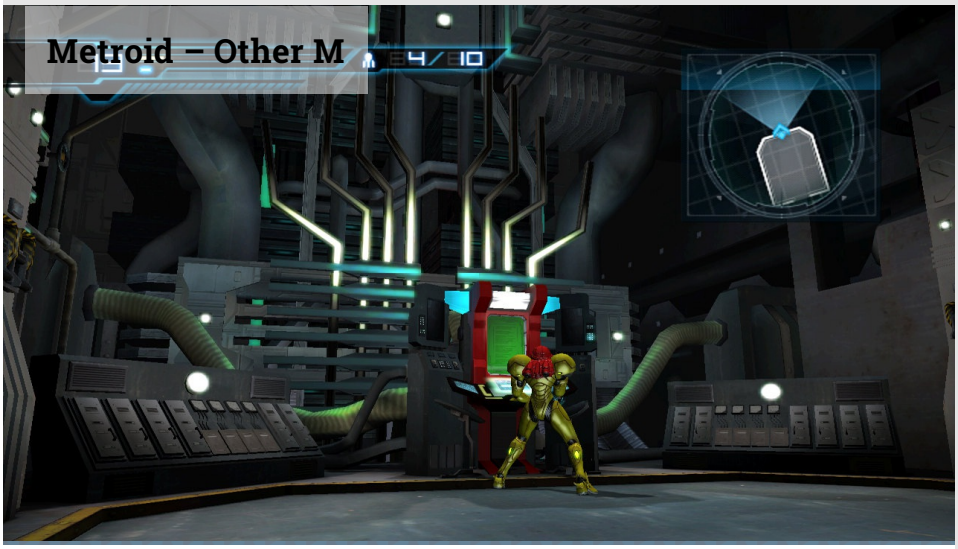
Metroid – Other M



Genre
Action-Adventure

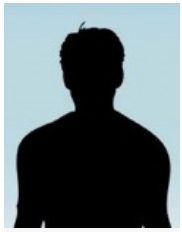
USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2010.09
Systeme	Wii
System im Test	Wii
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Actionreiche, wenig spektakuläre Fortsetzung der Metroid Reihe



Spielbeschreibung:
„Metroid - Other M" ist der 4. Teil der bis dahin erschienenen Trilogie. Die Vorgänger Teile wurden allesamt in den einschlägigen Spieletest Magazinen als gut bewertet. Insofern lasten große Erwartungen besonders mit den Steuerungsmöglichkeiten der Wii auf „Metroid – Other M". Das Spiel bewegt sich mit seinen Anforderungen und der Darstellung größtenteils im Bereich der Action-Adventure, wobei auch sehr viele Elemente aus dem Jump&Run-Genre, wie z.B. das Rennen und Ausweichen in langen Gängen auftauchen.



Gruppenleiter
Marius Eversmann
Ü12 Kinder und Jugendzentrum Leichlingen

Zur Spielgeschichte: Für die Spieler der Vorgängerteile gibt es ein Wiedersehen mit Samus Aran. Ein anschauliches Video fasst das Spielgeschehen von damals noch einmal zusammen und entlässt dann den Spieler in das neue Abendteuer.
Zu Beginn erreicht Samus ein anonymer Hilferuf, sie macht sich direkt auf den Weg um zu Helfen, der Weg führt den Spieler zu einer verlassenen Raumstation, hier beginnt das eigentliche Abendteuer. Unterstützt durch eine Vielzahl von gut animierten Video Sequenzen, beginnt Samus als Unterstützung für einen bereits anwesenden Marinetrupp mit der Aufklärung der Vorkommnisse auf der mysteriösen Raumstation.



Pädagogische Beurteilung:



Wiedersehen mit alten Bekannten
Wie schon zuvor erklärt startet das Spiel mit sehr vielen Videos, um die Spielgeschichte auch der Vorgängerteile zu erläutern und um Sympathie mit der Spielfigur aufzubauen. Die Videos sind anschaulich und erzählen die Geschichte sehr ausführlich, leider

Suche...

Startseite

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

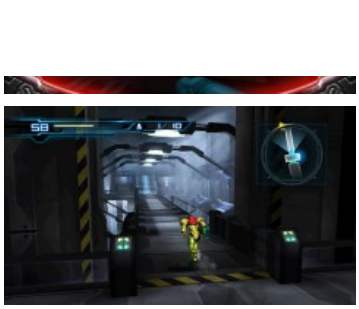
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

sind sie in englischer Sprache. Für manchen Spieler, die einen schnellen Einstieg suchen sind die Videos wohl etwas zu lang geraten. Insgesamt ist die Geschichte aber spannend und unterhaltsam. In einer Trainingseinheit wird die Steuerung erklärt. Zu Beginnt erscheint die Steuerung sehr unübersichtlich und hakelig, um die Sicht zu wechseln wird der Controller gedreht, was leider nicht immer auf Anhieb funktioniert, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit ist die Steuerung aber kontrollierbar. Somit gestaltet sich der Einstieg ins Spiel zwar etwas langwierig aber insgesamt doch übersichtlich und einfach.



Wie sich das Spiel darstellt
Dem Spieler steht lediglich ein Einzelspielermodus zur Verfügung, der mit einer guten und nicht zu überfrachteten Grafik daher kommt. Insgesamt stellt sich das Spiel, wie auch schon die Vorgänger in einer klassischen Science-Fiction-Optik dar, etwas düster, aber aufgeräumt, so dass sich der Spieler gut orientieren kann und auch etwas versteckte Wege und Rätsel gut findet. Die Atmosphäre wird von den Testern als düster, mit teilweise dunklen Leveln und bedrohlich wirkenden Figuren empfunden.
Die Spielfiguren vor allem auf Seiten der Marines und der Protagonistin sind gut animiert und wirken realistisch. In der Regel wird das Spiel in der „3rd Person View" gespielt, durch Drehung des Steuerpads wechselt der Spieler in den „1st Person Modus", der ihm erlaubt bestimmte Gegenstände zu scannen oder Raketen abzufeuern.
Der Sound wird von den Testern insgesamt als durchschnittlich beschrieben.

Keine Hektik oder doch?
Während der Spielabschnitte hat der Spieler ausreichend Zeit seine Ziele zu erreichen, d.h. es gibt kein Zeitlimit für einzelne Level. Zudem gibt es ausreichend Speicherpunkte von denen aus der Spieler wieder neu starten kann und somit der Spielfortschritt nicht verloren geht.
Auf der Anderen Seiten kann es dann doch schon mal hektisch werden, wenn eine Vielzahl von Gegnern versucht Samus den Garaus zu machen. Erreicht der Spieler einen der zahlreichen Endgegner wird das Spiel erst fortgesetzt, wenn dieser besiegt wurde. Die Kämpfe mit diesen oft riesigen sehr fantasievollen Monstern werden, neben der gesamten Atmosphäre auf der Station, als besondere Spannungsmomente im Spiel beschrieben. Insgesamt findet sich aber ein guter Mix aus eher zu leichten Rätseln und Baller-Action.

Rätsel?
Die Aufgaben, die der Spieler erhält, lassen sich im weitesten Sinne auch als Rätsel bezeichnen, dabei geht es eher darum einen Weg zu finden oder eine bestimmte Hebelkombination herauszufinden. Die Testergruppe empfand diese Rätsel als insgesamt zu leicht, jedoch sind sie dazu geeignet, dem Spieler eine Verschnaufpause vom Monster töten zu verschaffen du etwas Abwechselung ins Spiel zu bringen.

Gibt es auch etwas zu lernen?
Metroid zeichnet sich aus Sicht der Testergruppe durch folgende Spielforderungen aus: „Prüfung oder Bewährung". Der Spieler identifiziert sich durch die lange Vorgeschichte mit der Hauptdarstellerin. Durch die Spielgeschichte bedingt, kommt Samus Aran in eine Situation und damit auch der Spieler, das sie ihre Position in der Gruppe der Marines finden und festigen muss. Sie bekommt von Anführer bestimmte Aufträge und Emanzipiert sich im Laufe des Spiels von ihm.
Wiederum bedingt durch die Spielgeschichte bringt das Spiel bestimmte Werte an den Spieler heran. Zu Beginn des Spiels empfindet Samus Trauer, sie ist auf der Suche nach irgendetwas, weiß aber selbst nicht wonach. Und hofft durch die Beantwortung des Hilferufes fündig zu werden.
In der weiteren Geschichte geht es in der Auseinandersetzung mit dem Marinetrupp viel um Annerkennung und Freundschaft.
Insofern kann das Spiel mit den beschränkten Mitteln eines Actionspiels auch positive Werte vermitteln.

Spiel für Jungen?
Auch wenn die Hauptdarstellerin eine Frau ist, richtet sich das Spiel durch seinen hohen Anteil an Kampfelementen und durch die gesamte Optik eher an Jungen. Für Spieler um die 12 Jahre ist die Spielgeschichte etwas zu lang geraten, für Ältere Spieler kann sie sie durchaus interessant werden.

Fazit:
Actionreiche Fortsetzung der Metroid-Reihe, mit wenig Neuerungen und einer gerade für jüngere Spieler zu langen Geschichte. Insgesamt wird das Spiel von den Testern als durchschnittlich bezeichnet.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Ü12 Kinder und

Jugendzentrum Leichlingen

Leichlingen

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS