



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► PokéPark 2 - Die Dimension der Wünsche

Suche...

PokéPark 2 - Die Dimension der Wünsche



Genre
Action-Adventure

USK
ab 6 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2012.03
Systeme Wii
System im Test Wii
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Etwas anderer Pokémon-Ableger, der sich vornehmlich an jüngere Spieler richtet

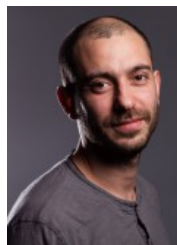


Spielbeschreibung:

Vor fast 20 Jahren erblickte der erste Pokémon das Licht der Welt. Vor rund 15 Jahren erschuf Nintendo eigens für die unbeschreiblich erfolgreichen Taschenmonster die Pokémon Company. Seither rollt der Rubel – weltweit über 50, meist für tragbare Nintendokonsolen konzipierte Spieleableger, werden flankiert von einer unvorstellbaren Fülle an Merchandise-Artikeln. So entstanden im Geburtsland der Monsterchen gar eigene Kaufhäuser, die von Makkaroni über Regenschirme jede erdenkliche Form von Fan-Utensilien anbieten. Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist zudem das zweiterfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt.

Vornehmlich erscheinen neue Ableger der Spielereihe auf Handhelds, anders jedoch „PokéPark 2 - Die Dimension der Wünsche“, das, wie schon sein Vorgänger, exklusiv auf Nintendos Wii erscheint. Auch das Spielprinzip unterscheidet sich dabei stark von üblichen Pokémon-Spielen ([Test: Pokémon Weisse Edition](#)). In der Rolle von [Pikachu](#) ([Pikachu im Pokewiki](#)), [Ottaro](#), [Serpifeu](#) oder [Floink](#) gilt es die verschluckten Pokémon im Wunschkarten zu befreien. Der böse [Echnatoll](#) hat etliche seiner Artgenossen mit dem Versprechen nach „Kuchen satt“ in die finstere Wunschkarte gelockt. Finster, weil bereits ein Bissen von Echnatolls Kuchen die kleinen Monster in hörige Sklaven verwandelt. Spätestens nach dem Pikachus bester Freund [Plinka](#) im Wunschkarten verschwunden ist, beschließt dieser seine Kumpanen zu befreien. Schnell findet er heraus, dass sich die Dimension der Wünsche nur dem öffnet, der die Macht der Freundschaft besitzt. Pikachu ist also auf die Hilfe der Bewohner des Parks angewiesen. Diese koppeln ihre Unterstützung wiederum an Gegenleistungen. Die nun bevorstehenden Aufgaben lassen sich grob in fünf Kategorien einteilen: Kämpfen, Fangen oder Verstecken spielen, Quizze bestehen oder vermisste Gegenstände auftreiben. Nicht jede Aufgabe lässt sich dabei von Pikachu allein bewältigen. Pokémon sind unterschiedlichen Elementen zugeordnet, was wiederum bedeutet, dass sie unterschiedlich geartete Grundeigenschaften innehaben. Kommt man nun mit der Elektrizität Pikachus nicht mehr weiter, kann man im Verlauf des Spiels beispielsweise auf die Wasserkraft Ottaros oder die Feuerfähigkeiten Floinks zurückgreifen.

„PokéPark“ bietet neben diesem Einzelspielerabenteuer auch einen Mehrspielerbereich im Offline-Modus an. Mit bis zu vier Spielern lassen sie hier die nach und nach freigeschalteten Minispiele,



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule
Düsseldorf |
Spieletester an der HHU



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

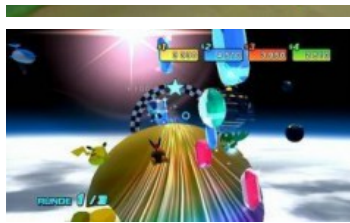
[Erweiterte Suche](#)

beispielsweise simple Rhythmus- oder Tanzspiele, aus dem Wunschpark nachspielen.

Pädagogische Beurteilung:

Des einen Freud, des anderen Leid

Pikachu, Ottaro, Serpifeu, Floink, Echnatoll und Plinfa - bereits die in der obigen Spielbeschreibung genannten Namen lassen erahnen, in welcher exotischen und alles andere als leicht zugänglichen Welt die Pokémon zu Hause sind. Eine Welt, die zumindest die Spieletestergruppe spaltete. Entweder man spielt es oder man lässt es. Mal eben anspielen, nebenher etwas die Zeit vertreiben - mit den Pokémon sind diese Szenarien nur äußerst schwer vorstellbar. Die ‚Pokéwelt‘ verlangt nichts weniger als die volle Aufmerksamkeit des Spielers. Hunderte von Taschenmonster, deren zugeordnete Elemente samt individuell unterschiedlicher Fähigkeiten und die unendlich erscheinenden Steuerungskombinationen erlernt man nur nach zeitintensiver Beschäftigung. „PokéPark 2“ stellt da auf den ersten Blick eine Ausnahme dar. Viele Inhalte im Wunschpark, wie etwa Kampffähigkeiten der einzelnen Pokémon erklären sich fast von selbst und auch das klassisch anmutende Adventure-Spielprinzip jenseits von Trainings- und Kampfarenen erscheint zugänglicher. Und dennoch gilt bzw. galt zumindest beim Test: wem die genannten Namen bis dato nichts sagen, wird nur schwer eine, auch nur ansatzweise spürbare Faszination für die Taschenmonster entwickeln. So spaltete sich die Gruppe in „Boah, ist das geil!“ und in „Müssen wir den Schrott echt testen?“.



Bewährte Spielmechanik

Getestet wurde das Spiel daher wenig überraschend vornehmlich von der etwas größeren, begeisterungsfähigeren Fraktion. Und die konnte sich zügig mit Steuerung der Pokémon arrangieren. Nintendo setzt bei der Standkonsolenadaption auf altbewährte Steuerungsoptionen seiner eigenen Handhelds. So gilt es den Wii-Remotecontroller waagrecht zu halten, um Pikachu und Co. in klassischer Manier mittels Steuerkreuz fortzubewegen. Im Vergleich zu herkömmlichen Ablegern eher rudimentäre Attacken oder Ausweichmanöver werden durch simples Tastendrücker durchgeführt. Mittels B-Knopf hat man zudem die Möglichkeit die Kamera bzw. den Blickwinkel hinter seinen jeweiligen Spielcharakter zu zentrieren. Die Spielmechanik bietet dadurch einen hohen Grad an Wiedererkennung, leider jedoch auch an einigen Tücken. Die Kamera positioniert sich oft unvorteilhaft, was wiederum den Spielfluss zeitweise hemmt, da man damit beschäftigt ist die Kamera durch den B-Knopf neu zu positionieren. Bei aller Wiedererkennung der Fortbewegung via Steuerkreuz, wäre wohl bei einem dann doch derart klassischen dreidimensionalen Action-Adventure der Einsatz des Nunchuk-Controllers vorteilhaft gewesen. Die fehlende Präzision des Controller-Sticks macht die Steuerung unnötig ungenau und teilweise schwieriger bzw. fummeliger als es sein müsste, denn immerzu geradeaus, nach hinten, links und nach rechts reicht nur bedingt aus, um in einer 3D-Welt vernünftig klarzukommen. Während sich diese Makel bei den Kämpfen, selbst gegen Bosse, kaum bemerkbar machen, orientieren sich wiederum die Fangeinheiten stellenweise am Zufallsprinzip. Wirklich herausfordernd oder anspruchsvoll gestalten sich letztlich aber auch diese nicht. Interessanterweise präsentieren sich die Gegner bei Kämpfen zumeist eher träge und hüftsteif, während sie beim ohnehin etwas ungenauen Fangen dann doch flott und flink unterwegs sind.

(Alt)Bewährte Technik

Audiovisuell lässt sich „PokéPark 2“ mit einem Familienauto Baujahr 1998 vergleichen: Technisch auf maximal solidem Stand, aber es fährt bzw. funktioniert. Etwaige Unterschiede zu seinen Vorgängern sind schlicht nicht erkennbar und wohl auch nur bedingt erwünscht. Visuell bietet sich daher ein nintendotypisches, farbenprächtiges, eher charmant und niedlich daherkommendes Konglomerat, das sich irgendwo zwischen Comic, Anime und Spielewelten der Neunziger orientiert. Auch zu hören bekommt neben einem fernöstlich angehauchten „Gedudel“ eher „voll die süßen“ Stimmen zu hören. Zeitweise nervig ist dabei allerdings die Tatsache, dass die Taschenmonster nahezu unaufhörlich ihre eigenen Namen wieder- und wiederholen. Unterhalten wird sich untereinander auf der ureigenen Pokémon-Sprache, die wohl nur besonders eingefleischten Fans der Reihe zugänglich sein wird. Daher werden diese Unterhaltungen simultan in Textform auf Deutsch präsentiert. Die Gespräche bieten neben einem gewissen Unterhaltungsfaktor, auch für das Spiel durchaus wichtige Informationen, weshalb ausreichend vorhandene Lesekenntnisse sich als Vorteil erweisen. Beim Test spalteten sich die Meinungen auch beim audiovisuellen Gewand des Spiels. Kenner lobten und liebten die Präsentationsform und erfreuten sich am hohen Wiedererkennungswert ihrer teils liebevoll animierten, kleinen Monsterhelden. ‚Laien‘ hingegen entlockten die stets leicht verwaschen wirkenden Texturen sowie das „voll stressige Gepiepe“ der Monster ein lautes, stets anhaltendes Stöhnen. Kopfschütteln erteten wiederum bei beiden Lagern die Ladezeiten des Spiels. Immer wieder wurde der Spielfluss durch Ladebildschirme unterbrochen. Während beim Wechsel der Dimensionen bzw. Level ein gewisses Maß an Verständnis vorhanden war, wurden Ladezeiten beispielsweise vor und nach Kämpfen, Fangspielen oder in Spielegrafik präsentierten Zwischensequenzen äußerst argwöhnisch registriert. Zumal kurioserweise einige der Quests, sprich Aufgaben, dann doch komplett ohne Ladezeiten auskamen.

„Pokéwahn(sinn)“

„PokéPark 2“ versucht, anders als seine Rollenspiel-Vorfahren, den Spieler mit einer durchaus spannenden Hintergrundgeschichte einzufangen. Auch klassische, [genretypische Elemente](#), wie etwa das Lösen oder Bewältigen diverser Aufgaben in Form von Kämpfen oder Quizen und Hüpf- bzw. Sprungpassagen, sind wohl dem Versuch geschuldet auch Pokélaien auf die „richtige Seite der Macht zu ziehen“. Dies gelang jedoch, zumindest beim Test, nur marginal. Der Abscheu der vermeintlichen Laien gegenüber den Pokémon stellte sich als zu große Hürde dar. Letztlich waren sich wohl auch die Entwickler durchaus bewusst, dass dieses Unterfangen nur schwer realisierbar sein wird, weshalb sie auch direkt etliche an den Rollenspiel-Vorgängern orientierte Elemente in

ihr Spiel einbauten. So sollen den geneigten Pokémon-Liebhaber, neben dem eigentlichen Spiel, ein PokéPark-Album, eine Art Poesie-Album der befreundeten Pokémon, und ein Foto-Modus, indem man seine Lieblingsmonster verewigen und per SD-Karte mit anderen austauschen kann, langfristig bei Stange halten. Der zusätzlich gebotene Mehrspielermodus wiederum sorgte ebenfalls nur bei ‚Fans‘ für Begeisterung. Zum einen waren die ‚Laien‘ der Meinung, dass sie gar nicht erst zum Freischalten der einzelnen Spiele kommen würden und zum anderen ‚sind die eh voll langweilig‘, da sie sich ohnehin an bereits Gespieltem orientieren. ‚Tatsachen‘, an denen sich die Kenner der Reihe beim Test nicht im Geringsten reiben und wahrscheinlich auch in naher Zukunft nicht reiben werden.

Fazit:

„PokéPark 2 - Die Dimension der Wünsche“ ist ein etwas anderer Ableger der kommerziell überaus erfolgreichen Pokémon-Reihe. Anders als seine zahllosen Vorgänger orientiert sich das Spiel an klassischen Action-Adventure-Elementen und lässt sich so nur bedingt mit diesen vergleichen, was jedoch die Faszination junger Fans der Reihe nicht merklich trübt. Auch technische Unzulänglichkeiten, in Form einer oft spürbar ungenauen Steuerung, kaum herausfordernden Aufgaben oder nicht vorhandenen audiovisuellen Verbesserungen bereiten dem Spielern

herausfordernden, fängenden oder nicht verstandenen durch neuen Verbesserungen, bedeutet dem Spielpublikum ebenfalls keinerlei Abbruch. Wohingegen Laien sich an der Mängelliste ad hoc rieben und auch dem vermeintlich neuen Spielprinzip in „PokéPark 2“ nichts abgewinnen konnten.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester
Ü8 Elsa-Brandström-
Schule Düsseldorf
Düsseldorf

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [pre8CMS](#)