



... ► Beurteilungen ► Gesellschaftsspiele ► Monopoly

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

Genre
Gesellschaftsspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (0)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
Erscheinungsjahr
Systeme
System im Test
Kurzbewertung

Electronic Arts
2008.10
Playstation 2, Playstation 3, Xbox
360, Wii
Wii
Videospielumsetzung des
berühmten Brettspielklassikers



Spielbeschreibung:

Durch die Software-Umsetzung von Monopoly ist es nun auch möglich das berühmte Brettspiel auf der Konsole mit bis zu vier Freunden zu spielen. Das Spielprinzip ist hierbei dasselbe wie auf dem analogen Spielbrett. In der klassischen Variante kann man das Gesellschaftsspiel virtuell nach den bekannten Regeln spielen. Dabei führt einen Mr. Monopoly, das berühmte Maskottchen des Spiele-Klassikers mit denselben Spielfiguren durch die gleichen Straßen wie auch beim Brettspiel und gibt dem Spieler Tipps und Ratschläge. Der Spieler kann Straßen kaufen, mit Mitspielern verhandeln, Monopole errichten und Häuser oder Hotels bauen. Kommt ein Spieler auf ein Feld, welches einem anderen Spieler gehört, so muss er Miete zahlen. Der reichste Spieler, der die Kontrahenten in den Bankrott getrieben hat, erreicht gegen Ende den Spielsieg. Die neue "Krösus" Variante hingegen wurde durch kleine Minispiele aufgefrischt und bietet einen aus dem klassischen Brettspiel abgewandelten Spielmodus. Zu Beginn einer jeder Runde fallen automatisch so viele Würfel wie es Spieler gibt auf das Spielfeld und es startet ein Minispiel. Diese werden alle mit geschickter Nutzung der Wiimote gespielt und der Sieger kann durch den Sieg in den Games einen der zufälligen Würfelaugen auswählen. Danach werden die

entsprechende Anzahl Spielsteine per Zufallsprinzip auf das Spielbrett verstreut und man kann Straßen gewinnen oder verlieren. Hierbei gilt sobald eine Spielfigur auf einem freien Feld landet erhält der Spieler die Straße, während er Straßen als Miete abgeben muss, sobald er auf Gebäuden landet, die einem anderen Spieler gehören. Die "Krösus"-Variante endet nach einer gewissen Rundenzahl und der Spieler mit den meisten beziehungsweise teuersten Gebäuden



**Redaktion,
Gruppenleiterin
Linda Scholz**
Spieleratgeber-NRW,
OT St. Anna
Ehrenfeld



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

hat gewonnen. Nach und nach erhält man Stempel in den Pass des Spielbretts, je nachdem, welche Straßen man erbeuten konnte. So kann man neue Spielbretter freischalten und das bekannte Spiel auch auf dem Dschungel- oder Eis-Spielbrett etc. spielen. So bietet das Spiel Neuerung für junge und alte Monopolyfans.

Pädagogische Beurteilung:

Zu Beginn des Spiels konnten die Spieler zwischen der klassischen Spielvariante und dem "Krösus"-Modus wählen. Die klassische Variante funktioniert nach denselben Regeln wie sie die Tester aus dem Brettspiel kannten. Dies wurde durchweg positiv aufgenommen, da keine Einführungstutorials zum Verständnis erforderlich waren, um das Spiel zu spielen: "Die Regeln kennt ja jeder" (Tester, 11 Jahre). Nachdem die Spieler sich ihre Spielfigur und das Spielbrett ausgesucht hatten, wird durch Würfeln entschieden, wer beginnen darf. Die Wiimote fungiert hierbei als Würfelbecher – durch Schütteln und Drücken des A-Knopfs. Die Spieler konnten in ihren Spielzügen Straßen kaufen, Häuser bauen, Hypotheken aufnehmen und Steuern oder Miete zahlen. Zusätzlich konnten sie, falls sie ein Objekt nicht selber kaufen wollten, Straßen zur Auktion freigeben. Die Mitspieler konnten so durch Hochhalten der Wiimote oder Drücken des A-Knopfs mitbieten und die Straßen ersteigern. Dies sorgte stets für Aufruhr unter den Testern, da jeder das besagte Objekt möglichst billig ersteigern oder dem Kontrahenten möglichst viel Geld abknöpfen wollte. So wurde auch gern der Arm mit der Wiimote der Mitspieler nach oben gezogen, so dass dieser unbeabsichtigt mitbot. Den rechnerischen Teil übernimmt hierbei komplett die Konsole, die Spieler mussten nicht mehr selber im Kopf rechnen, wie viel Miete sie zahlen müssen oder wie viel Geld sie für eine Hypothek bekommen. Der Aspekt durch das Spiel taktisches und mathematisches Geschick zu beweisen ging dadurch verloren und die Spieler verfielen schnell in eine Gier die anderen Spieler finanziell zu übertrumpfen. Allgemein fand der normale Modus bei den Testern allerdings wenig Anklang. Die Tester kannten das Spiel und zeigten wenig Interesse den klassischen Spielmodus virtuell zu spielen, da er keinerlei Neuerungen bieten konnte und nach einer gewissen Zeit langweilig wurde (Tester 12 Jahre).



