



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Pokémon Weisse Edition

Suche...

Pokémon Weisse Edition



Genre
Rollenspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (0)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2011.03
Systeme Nintendo DS
System im Test Nintendo DS
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Technisch leicht verbesserter Ableger der Pokémon-Reihe



Spielbeschreibung:

Es gibt Videospiele, die überraschen selbst die eigenen Entwickler. 1996 veröffentlichte Nintendo in Japan das erste Pokémon-Spiel für seinen damals in die Jahre gekommenen Game Boy. So recht trauten sie dem Ansatz des Spiels allerdings nicht und stellten dem Handel zunächst 200.000 Exemplare zur Verfügung. Zu speziell sei die Idee und nahezu jeder im Hause Nintendo rechnete mit einer stark begrenzten Käuferschicht. Die Grundidee betrachtend kann und muss man Nintendos Einschätzung teilen. Satoshi Tajiri ([Satoshi Tajiri auf Wikipedia](#)), der Erfinder der Pokémon, grob übersetzt ‚Taschenmonster‘, hatte in seiner Kindheit ein etwas eigenwilliges Faible - er sammelte gerne verschiedene Kleintiere (z.B. Insekten), zeichnete sie ab und ließ seine Zeichnungen, so wie andere Kinder Superhelden à la Batman oder Superman, gegeneinander antreten. Die Pokémon-Spiele basieren bis heute darauf, als Pokémon-Trainer fängt man möglichst starke Pokémon, trainiert sie, lässt sie gegeneinander ankämpfen und führt den Pokédex, eine Art Buch, weiter. Klingt etwas ‚nerdig‘, ist es wohl auch ein klein wenig.

Keiner der Verantwortlichen bei Nintendo konnte von dieser Hintergrundstory ausgehend damit rechnen, dass das Spiel nicht nur den Game Boy aus der Versenkung holen würde, sondern auch den Startschuss für eine der kommerziell erfolgreichsten

Videospielreihen darstellte. Bis heute sind weltweit über 300 Millionen Exemplare der Pokémons verkauft. Unzählige Merchandising-Artikel, Anime-Fernsehserien und -kinofilme, sowie ein überaus erfolgreiches Kartenspiel sorgen zudem für Milliardenereinnahmen. Seit 2000 wird Pokémon aufgrund dieses Erfolgs von der eigens gegründeten „The Pokémon Company“, einem Tochterunternehmen von Nintendo, vermarktet.



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf |
Spieleratgeber 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 Spieleratgeber
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Diese bringt nun mit der „Pokémon Weisse Edition“ und „Pokémon Schwarze Edition“ die fünfte Generation bzw. das Spiel Nummer 42 und 43 der Reihe auf den Markt. Anknüpfend an die Erfolge der Vorgänger verkaufte sich das gegensätzliche Double in den USA am ersten(!) Verkaufstag direkt über eine Million Mal. Die Tatsache, dass sich das Spielprinzip nach 15 Jahren und diversen Editionen und Ablegern nicht verändert hat, scheint im Fanlager willkommen. Auch in „Pokémon: Weisse Edition“ beginnt man als Trainer der kleinen Kreaturen wieder in einem Dorf und erhält vom Professor den Auftrag, den Pokédex zu vervollständigen. In der neu angelegten „Einall-Region“ befinden sich insgesamt über 150 neue Pokémon, die besiegt, eingefangen oder trainiert werden wollen. Selbst die Jahreszeiten gilt es dabei zu bedenken, denn einige Kreaturen lassen sich beispielsweise im Winter nicht trainieren oder einfangen. Das Ziel ist es aus insgesamt acht Arenen als Sieger hervorzugehen und die damit verbundenen Orden zu horten. Hat man alle acht Orden geht es gegen die „Top 4“, eine Art „Crème de la Crème“ der Pokétrainer. Um diese Ziele zu erreichen wandert man durch die „Einall-Region“, trifft auf etliche Trainer und Pokémon und kämpft gegen diese. Die eigenen Pokémon werden dadurch mit der Zeit immer stärker und können somit auch gegen bessere Gegner bestehen. Und davon gibt es reichlich, denn eine Untergrundorganisation stellt sich einem in den Weg mit dem Ziel allen Pokémon die Freiheit zu schenken.



Hat man genug vom klassischen Spielmodus hält das Spiel vielfältige Angebote zur Ablenkung bereit. Man kann seine Zeit einfach mit Kämpfen in der Kampfmeteo verbringen oder ins Musiktheater gehen und die eigenen Pokémon auf die Bühne schicken. Alles dient natürlich dem Zweck der Pokémon-Champ zu werden. Man kann auch die „Einall-Region“ via „[Global Link Account](#)“, einer Website, die mit den DS-Modulen kommuniziert, verlassen. In der dort befindlichen „Traumwelt“ trifft man oft auf Monster, die nicht aus der Region, sondern aus den Gebieten älterer Spiele abstammen. Bekämpft man sie, werden sie bei Erfolg in das Spiel integriert. Man kann hier zudem Beeren pflanzen, seltene Gegenstände finden oder ein eigenes Haus dekorieren. Wer nicht gerne alleine spielt, wird im neuen Pokémon vielfältig in Empfang genommen. Per Infrarotverbindung lassen sich Kämpfe verschiedenster Art ausfechten oder Tauschgeschäfte abschließen. Online über die drahtlose DS-Datenübertragung oder über eine Wi-Fi Connection ([über Nintendo Wifi](#)) kann man sich mit bis zu drei Freunden im Videochat unterhalten. Daneben kann man online mit anderen Trainern gemeinsam kleinere Missionen bestreiten oder einfach gegen diese in verschiedenen Varianten kämpfen.

