New Super Mario Bros Wii



Genre
Jump&Run

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2009.11
Systeme	Wii
System im Test	Wii
Kurzbewertung	Fantasievolles, zeitloses, aber auch forderndes Spielprinzip mit bis zu 4 Spielern



Spielbeschreibung:
Bowser hätte seinem Sprössling Bowser Junior erklären sollen, dass Männer, besonders dickplautzige Italiener, niemals die Entführung der (eigenen?) schönen Frau ungesühnt lassen. Diesmal bekommt Mario jedoch tatkräftige Unterstützung von seinem Bruder Luigi und zwei Pilzköpfen. Selbstverständlich geht es in dem neuesten Jump&Run Abenteuer "New Super Mario Bros Wii" alles andere als kriegerisch zu, auch wenn mit Stampfattacke, Feuer- und Eisblume die überaus putzigen und mit viel Liebe zum Detail gezeichneten Schergen rund um Bowser Jr. bekämpft werden müssen. Das neue Abenteuer unseres Lieblingsitaliener ist wieder einmal ein Paradebeispiel, wie der japanische Spielehersteller Nintendo es schafft, neue Ideen und phantasievolle Welten zu erschaffen, die zusammen mit einem zeitlosen Spielprinzip, den kitschig-bunten Figuren und der tollen ohrwurmartigen Musikuntermalung zu einem spielspaß-garantierten Gesamtensemble verschmelzen.



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest



Anders als der großartige Vorgänger auf der Wii "Super Mario Galaxy" (zur Beurteilung von Super Mario Galaxy) rennt Mario diesmal klassisch-nostalgisch in der 2. Dimension von links nach rechts durch die Level, überwindet Ebenen und untersucht, da er ja bekanntlich Klempner ist, auch Rohre, die den Helden in weitere Level bringen. Mit der 2D-Darstellung kommt Nintendo Jump 'n' Run-Enthusiasten entgegen. Dadurch ist nämlich eine präzisere Steuerung bzw. sind genauere Sprünge möglich, und die sind bei den späteren Leveln auch notwendig. Aber keine Sorge, bis der oder die Spieler zu den schweren Welten gelangen, ist die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen.



Die größte Erneuerung in Marios Jump 'n' Run Welt, ist die Anfangs erwähnte Möglichkeit mit bis zu 4 Mitstreitern die Parcours zu

Suche...

Startseite

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

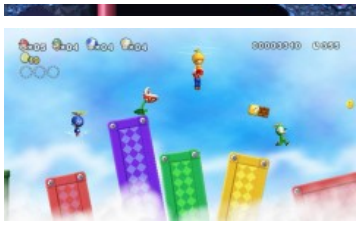
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

absolvieren, ähnlich wie in dem grandiosen Jump 'n' Run "Little Big Planet" (zur Beurteilung von Little Big Planet) auf der PlayStation 3. Waren bei "Little Big Planet" die Figuren und die Umgebung dreidimensional modelliert und mit schönen Texturen versehen, so sind bei Nintendos Mehrspieler Jump 'n' Run nur die Figuren in 3D. Die Level sind zweidimensional und mit einfachen Texturen versehen, was aber kein Nachteil bedeutet, im Gegenteil: bei "New Super Mario Bros. Wii" liegt der Fokus weniger auf grafische Höhepunkte, sondern auf die grandiose Spielbarkeit, gepaart mit einem kreativen und nach und nach anspruchsvoll werdenden Leveldesign.



