Castle of Illusion Starring Mickey Mouse



Genre
Jump&Run

USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Sega, Disney Interactive Studios
Erscheinungsjahr	2013.02
Systeme	PC, Playstation 3, Xbox 360, iOS
System im Test	Playstation 3
Hinweis(e)	via Xbox Live, Playstation Network
Kurzbewertung	Mickey hüpft und läuft durch kunterbunte, detailreiche Welten



Spielbeschreibung:
Im Jahr 1990 erblickte Castle of Illusion für den Sega Mega Drive das Licht der Welt. Schon damals erhielt das Spiel aufgrund seiner einfachen Steuerung und des abwechslungsreichen Level-Designs durchweg positive Rezensionen. Das Remake "Castle of Illusion Starring Mickey Mouse" greift die Grundstrukturen des Originalspiels auf und setzt das Spielgeschehen von damals in zeitgemäßer Grafik um. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Minnie Mouse wurde von der bösen Hexe Mizrabel entführt und Mickey macht sich auf, um Minnie zu befreien. Hierfür muss Mickey die Regenbogenbrücke wiederherstellen, indem er sieben Regenbogenkristalle sammelt. In Mizrabels Schloss warten verschieden gestaltete Welten und unterschiedliche Endgegner auf Mickey, wobei jeder von ihnen einen der ersehnten Regenbogenkristalle besitzt. Anders als die Micky Epic Ableger (Test: Micky Epic 1 , Test: Micky Epic 2) bewegt sich Mickey hier jedoch nicht frei in der Umgebung, sondern absolviert ein Level linear von Anfang bis Ende. Die meiste Zeit sind die Level in einfache 2D Jump&Run Passagen aufgeteilt. Doch ab und an wechselt die Perspektive und Mickey kann auch nach vorne oder hinten laufen. Die insgesamt fünf Welten bestehen jeweils aus zwei Leveln und einem Endgegner. Zusätzlich kommentiert ein Erzähler das Geschehen in englischer Sprache.



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



Pädagogische Beurteilung:
Es ist noch kein Super Mario vom Himmel gefallen
Es heißt oft, dass Computerspiele früher schwieriger waren und dem Aspekt bleibt "Castle of Illusion" treu. Bereits in den ersten Leveln bemerkten die jugendlichen Tester, dass sehr präzise Sprünge notwendig sind, um die oft knapp bemessenen Abgründe zu meistern und höher gelegene Passagen zu erreichen. Besonders



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

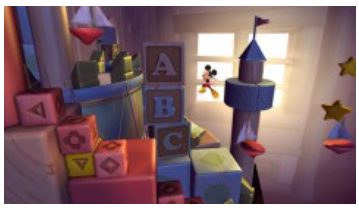
Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

auffällig war dies bei den Passagen, in denen Mickey nicht nur nach links oder rechts, sondern auch nach vorne oder hinten springen muss. Oftmals führten nicht die gegnerischen Angriffe zu einem Game Over sondern unpräzise Sprünge in den Abgrund. Dennoch stellte diese Hürde keine langfristige Schwierigkeit oder gar Demotivation dar, denn mit etwas Training stellten bald auch schwierigere Passagen kein Problem mehr dar: „Wenn man die Stelle ein paar Mal gemacht hat, hat man den Dreh raus" (Testerin 12 Jahre). Allgemein war bei allen Testern eine gut angelegte Lern- und Erfolgskurve zu erkennen. Das Spiel frustriert nie so, dass der Spieler aufgibt. Besonders erfahrene Genrekenner hatten keinerlei Probleme mit der Steuerung.





Über Bauklötze und Wackelpudding
Am besten gefielen allen Testern die vielfältig gestalteten und farbenfrohen Level. Neben Waldgebieten, versunkenen Ruinen und Ritterschlössern mussten die Tester auch eine riesige Bibliothek, ein Spielzeugland und ein Gebiet, das nur aus Süßigkeiten bestand erforschen (auch hier wurde sich stark an den Vorgänger für den Sega Mega Drive gehalten). Die grafische Darstellung ist hierbei sehr gelungen und mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Aussprüche wie „Guckt mal, da kann man schon den Endgegner im Hintergrund sehen" (Tester 11 Jahre) oder „Mickey kann ja in den Wackelpudding reinfallen" (Tester 10 Jahre) waren oftmals zu hören und zeigten die starke Begeisterung der Tester für das Level-Design. Auch die Endbosse jeder Welt entsprechen dem Originalspiel und passten perfekt in die Atmosphäre des Levels. So muss man im Süßigkeitenland beispielsweise einen riesigen rosafarbenen Lakritzdrachen besiegen, während man im Spielzeugland gegen einen gigantischen Clown aus der Schachtel kämpft. Die Kämpfe sind hierbei nicht zu schwer gestalten und alle Tester hatten Spaß, sich mit den Endbossen zu messen: „Man muss erst mal eine Taktik rausfinden" (Testerin 12 Jahre).

Wer suchet der findet
Einen Anreiz die bereits geschafften Level nochmal zu wiederholen bot einerseits der Zeitangriff-Modus. In diesem wiederholt der Spieler ein bereits absolviertes Level, um die persönliche Bestzeit zu erlangen – mehr Anreiz darüber hinaus bietet dieser Modus allerdings nicht. Andererseits gibt es jedoch auch versteckte Objekte in jedem Level, die einige der Tester unbedingt finden wollten. Jeder Level enthält beispielsweise 75 Diamanten. Diese Diamanten öffnen neue Welten und schalten neue Gemälde im Schloss frei, das als Hauptraum die Eingänge zu den jeweiligen Welten enthält. Zusätzlich gibt es in jedem Level eine versteckte Schlossstatue und entweder eine versteckte Karte oder eine Chilli. Diese Zusatzobjekte sind meist gut versteckt, schalten jedoch eine große Statue des jeweiligen Endgegners im Schloss oder neue Kostüme für Mickey frei. Spieler die gerne alles absuchen und Freude daran haben versteckte Räume und Geheimgänge zu finden, hatten viel Spaß an der Suche. So gab es manchmal Unstimmigkeiten mit den Tester, die das Spiel lieber schnell weiter und vor allem durchspielen wollten: „Geh jetzt doch nicht schon wieder in das Level!" „Ich wollte aber noch die letzte Chilli finden, dann haben wir ein neues Outfit."

Fazit:
Trotz der zusätzlichen Möglichkeit die Welten mehrmals zu spielen, um neue Bestzeiten aufzustellen oder alle Objekte zu finden hat das Spiel einen Kritikpunkt: Es ist viel zu kurz. Es gibt leider nur 5 Welten, die sehr schnell durchgespielt sind. Die Entwickler haben sich hierbei sehr stark an das Original gehalten. Für die Tester wäre es schön gewesen, wenn nach erfolgreichem Durchspielen die Möglichkeit bestanden hätte, das alte Spiel freizuschalten und zu spielen. Dennoch ist "Castle of Illusion Starring Mickey Mouse" ein mit viel Liebe zum Detail (und dem Vorgänger) konzipiertes Jump&Run, das den Testern sehr gut gefiel. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und auch Grafik, Sound und Darstellung waren für die jüngeren Spieler nicht überfordernd und für die älteren Tester noch nicht zu kindisch. Auch für Erwachsene und Nostalgiker ein schönes Spiel mit dem Charme vergangener Zeiten. Mickey Mouse ist hier definitiv der Kit, der Generationen verbinden kann, auch in einem Computerspiel. Grundschulkinder ab 6 Jahren kommen mit den Spielanforderungen und dem Handlungsdruck in der Regel ohne Probleme zurecht und erleben hier eine kindgerechte Welt ohne ängstigende Darstellungen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Spieletester
OT St. Anna Ehrenfeld

Köln

Bewertung Spielspass



Druckansicht

Weiterempfehlen



powered by cre8CMS