Mario Strikers Charged Football

Genre
Sport

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2007.05
Systeme	Wii
System im Test	Wii
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Rasantes Sportspiel mit düsterem Ambiente

Spielbeschreibung:
"Mario Strikers Charged Football" ist der Nachfolger des auf dem Spieleratgeber bereits getesteten "Mario Smash Football". Und der Neuling knüpft an seinen Vorgänger an und entpuppt sich ebenfalls als ein Sportspiel, das sich selbst nicht wirklich ernst nimmt. Rund um das Universum von des kleinen, dicken, italienischen Klempners lässt "Mario Strikers Charged Football" mit fliegenden

Gruppenleiter
Dirk Poerschke
Game On/Two
Kinderhilfezentrum
Düsseldorf

Suche...

Startseite

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

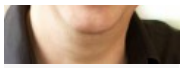
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

Schildkrotenpanzern, tückischen Fouls und herabstürzenden Steinbrocken jede Regel im Spiel vermissen. Was nicht schlimm ist, denn es gibt eh keinen Schiedsrichter - und Schadenfreude steht weitaus mehr im Vordergrund als die Erwartung eines fairen sportlichen Wettstreits.



Pädagogische Beurteilung:
Nach dem für Wii-Konsolen üblichen einfachen Spielstart, stehen die Spieler vor der Wahl des Single- oder Multiplayermodus. Bis zu vier Personen können am Spiel teilnehmen.
Mit "Mario Strikers Charged Football" hat man zudem die Möglichkeit online gegen andere Spieler in Europa anzutreten. Das Spiel gewinnt im Multiplayermodus klar an Spielspaß und offenbart hier seine eigentliche Stärke. Das Spielteam besteht aus fünf Figuren: einem Kapitän, einem Torwart und drei Feldspielern. Man legt fest, mit welchem Schwierigkeitsgrad (1-5), welcher Spielserienlänge (1-9) und welcher Spielart (Minuten: 2-5, Tore: 3-10) man spielen möchte. Zu Beginn stehen nicht alle Stadien zur Verfügung. Bis zu siebzehn Arenen lassen sich im Verlauf des Spiels freischalten. Die Stadien unterscheiden sich dabei in Schwierigkeitsgraden und in manchen wird der Sieg zur echten Glücksache. In der Wüstenarena kommen zum Beispiel riesige Steinbrocken vom Himmel auf das Spielfeld gedonnert und auf der Gewitterinsel fegen Kühe übers Spielfeld und werfen die Spielfiguren vom Feld. Es ist sehr schwer, bei diesen Tücken einigermaßen taktisch zu agieren.

Der Kapitän unterscheidet sich von den Feldspielern durch die Möglichkeit eines Megaschusses, das bedeutet, dass er bis zu bis zu fünf Bälle auf einmal auf das Tor schießen kann und weitere Spezialfähigkeiten besitzt. Die Feldspieler haben alle einen besonderen Trickschuss zur Verfügung. Der Trickschuss des Hammer-Bruders betäubt zum Beispiel den Torwart und die Spieler mit Hämmern, die sich in der Flugbahn des Balls befinden. Da werden Spieler zu elektrischen Kugeln, bohren sich durch das Spielfeld oder werfen mit Bananenschalen, auf denen der Gegner dann ausrutscht. Gewalttätig wirkt das durch die überzogene Comicdarstellung nicht, kann aber in seiner Reizüberflutung auf kleinere Kinder dennoch bedrohlich wirken und ist sicher kein friedliches Spiel.

Bei der Steuerung mit der Wii-Mote und dem Nunchuk wurde weitestgehend auf den Einsatz von Bewegungssteuerung verzichtet und die meisten Aktionen werden mit den Bedienungsknöpfen ausgelöst. Verschiedene Steuerungstricks kann man in einem Trainingslager erlernen.

In unserer Testergruppe machte "Mario Strikers Charged Football" durch sein hohes Tempo, sein hektisches Spielprinzip, die unberechenbaren Spielzüge und fehlende Kenntnisse der Tastenkombinationen nicht nur gute Laune. Eine hohe Frustrationstoleranz und weniger Ehrgeiz, der Sieger sein zu müssen, kommen dem Spiel zugute. Die Chance, das nächste Mal in der Lava-Gruft oder dem Sturmstadion zu gewinnen, ist 50 zu 50. Hier zeigt sich die Stärke des gemeinsamen Spiels: Kinder lernen zu verlieren und der Rest der Gruppe mit dem Verlierer umzugehen. Ohne Schiedsrichter gibt es auch keine Fouls. Für Spielspaß haben am Ende alle Mädchen und Jungen eine sehr gute Note vergeben. Erstaunt war ich, dass alle Tester sämtliche Spielfiguren und deren Geschichten kannten. Mario, Luigi, Peach, Bowser, Yoshi und die vielen anderen sind in der Medienbiographie von Kindern heute fest verankert und für unwissende Eltern ein spannender Anknüpfungspunkt, ihren Kindern eigene Medienhelden vorzustellen oder sich auf eine gemeinsame Informationsreise rund um die berühmte Spielfigur Mario zu begeben.

Fazit:
Seit 1981 begleitet Mario Computerspieler auf der ganzen Welt und hat mit der Wii-Konsole die Plattform gefunden, um seine Geschichten in ausgelassenes und gemeinsames Erleben umzusetzen. "Mario Strikers Charged Football" richtet sich dabei auch an ältere Spieler.
Dass man in diesem Spiel vorrangig mit Hilfe von Blutgrätschen, wilden Rempeleien und in düsteren Stadien um den Sieg streitet, hat bei mir und auch der Testergruppe zum Abpfiff für kleinere Kinder geführt. Für alle anderen kann es ein spannendes, witziges und sehr actionreiches Spiel sein.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Spieletester

Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf

Düsseldorf

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS