Olympischen Spielen herstellen. Dies ist nicht etwa zu kritisieren. Denn in seiner herausragenden Qualität als gemeinschaftliches Sportspiel wird es auch nach dem Ende der Spiel in Peking seine Relevanz haben und nicht gleich in den Regalen verstauben.

Neben der Gemeinschaftskomponente unter den Jugendlichen bietet "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" vor allen Dingen für Eltern und Pädagogen die Chance, sich selbst auf die Stufe der Jugendlichen und der Kinder zu stellen und mit ihnen auf gleichem Niveau zu spielen. In den Testergruppen wird dies von den jungen Testern immer wieder gerne gesehen, die in diesen Fällen die Chance dazu nutzen, ihr Fachwissen zu zeigen und auch spielerisch mit dem sonst überlegenen Erwachsenen zu konkurrieren.

Fazit:

"Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" bietet ein übergroßes Maß an Spielwitz und Ideen, das vor allem in der futuristischen wie innovativen Steuerung ihren Ausdruck findet. Als Förderer von Gemeinschaft, wie z.B. in einer Jugendgruppe, Familie oder Schulen, kann das Spiel bestens funktionieren, wenn man an den bunten Comicfarben grundsätzlich nichts auszusetzen hat. Als Solobeschäftigung für den Einzelspieler ist "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" dagegen nicht wirklich geeignet und stieß in der Regel auf Ablehnung. Jungen und Mädchen ab 10 Jahren werden gleichermaßen an dem Spiel ihre Freude haben und im Durchschnitt auch die Voraussetzungen der Steuerung, von Kombinationsgabe und körperlicher Geschicklichkeit leisten können.



Beurteilung der Spieltester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)