Pädagogische Beurteilung:

Audiovisuell leicht verbessert

Grafisch sieht die „Weisse Edition“ durchaus ein Stück besser aus, als die Vorgänger. Neue Kamerawinkel und variantenreiche Hintergründe sorgen für eine angenehme Abwechslung im Spielgeschehen. Generell ist der Blickwinkel auf der Spiel durch die neue 3-D-Grafik-Engine leicht angewinkelt und erzeugt dadurch einen feinen 3-D-Effekt der gesamten Umwelt. Die Wälder, in denen sich die „Weisse Edition“ meist abspielt, wirken durchaus realistisch, da die Bäume mit der Kamera mitschwenken. Weitere, den Jahreszeiten angepasste, visuelle Effekte, wie etwa herumtreibende Pollen, Schneeflocken oder rote Blätter runden das Gesamtbild ab. Erstmals sind die Pokémon auch bei Kämpfen animiert. Dies jedoch nicht gar so gekonnt, die Animationen wirken etwas hölzern und sind pixelig.

Der musikalische Soundtrack ist Geschmackssache. Dank besserer Lautsprecher des DS klingt er nun aber definitiv nicht gar so monoton digital wie zu Zeiten des Game Boy. Fest steht, dass er ähnlich wie die Titelmusik von „[Tetris](#)“, zumindest für Kenner einen immensen Wiedererkennungswert innehat. Die Synchronisierung der Pokémon, wenn man überhaupt davon sprechen kann ist, mild formuliert, gewöhnungsbedürftig. Klare Artikulation hört sich anders an, das Geräusch, welches die kleinen Monster von sich geben, klingt eher wie ein piepsiges, immer wiederkehrendes Störgeräusch.

Unfassbare Faszination

„Mark!“, keine Antwort, „Mark!!“, keine Antwort, „Mark, mir ist es egal, ob du mich jetzt hörst, aber die Spieltester-AG ist für heute vorbei und wir gehen dann jetzt mal.“, wieder keine Antwort, „MARK!!!“, „Äh, ja?“ (Name abgeändert) Wer bereits ein Kind im „Pokéwahn“ erlebt hat, wird mit Sicherheit ähnliche „Dialoge“ geführt haben. Die Faszination, die von diesen kleinen Monstern mit unsäglich skurrilen Namen ausgeht, ist für Außenstehende nur schwer zu fassen. Über insgesamt vier Wochen hinweg wurde das Spiel alleine in unserer Testergruppe mehr oder weniger in Eigenregie getestet. Hinzu kamen und kommen mit Sicherheit etliche Stunden ‚Testphase‘ in der Freizeit. Rationale Argumente für oder gegen Pokémon zu finden, fällt schwer. Gegner bemängeln die für sie beschauerte Grundidee, miese Grafik und das immergleiche Spielprinzip. Fans lieben das Spiel genau deswegen.

„Was findet ihr an dem Spiel so gut?“, „Einfach alles, es ist ein Abenteuer für Groß und Klein.“, ein Abenteuer, dass die Kinder zum Teil so sehr in den Bann zog, dass sie teilweise zu dritt auf einen bzw. zwei knapp sechs auf fünf cm große Displays starrten, als wären sie gerade von einem 3-D-Kinofilm fasziniert.

Einen Teil der Faszination ist sicherlich im Umfang des Spiels zu finden. Dabei ist nicht nur die Tatsache gemeint, dass das eigentliche Spiel eine halbe Ewigkeit zum Durchspielen benötigt und zahlreiche ‚Nebenbaustellen‘ für Abwechslung sorgen. Nein, für die wahren Fans der Pokémon-Reihe beginnt das richtige Spiel erst nach dem Spiel. Mit ihren austrainierten und stärksten Kreaturen liefern sie sich online oder per Infrarottechnik stundenlange Schlagabtausche mit Freunden wie Fremden.

Ein weiterer Aspekt könnte in der Tatsache begründet sein, dass viele Aspekte, die mit Pokémon verbunden sind, Kindern und Jugendlichen einen von der Erwachsenenwelt abgekoppelten Spielraum ermöglichen. Selbst, wenn man als Elternteil mit der Darstellung und der nur bedingt zugänglichen Hintergrundstory irgendwie zurechtkommt, wird man spätestens bei einem Dialog zweier Pokétrainer aussteigen: „Bei wie viel Prozent bist du?“, „56“, „Hast du schon den Zytomega ([Zytomega im Pokemon Wiki](#))?“, „Nein, aber hast du den Washakwil ([Washakwil im Pokemon Wiki](#))?“.

Fazit:

Wer mit der Pokémon-Reihe bisher nichts anfangen konnte, der wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auch durch den neuen Ableger nicht zum Pokétrainer mutieren. Den erfahrenen Zocker hingegen erwartet eine überarbeitete Grafik, leicht verbesserter Sound und offline bis zu 40 Stunden Spielgeschehen. Spätestens der Online-Modus zieht dann auch den beschlagensten Trainer wieder in seinen Bann. Ein Zeitaufwand, wie er eigentlich sonst nur bei „[World of Warcraft](#)“ zutage tritt, inbegriffen.



Beurteilung der Spieletester zuklappen



**Spieletester
Ü8 Elsa-Brandström-
Schule Düsseldorf
Düsseldorf**

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)