Die Level oder in dem Fall die Welten sind mariotypisch in Themengebiete unterteilt und werden konsequent aufgegriffen. In der Wüstenwelt kämpft sich Mario durch Level mit Sandstürmen. In der Eiswelt entsprechend hat es der Südländer mit den Widrigkeiten der Kälte, samt herunterfallenden Eiszapfen, zu tun. In der Himmelswelt muss sich Mario auf fliegenden (wolkenartigen!!) Rochen bewegen und wird zudem von mürrisch blickenden Kanonenkugeln beschossen. Sie merken hier, dass die Entwickler sich aus bekannten Elementen der Mariowelt bedient haben, aber auch viel Kreativität in neue Bestandteile gesteckt haben. Insgesamt gibt es 8 Welten mit jeweils mehreren Leveln und einem abschließenden Schlosslevel, in der es Bowser Juniors Levelschurken zu besiegen gilt, um die nächste Welt freizuschalten. Zudem sind pro Level 3 große Münzen verteilt, die Extras wie Videos freischalten. Am Ende des Spiels muss der Spieler sich selbstverständlich dem Oberschurken Bowser Junior als Endgegner stellen, um wieder einmal Prinzessin Peach zu befreien.
Ein Markenzeichnen von Nintendo war schon immer die musikalische Hintergrundbemalung seiner Spiele. Sei es nun Mario oder Zelda. Die Musik, von Hofkomponist Koji Kondo bekommt man nicht so leicht aus den Ohren wieder heraus. Die Musik ist ebenfalls an die Themengebiete angepasst. In der Wüstenwelt ertönen orientalische Klänge, in den Burgen hingegen vermittelt die Musik dramatischen Schauer. Aber nicht nur die Testgruppe war von der Musik angetan, sogar Mario's Gegner haben sichtbar Gefallen an der Feel-Good-Musik, da sie manchmal im passenden Rhythmus eine Tanzbewegung vollführen. Da vergisst man schnell, dass die Gegner, so liebevoll putzig sie auch dargestellt wurden, extrem hartnäckig sein können. Mamma Mia!

Pädagogische Beurteilung:
Mario ist ja bekanntlich der berühmteste Videospielheld der Welt. Nach Mario kommt lange Zeit nichts und dann taucht irgendwann am Horizont die Abenteurerin Lara Croft auf, die eher dem klassischen Heldentypus entspricht, aber dazu später mehr. So war Mario in der Testgruppe auch alles andere als ein Unbekannter und sorgte für große Vorfreude, als ich den Titel als nächstes Projekt ankündigte.

Bewegt werden die Figuren von "New Super Mario Bros Wii" mit seitlich gehaltener Wiimote (oder mit Wiimote plus dem Aufsatz Nunchuck). Mit der Taste 2 springt Mario (Jump) und durch Druck auf die Taste 1 kann Mario schneller rennen (Run). Nach diesen beiden Bewegungen wurde auch dieses Genre, die Jump 'n' Run Spiele benannt. Daneben können Mario und Brüder durch Schütteln der Wiimote einen Drehsprung vollführen bzw. er kann damit seinen neuen Propeller-Strampler aktivieren, um höhere Ebenen zu erreichen. Mit dem Strampler sieht Mario ein wenig wie "Carlson auf dem Dach" aus, nur mit dem Unterschied, dass er den Propeller auf seinem Kopf trägt und nicht auf dem Rücken. Neues Spielelement ist auch der Pinguin Anzug, der Mario und seine Spießgesellen in einen Pinguin verwandelt. Damit sind Mario und Co in der Lage schneller zu schwimmen, schlittern nicht auf Eis und sie können sogar auf dem Eis einen Bauchfletscher hinlegen, um dadurch mehrere Gegner auf einmal zu besiegen.

Die wii-typische Gestensteuerung wird zudem noch dazu verwendet, um Plattformen oder Kanonen zu neigen oder Lichtkegel auszurichten. Ansonsten hält sich die Verwendung der Gestensteuerung in Grenzen. Die Testgruppe kam mit der seitlich gehaltenen Wiimote-Steuerung gut zurecht. Das einzige Mädchen in der Gruppe und ich spielten aber lieber mit dem Nunchuk-Aufsatz. Ich persönlich fand die seitlich gehaltene Wiimote auf Dauer nicht ergonomisch und verkrampfte nach längerem Spielen. Eine klassisches Gamepad wäre für das Spiel besser gewesen, zudem ist das kleine Steuerkreuz nicht für größere Hände geeignet und man berührt schnell die A-Taste und aktiviert versehentlich die Luftblasenfunktion. Damit ist es nämlich möglich, seine Figur mit einer schützenden Luftblase zu umschließen, um bspw. rechtzeitig das Ableben zu verhindern. Oder falls ein Spieler zurückbleibt, aktiviert er diese Funktion, schüttelt die Wiimote und schwebt so zu den Mitspielern. Das kann in so mancher Situation ein Spielleben sparen.