Anders war es bei der Krösus-Edition, bei der die Regeln verändert und der Spielverlauf durch Minispiele aufgefrischt ist. Die Minispiele sind durchweg simpel gehalten und fungieren alle durch Verwendung der Wiimote, was die Tester schnell in den Bann zog. So mussten sie die Wiimote schnell auf und ab bewegen, um als Sträfling vor der Polizei zu flüchten, sie als Lenkrad benutzen, um ein Auto zu lenken und über ‚Los‘ zu fahren, nach Stimmzetteln greifen oder schätzen wie sich die Aktien entwickeln. Die Gewinner durften sich daraufhin in absteigender Reihenfolge die ersten Würfelzahlen aussuchen, was besonders zu Beginn des Spiels wichtig ist. So entscheidet die ausgewählte Würfelzahl die Anzahl der eigenen Spielsteine, die per Zufallsprinzip auf das Spielbrett geworfen werden. Bei der eigentlichen Runde hatten die Spieler jedoch kaum noch Handlungsmöglichkeit. Mr. Monopoly läuft das Spielbrett, bei ‚Los‘ startend ab und die Spieler erhielten die Straßen, auf denen ihre Spielfigur gelandet war. Je nachdem wie viele Figuren sich pro Spieler auf dem Brett befanden desto schneller häufte sich der Grundbesitz. Sobald man auf eine Straße kam, die bereits vergeben war, musste man dem Besitzer eine Straße aus dem eigenen Besitz abgeben. Hierbei war auch schnell der Nachteil dieser Variante für die Tester erkennbar: Das komplette Spiel funktioniert auf dem Zufallsprinzip und sobald ein Spieler ein großes Repertoire an Straßen besitzt, ist es für die anderen Spieler kaum möglich diesen zu bezwingen, da die Spielsteine immer wieder auf dessen Felder fallen und die übrigen Spieler ihm immer mehr Straßen abgeben müssen. Besonders die Computergegner trugen hier zur schlechten Laune bei, da diese aufgrund des zufälligen Losglücks schwer zu bezwingen waren – Ihre Spielsteine landeten oftmals auf freien Feldern, obwohl sie in den Minispielen meist unterlagen. Die Anzahl an gewonnen Minispielen trug hierbei in keinsten Weise zum Sieg bei, da es reines Glück ist, auf welche Felder der Computer die Spielfiguren setzt.

Schnell machte sich Frust und Enttäuschung unter den Spielern bemerkbar und sie verloren die Motivation sich weiter anzustrengen. "Ich verlier' jetzt einfach extra alles" (Tester 12). Ebenso trugen die Gesellschaftskarten dazu bei, dass es fast unmöglich war taktisch vorzugehen, da diese spontan verlangten drei Straßen oder gar ein ganzes Monopol abzugeben, welches sich die Spieler mühsam erkämpft hatten. Auch der Vorteil, dass das Spiel zu viert spielbar ist, trug nicht dazu bei, dass die Tester dauerhaft Spaß hatten.

Einziges Anreiz boten die verschiedenen Spielbretter, welche dazu beitrugen, dass die Tester Monopoly mehrmals spielen wollten, um alle Bretter auszuprobieren. So konnten sie auf dem Süßigkeitenbrett kandierten Apfel, auf dem Käsebrett Straßen wie Mozzarella oder auf dem Zukunftsspielbrett die Elektro-Allee ergattern. Hierbei bot jedes Spielbrett individuelle Spielsteine und neue Melodien, welche jedoch nach kurzer Zeit von vorne beginnen und daher schnell von den Spielern als eintönige und nervige Dauerschleife wahrgenommen wurden. Auch das geringere Repertoire an Ratschlägen von Mr. Monopoly wiederholten sich auf kurz oder lang und war für die Tester eher lästig als hilfreich: "Kann man den nicht ausstellen?" (Tester, 11 Jahre)

Fazit:

"Monopoly" für die Nintendo Wii war leider nur ein kurzer Spaß für die Tester. Viel zu schnell ging der Spielspaß aufgrund des frustrierenden Gameplays verloren. Die klassische Variante bot keine wirklichen Neuerungen und bei der Krösus-Edition war es aufgrund der eingeschränkten Entscheidungsfreiheit nicht möglich durch taktisches Interagieren zum Sieger zu werden. Ein Extra boten die zusätzlich frei spielbaren Spielbretter, welche die Spieler kurzzeitig zum Weiterspielen motivierten. Doch leider konnte auch dieser Bonus die Spieler nicht lange an das virtuelle Monopoly fesseln. Durchweg positiv wurde jedoch die Steuerung aufgenommen. Die Minispiele sind allesamt einfach zu spielen, wodurch auch Wii-unerfahrene Spieler schnell den Einstieg fanden. Auch durch den

Fakt, dass die Konsole den rechnerischen Teil übernimmt ist das Spiel besonders für jüngere Spieler einfach zu spielen. Allerdings bleibt die Frage nach den Vorteilen gegenüber dem klassischen Brettspiel. Die unbegrenzte Altersfreigabe ist bei Monopoly unbedenklich ernst zu nehmen, allerdings kamen die Tester zu dem Schluss, dass ihnen ein Spieleabend mit dem Brettspiel letztlich mehr Spaß macht.



Beurteilung der Spieltester zuklappen





Spielertester
OT St. Anna Ehrenfeld
Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)