



... ► Beurteilungen ► Gesellschaftsspiele ► Mario Party 6

Suche...



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spiellesuche

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

Spiellesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Genre
Gesellschaftsspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
Nintendo
Erscheinungsjahr
2005.03
Systeme
GameCube
System im Test
GameCube
Kurzbewertung
Unterhaltsames Spiel für Jung und Alt



Der sechste Teil dieser Reihe schließt sich seinen Vorgängern an und lässt auch hier die altbekannten Charaktere Mario, Wario, Luigi, Toad etc. in ihrer farbenfrohen, kindgerecht gestalteten Grafikwelt herumspazieren. Der Spielcharakter entspricht dem Grundprinzip des Würfel-Gesellschaftsspielbrettes: Die virtuelle Figur würfelt und rückt im Anschluss die entsprechende Anzahl an Feldern weiter vor. Damit dies aber nicht zu einfach erscheint, wurde der



Handlungsrahmen des Spiels nicht nur erweitert, sondern auch noch mit einer netten Geschichte versehen. Es gab einen Streit zwischen Sonnja, der Sonne, und Raimond, dem Mond: Wer von ihnen ist die/der Tollste? Da es im Land von Mario keinen Streit geben soll, versucht man die Meinungsverschiedenheit mit einer Spiel-Party zu schlichten. Sinn der Party ist es, möglichst viele Sterne zu erspielen, die man dann in der Sternenbank gegen neue Spielfeatures, Figuren o.ä. eintauschen kann.

Mit Einstieg ins eigentliche Spiel kann man sich zunächst entscheiden, ob man lieber im Solomodus oder im Partymodus unterwegs sein möchte. Beide Wege führen auf ein Spielbrett, auf dem man die Figur, die man sich ausgesucht hat, bewegt. Mit ihr versucht man, die Felder zu erreichen, auf denen die zu sammelnden Sterne sich befinden. Diese lassen sich wiederum gegen Münzen eintauschen, die man beim Lauf über das Spielbrett sammelt, z. B. durch das Gewinnen von Minispielen oder das Landen auf bestimmten Feldern, auf denen der Spieler sterntalerähnlich mit Münzen überschüttet wird.

Der Partymodus zeichnet sich dadurch aus, dass man mit bis zu drei Mitspielern zusammen spielen kann. Zuerst wird eine Figur ausgewählt, die man steuern möchte, dann wird nacheinander gewürfelt und gezogen. Das weit verzweigte Spielfeld weist nicht nur zahlreiche Wege und Kreuzungen auf, sondern überrascht den Spieler auch mit Ärgernissen oder Belohnungen. So kann man in speziellen Läden Kapseln käuflich erwerben, mit denen man sich bestimmte Vorteile (z.B. in der nächsten Runde mit zwei Würfeln würfeln) oder den Mitspielern Nachteile (z.B. Münzabzug beim nächsten Zug) verschafft.

Der Wechsel zwischen Tag und Nacht und die Möglichkeit, verschiedene Spielbretter nutzen zu können, sorgen für Abwechslung und unterschiedlich schwierige Herausforderungen. Für die Tester lag das tatsächliche Highlight des Spiels jedoch woanders: Nach jeder Runde, also wenn alle gezogen haben (oder beim Betreten bestimmter Felder, auf denen man von plötzlich auftauchenden Figuren wie dem Bowser oder dem Affen Donkey-Kong herausgefordert wird), kam für sie das eigentlich Vergnügliche der Mario Party, nämlich das Minispiel. Es wird 2 gegen 2 oder 3 gegen 1 gespielt, fehlende Spieler werden dabei vom Computer ersetzt.

Die Minispiele variieren zwar in ihren Anforderungen und ihrem Schwierigkeitsgrad, allen gemeinsam aber ist, dass sie Geschicklichkeit, Konzentration und schnelle Auffassungsgabe voraussetzen. Glücklicherweise kann man, bevor es ernst wird, üben. Und zwar so oft man will.

Im Solomodus bewegt man die eigene Figur durch Würfeln über ein Spielbrett, auf dem es einen festgelegten Weg gibt, im Verlauf dessen immer wieder Minispiele zu bestreiten sind. Gelangt man auf das letzte Spielfeld, werden alle gewonnenen Minispiele für den Minispielmodus freigeschaltet und man bekommt zahlreiche Sterne, die man dann zur Sternenbank tragen und eintauschen kann.

Neben Solomodus und Partymodus bietet das Spiel noch den Minispielmodus: Alle Minispiele, die man im Laufe des Spiels bereits erfolgreich bestanden hat, kann man hier noch einmal spielen.

Als interessante Spielvariante wurde auch der Mikromodus bewertet, in dem ein zum Spiel gehörendes Mikrofon zum Einsatz kommt. Anstatt die Spielfigur über den Controller zu lenken, wird die Handlungsanweisung ins Mikrofon gesprochen und erfolgt über Spracherkennung. Kritisiert wurde, dass diese Spielform nur in einigen Minispielen und in einem speziellen Quiz möglich ist.

„Mario Party 6“ bietet Mädchen und Jungen gleichermaßen abwechslungsreichen, kurzweiligen Spielspaß, den man alleine oder mit bis zu vier Mitspielern genießen kann, wobei das Multiplayer-Spiel besonders von den Mädchen genutzt wurde. Ihnen gefiel die Kombination aus Wettbewerb einerseits und Teamarbeit andererseits, die sich durch die wechselnde Team-Bildung bei den Minispielen ergibt. Die Tatsache, dass sie im Spielverlauf zumeist die Hintergrundmusik aus- oder zumindest leise stellten, da sie sie auf Dauer als ziemlich penetrant erlebten, konnte diesen Spielspaß nicht mindern.

Einschränkend sei noch zu erwähnen, dass man besonders zu Beginn des Spiels Geduld mitbringen muss, da die einführende Geschichte und die vorbereitenden Einstellungen und Auswahl-Bildschirme einiges an Zeit in Anspruch nehmen.

Konzentration, Auge-Hand-Koordination, Reaktionsvermögen und Frustrationstoleranz sind Fähigkeiten, die mit Geduld und Ausdauer in einer bunten und lustigen Spielwelt gelernt werden können. Auf Grund der verschiedenen Schwierigkeitsgrade und der abwechslungsreichen Herausforderungen, ließen sich Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters auf das Spiel ein und genossen ein anregendes Gruppenerlebnis. Für jüngere Kinder unter sieben Jahren erwies sich das Spiel in seiner Gesamtheit als zu schwierig.



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)