Und das sei noch an dieser Stelle gesagt, trotz des kindlich-naiven Designs, ist das neue Abenteuer des Schnauzbartträgers alles andere als kinderleicht. Wer den unmittelbaren Vorgänger "New Super Mario Bros." auf der Nintendo DS gespielt hat (zur Beurteilung von New Super Mario Bros.) wird sofort den angezogenen Schwierigkeitsgrads bemerken. Das musste auch die Testgruppe erleben. Die anfänglichen Kommentare wie: "das Spiel kenne ich, oder das ist kein Problem für mich" verstummten schnell, denn während die erste Welt gut zu bewältigen ist, gestalten sich die späteren Level sehr fordernd, allerdings niemals unfair und sind mit viel Übung zu meistern. Besonders im ausschließlich gespielten Multiplayermodus merkten die Kids schnell, dass ein unkoordiniertes und alleiniges Vorpreschen, selten zum Spielerfolg führte. Bestimmte Ebenen sind auch nur im Zusammenspiel zu erreichen. Daher mussten die Gruppemitglieder mehrmals ihre individuelle Strategie zu Gunsten einer Gruppenstrategie ändern, um das Level abzuschließen. Gelegentlich musste ich sogar eingreifen, wenn manchmal zu eigensinnig gespielt wurde. Auch wenn es auf dem Bildschirm oft chaotisch zuging, Frust kam

selten auf, im Gegenteil: trotz Chaos bereitet das Spiel großen Spaß.

Noch abschließend etwas zur Heldenzeichnung allgemein und im speziellen von Videospielcharakteren. Mit den klassischen Heldenzeichnungen der Antike, die unser westlich geprägtes Bild von Helden modelliert haben, hat unser Held Mario fast gar nichts gemeinsam. Er ist zunächst kein Krieger wie bspw. Achilles, sondern ist nur ein Handwerker, sogar nur ein Klempner, deren Arbeit zwar wichtig, aber alles andere als angenehm oder gar ruhmhaft ist. Mario ist von Natur aus klein und benötigt Pilze, um größer zu werden. Außerdem ist er nicht muskulös, hat keine breiten Schultern und einen Waschbrettbauch, sondern trägt seit seinem ersten Auftritt in dem Videospiel-Klassiker Donkey Kong stolz seine Plautze. Nur zwei Gemeinsamkeiten verbinden Mario mit klassischen Helden: mit Prinzessin Peach hat Mario eine sehr hübsche Freundin. Ob die Beziehung nun rein platonisch ist oder nicht. Fakt ist, dass Mario alle Hebel in Bewegung setzt, um die Prinzessin zu befreien. Und das ist die zweite Gemeinsamkeit des Heldentypus: er zieht unerschrocken in den Kampf.

Es ist extrem bemerkenswert, das ein so gegensätzlicher Heldentypus zur Ikone der Videospielkultur geworden ist. Noch bemerkenswerter ist aber der Mut des Japaners Shigeru Miyamoto, dem kreativen Kopf von Nintendo, einen

Noch bemerkenswerter ist aber der Mut des Japaners Shigeru Miyamoto, dem kreativen Kopf von Nintendo, einen Helden zu gestalten, der eben nicht groß und schön und stark ist, sondern nur ein einfacher kleiner Klempner ist, der aber über sich hinauswächst. Vielleicht ist es nicht zu weit hergeholt mal über die pädagogische Leistung dieser radikalen und zum gegenwärtigen Trend diametralen Idee nachzudenken. In Zeiten, wo wir extrem von (seltenst möglichen) Schönheitsidealen in Film, Fernsehen und Werbung geprägt werden, ist dieser Ansatz erfrischend sympathisch.

Fazit:
Das neue Jump 'n' Run "New Super Mario Bros Wii" ist ein großartiger Vertreter und Aushängeschild der Videospielkultur; ein zeitloser Klassiker mit grandiosem Spielspaß, sogar diesmal für bis zu vier Spieler. Wenn sie sich denn nicht zu oft in die Quere kommen und zusammenarbeiten. Ansonsten artet das Ganze in ein heilloses, aber jederzeit spaßbringendes Chaos aus.
Das Spiel mit dem kindlich-naiven Flair hat keine Altersbeschränkung von der USK bekommen. Inhaltlich geht diese Einstufung auch völlig in Ordnung. Aber das Spiel hat einen nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad, sollte aber für Kinder ab 8 Jahren mit Übung zu meistern sein.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Ü6 Alte Feuerwache Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen