Nintendo Land



Genre	Gesellschaftsspiele
USK	ab 6 Jahre (?)
Pädagogisch	ab 10 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2012.11
Systeme	Wii U
System im Test	Wii U
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Minispiele-Sammlung für Nintendos neueste Konsole



Spielbeschreibung:
Zum Release von Nintendos neuester Konsole, der Wii U (Artikel zur Wii U), kam gleichzeitig der Titel „Nintendo Land" heraus. Ein Spiel, dass aus 12 Mini-Spielen besteht und mit denen man die neue Konsole ausgiebig alleine oder mit Freunden testen kann.
Der Spieler läuft mit seinem Mii (Spielfigur) über eine runde Plaza auf der die zwölf Spiele auswählbar sind. Neben dieser Option kann der Spieler auch über ein Übersichtsmenü direkt auf die einzelnen Spiele zugreifen. Begleitet wird er dabei von einem kleinen Roboter und dieser erklärt ausgiebig die Regeln und das jeweilige Spielprinzip. Einige der Spiele sind bereits aus der Vergangenheit bekannt. Mit dabei sind beispielsweise bekannte Marken wie Mario, Zelda oder Metroid. Insgesamt gibt es sechs Einzelspieler- und sechs Mehrspielergames, die mit bis zu fünf Personen gespielt werden können.



Redaktion
Markus Sindermann
Spieleratgeber-NRW

Pädagogische Beurteilung:
The Legend of Zelda: Herausforderung zum Kampf
In diesem Mehrspielermodus laufen die Spieler einen festen Weg ab und müssen dabei angreifende Gegner außer Gefecht setzen. Der Spieler mit dem Gamepad hat dafür einen Bogen zur Verfügung, während die anderen Spieler zum Nahkampf mit einem Schwert



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

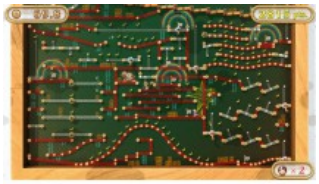
Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

während die anderen Spieler zum Nahkampf mit einem Schwert antreten, welches sie durch Bewegung steuern können. Erledigte Gegner lösen sich in Luft auf.



Pikmin-Abenteuer
Dieses an „Pikmin" (Test von Pikmin) angelehnte Mini-Game kann mit bis zu fünf Spielern gespielt werden. Der Gamepad-Spieler steuert dabei Olimar, einen kleinen Außerirdischen, der mit Pikmins schießen kann, um angreifende Gegner zur Strecke zu bringen. Die anderen Spieler übernehmen je die Rolle eines Pikmin und können Gegner ebenfalls angreifen. Das Spiel wird aus der Vogelperspektive gesteuert, wodurch leichtes Chaos auf dem Bildschirm entsteht. Die jugendlichen Spieletester hatten bei dieser Attraktion nicht so viel Spaß, da das Spielprinzip zu einfach und monoton für sie war.



Metroid-Schießerei
Der Gamepad-Spieler wird hier zum Piloten eines bewaffneten Raumschiffes. Ziel ist es, die anderen Spieler, die einfache Figuren mit Waffen haben, zu erledigen. In einer einfachen Arena mit verschiedenen Ebenen kämpfen die Spieler also in zwei Teams gegeneinander. Das klassische Prinzip eines Shooters war für die jugendlichen Spieletester sehr beliebt, auch wenn sie es teilweise etwas unfair fanden, da das Raumschiff übermächtig zu sein scheint. Zusätzlich gibt es einen weiteren Spielmodus, in denen die Spieler gemeinsam in einem Team den Angriff von Robotern überstehen müssen. Wegen den actionreichen Inhalten mit Shooter-Prinzip und den anspruchsvollen Missionen, sollten vor allem jüngere Kinder von diesem Mini-Spiel ferngehalten werden. Daher ist unsere pädagogische Alterseinschätzung: für Kinder ab 10 Jahren.





Jagd auf Mario
Diese Attraktion war bei den Spieletestern ebenfalls sehr beliebt, vor allem wenn es zu fünft gespielt wurde. Der Gamepad-Spieler fungiert als Mario und hat auf seinem Display eine Übersichtskarte mit allen Charakteren. In einer festgelegten Arena, die in vier farbige Bereiche unterteilt ist, muss Mario versuchen vor den anderen Spielern wegzulaufen. Die anderen Spieler haben demnach die Aufgabe Mario zu fangen. Sie haben allerdings keine Übersichtskarte auf dem TV-Bildschirm und sehen nur, wie weit sie aktuell von Mario entfernt sind. Absprache ist bei diesem Spiel also das A und O, da Mario sonst nicht geschnappt werden kann. Es stehen unterschiedliche Karten für das klassische Fangspiel zur Verfügung. Die Spieletester bemängelten jedoch, dass die Karten teilweise sehr unfair seien und es unmöglich zu sein scheint, Mario zu schnappen.



Luigis Geistervilla
In der Geistervilla tapsen bis zu vier Spieler in einer dunklen Villa umher und suchen einen Geist. Ausgerüstet mit einer Taschenlampe und begrenzter Batterie können Sie die dunklen Gänge beleuchten und dem Geist durch Anleuchten Lebensenergie entziehen. Je näher sie auf ihrer Suche dem Geist kommen, desto mehr Vibration spüren sie in ihrer Steuerung. Der Gamepad Spieler schlüpft in die Rolle des Geistes und sieht auf seinem Bildschirm die gesamte Karte. Er muss sich von hinten an die Spieler heranschleichen und diesen dadurch außer Gefecht setzen. Wenn alle Spieler erledigt worden sind, hat der Geist gewonnen. Doch die Spieler haben noch die Möglichkeit besiegte Spieler zu reaktivieren, indem sie diese anleuchten. Diese Attraktion empfanden die Spieletester ebenfalls als sehr gelungen und sie konnten kaum genug davon bekommen, dass Gamepad herumzureichen, damit jeder einmal den Geist spielen konnte.

Animal Crossing – Ein süßer Tag
Ein weiteres Fangspiel steckt in dieser Attraktion. Der Gamepad-Spieler versucht die anderen Spieler zu fangen, die währenddessen umherlaufen und Früchte sammeln. Wird ein Spieler gefangen, verliert er all seine Früchte und muss von vorne beginnen. Wenn die Spieler eine bestimmte Anzahl an Früchten gesammelt haben, gewinnen sie.

Tanz der Kraken
Der „Tanz der Kraken" ist ein Rythmusspiel im Einzelspielermodus. Der Spieler muss die Tanzbewegungen einer Figur mittels Joystick nachahmen und hört dabei Musik. Bei den ausschließlich männlichen Testern kam dieses Spiel nicht gut an, da die Musik eher nervig und die Herausforderung nicht groß genug für sie war.

Yoshis Früchtewagen
Der Spieler sieht auf dem TV-Bildschirm eine Karte aus der Vogelperspektive mit einem Startpunkt, verschiedenen Früchten und einem Zielpunkt. Auf dem Gamepad, auf dem lediglich Start- und Zielpunkt eingetragen sind, muss der Spieler einen Weg mit dem Stylus-Stift einzeichnen. Dabei muss er versuchen, alle Früchte einzusammeln. Nach einigen Leveln kommen weitere Hindernisse und Fallen hinzu, die ebenfalls umgangen werden müssen.

Donkey Kong Crashkurs
Bei diesem Mini-Spiel schaut man auf das Gamepad und versucht mittels Bewegung des Pads ein Dreieck auf Rädern durch einen Hindernisparcours zu steuern. Dabei muss man den Wagen manchmal sehr langsam, manchmal aber auch sehr schnell bewegen und verschiedene Tastenkombinationen drücken, um ans Ziel zu gelangen. Bei den jugendlichen Spieletestern war dieses Single-Player-Spiel eines der Beliebtesten. Sie versuchten nacheinander die kniffelige Aufgabe zu lösen und schauten den anderen gespannt beim Ausprobieren zu.

Takamuras Ninja-Festung
„Takamuras Ninja-Festung" ist ein kleiner Shooter, der sehr einfach dargestellt ist. Man bewegt sich auf eine Festung zu, hat das Gamepad in der Hand und kann durch ein einfaches Darüberwischen Wurfsterne in Richtung der Gegner schießen. Eine Begrenzung an Sternen gibt es dabei nicht und in brenzligen Situationen kann man beispielsweise eine Bombe benutzen oder den Zeitlupen-Modus (Bullet Time) aktivieren. Die Gegner sind in diesem Spiel sehr einfach dargestellt und erinnern eher an Pappfiguren, weshalb das Spiel nicht brutal zu sein scheint. Bei den jugendlichen Spieletestern kam das Spiel zu Beginn sehr gut an, verlor aber schnell an Faszination, da es immer wieder dieselbe Aufgabe zu bewältigen galt.

immer wieder dieselbe Aufgabe zu bewältigen galt.

Captain Falcons rasantes Rennen
Das Single-Player-Spiel ist eigentlich ein kleines Rennspiel. Man hält das Gamepad hochkant und benutzt es wie ein Lenkrad. Dabei muss man Hindernissen ausweichen und gelegentlich Springen. Viel Spaß kam beim Ausprobieren dieses Mini-Spiels leider nicht auf.

Ballonauslug bei steifer Brise
In einer 2D-Ansicht steckt der Spieler in einem Ballon, den er durch Hindernisse und Gefahren steuern muss. Gesteuert wird dabei, indem man Windströme auf dem Gamepad einzeichnet.

Fazit:
Viele der Mini-Spiele aus „Nintendo Land" überzeugten die Spieletestergruppe leider nicht. Lediglich ein paar Spiele machten Spaß und überzeugten durch ihre Steuerung und Aufgabe. Was allerdings an der Zielgruppe liegen könnte, denn „Nintendo Land" richtet sich primär an Gelegenheitsspieler, die am liebsten zusammen mit Familie und Freunden oder auf Partys zum Pad greifen und unkomplizierten, bunten Spaß suchen.
Die Bedienung von „Nintendo Land" funktioniert durchweg sehr gut und auch das Gamepad der Wii U wird oft sinnvoll eingesetzt. Der Roboter, der die verschiedenen Tutorials spricht, ist auf die Dauer etwas nervig, er kann aber nach einiger Zeit einfach weggeklickt werden. Das Spiel macht vor allem Spaß, wenn man es mit mehreren Spielern spielt und kann bedenkenlos von einer jungen Zielgruppe gespielt werden. Lediglich die Metroid-Schießerei sollte nicht in die Hände von jüngeren Kindern gelangen, weshalb wir die gesamte Mini-Spiel-Sammlung erst ab 10 Jahren freigeben würden.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Ü16 Bürgerzentrum Deutz
Köln

Bewertung Spielspass

Druckansicht

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS