



DS Nach einer Gegner-Berührung schwebt Baby-Mario in der Seifenblase umher. Bringt sie schnell zum Platzen, bevor der Sternen-Zähler (links oben) bei null anlangt.



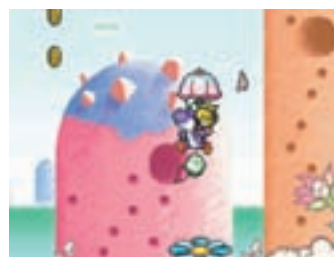
DS Fehlt nur noch das Bienchen: Kinder werden per Storch geliefert und Blümchen schlendern summend durch die kunterbunte Wachsmalkreiden-Idylle.

# Yoshi's Island DS

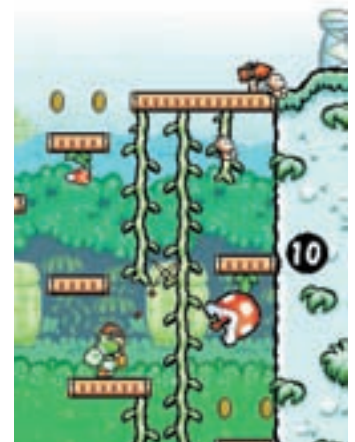
Reaktion >> Jump'n'Run



Von wegen Dinosaurier sind ausgestorben: Gut informierte Spieler wissen, dass die prähistorischen Tiere noch unter uns leben. Doch nur eine auserwählte Gruppe von Menschen nimmt Notiz von ihnen: die Zocker. Ihr habt natürlich schon lange erraten, von welchen Echsen die Rede ist: den Yoshis. Seit ihrem Videospiel-Debüt 1992 auf dem Super Nintendo treten die knuffigen Nimmersatts immer wieder auf Nintendo-Konsolen in Erscheinung. Neben Jobs als Rennfahrer in "Mario Kart" oder Tennis-Ass in



DS Flieg, Dino, flieg: Baby-Peach verschafft Euch durch ihren Schirm Auftrieb.



DS Yoshi beim Eierwurf: Ein gezielter Schuss erfordert präzises Timing.

"Mario Power Tennis" hat der kleine Dino in jüngster Zeit jedoch seine ursprüngliche Profession als Reittier aus den Augen verloren. Nicht so in "Yoshi's Island DS"...

weder mit einem beherzten Sprung à la Mario, oder Ihr macht Euch die praktische Nahrungsverwertung des Dinos zu Nutze. Schnappt mit der klebrigen Zunge nach Feinden und schickt sie mit einem kurzen Druck auf das Steuerkreuz durch den Verdauungstrakt. Postwendend presst die Knubbelnase eine grün-weißes Ei durchs Hinterteil - sechs davon könnt Ihr gleichzeitig mit auf Tour nehmen.

**Ausritt**  
In Gestalt von Yoshi schultert Ihr Baby-Mario und macht Euch auf eine gefährliche Reise. Der Anlass? Sämtliche Kleinkinder des idyllischen Pilz-Königreichs wurden vom fiesen Hexenmeister Kamek durch fünf Welten mit jeweils acht Levels - alle gespickt mit reichlich Gegnervolk. Dieses plättet Ihr ent-

Doch dem Dino steht der Sinn nicht nach Nachwuchs, statt dessen feuert Ihr die Eier auf herumstolzierende Schurken oder sammelt mit einem gezielten Schuss

**André Kazmaier**  
9 von 10  
"Mario geh heim - ich spiel lieber mit Yoshi"

"Yoshi's Island" auf dem Super Nintendo bzw. dem GBA gehört zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Folglich kommt der DS-Teil um einen direkten Vergleich nicht herum: Grafisch ähneln sich die Titel zwar stark, das Original hat aber - trotz des Alters - die Nase leicht vorn. Im DS-Ableger stecken leider einige üble Optik-Patzer (das Känguru z.B. sieht schrecklich aus). In puncto Level-design war der Vorgänger quasi perfekt, aber auch das DS-Abenteuer motiviert mich mit verzweigter Struktur und haufenweise versteckten Extras. Zudem sind die dezenten Neuerungen wie der Baby-Tausch gut gelungen. Schade, dass das Vergnügen mit einer Welt weniger etwas kürzer ausfällt. Etwas vermisst habe ich auch die Ohrwurm-Musik des Vorgängers. Nichtsdestotrotz: Ich leg das Teil erst wieder aus der Hand, wenn ich alles entdeckt habe.

**Matthias Schmid**  
8 von 10  
"Ich mag Yoshis: grüne... blaue...rote...alle Yoshis"

Entwickler Artoon hat mir dank der innovativen GBA-Wackelei "Yoshi's Universal Gravitation" bereits viel Freude bereitet. Dementsprechend hoch waren meine Erwartungen an diesen Titel. Nun gebe ich 8 von 10 Punkten - bin ich also enttäuscht? Etwas schon, das muss ich zugeben. Froh stimmen mich die punktgenaue Steuerung und das einzigartige Eierschuss-Feature. Auch die individuellen Fähigkeiten der Schreihäule bringen Taktik ins Spiel - nur durch geschickten Baby-Wechsel spürt Ihr alle Sammelobjekte auf. Klar muss sein, dass Ihr hier kein reines Jump'n'Run im Stile eines "New Super Mario Bros." vor Euch habt - blitzschnelles Durch-die-Levels-Fetzen ist nicht der optimale Weg. Suchen und Stöbern ist angesagt. Im Gegensatz zum Vorgänger wird "Yoshi's Island DS" nicht in die goldenen Jump'n'Run-Annalen eingehen.

**Der Vorgänger >> "Yoshi's Island"**  
1995 bekam der putzige Dino mit "Yoshi's Island" sein erstes großes Abenteuer spendiert - damals noch von Nintendo selbst entwickelt. Das grandiose Level-design, die stillichere Wachsmalkreiden-Optik und der neuartige Eierwurf machten das Spiel zum Klassiker. Handheld-Zocker freuen sich über eine astreine Portierung des Titels auf den GBA - unser Schwester-magazin MANIAC krönte es damals mit satten 93%.



**DS** Mit Klettermaxe Donkey Kong hangelt Ihr auch über tiefste Abgründe. So weit oben gibt es mit Sicherheit den ein oder anderen Schatz zu entdecken...

scheinbar unerreichbare Gegenstände ein. Per R-Taste schnappt Ihr Euch ein Ei und verharrt in der Abwurf-Stellung. Gleichzeitig bewegt sich ein Fadenkreuz mit konstanter Geschwindigkeit vor Euch auf und ab. Betätigt den R-Button erneut, und Euer Öko-Geschoss findet sein Ziel.

Doch die unkonventionelle Gegner-Bekämpfung ist nicht die einzige Besonderheit, die das Hüpfspiel in petto hält. Werdet Ihr von einem Bösewicht verwundet, verliert Ihr nicht ein Leben, sondern Eure Baby-Ladung. Mario wird von seinem Reittier geworfen und schwebt fortan in einer Seifenblase unkontrolliert durch die Gegend. Jetzt müsst Ihr schnell handeln: Ein Sternen-Counter zählt die Zeit von 10 herunter - erreicht er null, wird Euer Baby von Kamek's Schergen verschleppt und das Spiel endet. Um es nicht

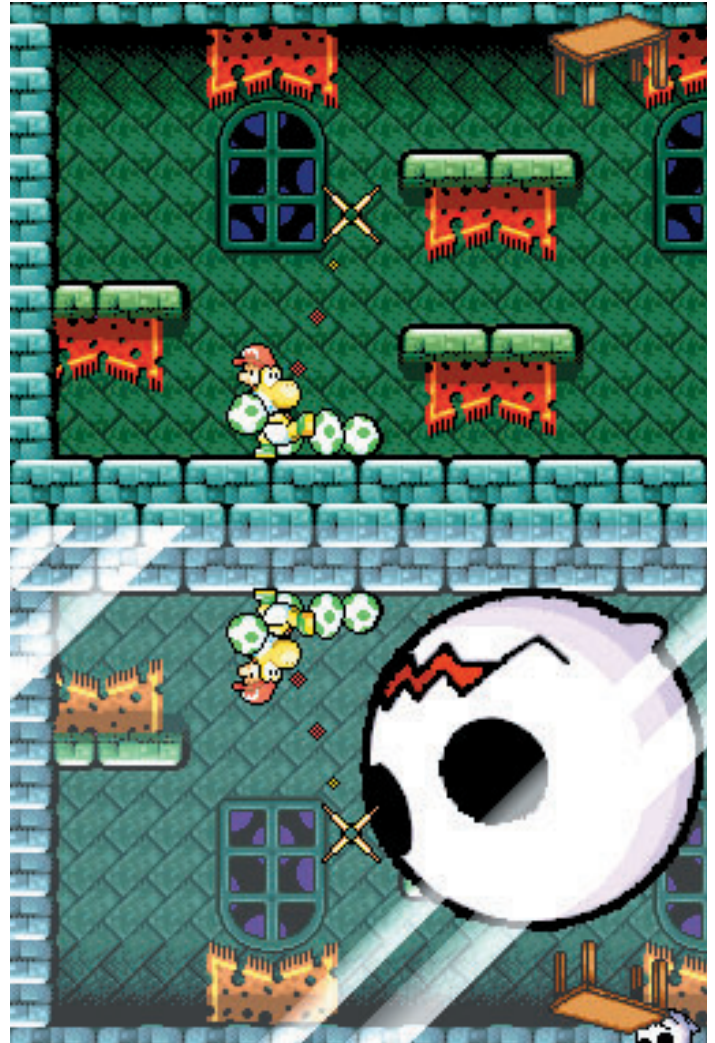
so weit kommen zu lassen, rettet Ihr den Sprössling vor Ende des Zeitlimits mit einer simplen Berührung aus der Blase. Für etwas mehr Zeit bei dieser Rettungsaktion erhöht Ihr den Sternenzähler auf bis zu 30 Sekunden. Schießt hierfür auf kleine Fragezeichen-Wolken und sammelt die herauspringenden Sternchen ein.

### — Wie im Kindergarten —

Im Laufe des Spiels stoßen weitere Winzlinge zu Eurem Team - jeder mit ganz individuellen Stärken. Zwischen den Pimpfen wechselt Ihr an Storch-Stationen: Entscheidet Ihr Euch für Mario, mutiert der gemächliche Yoshi zum Sprinter. Mit Blaublut-Baby Peach nutzt Ihr hingegen Luftströmungen und schwebt in ungeahnte Höhen. Klettermaxe Donkey Kong hangelt sich an Ranken entlang und schwingt via Liane über



**DS** Schafft Yoshi auch ohne Klempner Mario: Mittels der rot-grünen Drehknöpfe muss der kleine Dino die Röhren so justieren, dass er an die begehrten Münzen kommt.



**DS** Spiegeln, Spiegeln an der Wand, wo ist der größte Geist im ganzen Land? Diesen Endboss erkennt Ihr nur, wenn Ihr einen Blick auf den unteren Screen werft. Verwirrend!

schwindelerregende Abgründe. Wenn Ihr diese Fähigkeiten nicht geschickt einsetzt, bleiben Euch viele Geheimnisse verborgen. Und davon gibt es eine Menge: Spürt in jedem Level fünf Blumen auf und erhöht so Eure Chance auf ein Bonusspiel. Findet 20 rote Münzen und kassiert ein Leben. Und als ob das alles nicht reichte, schaltet Ihr noch zwei Extra-Levels pro Welt frei. Haltet außerdem die Augen nach Minispielen offen: Hier versucht Ihr Euch z.B. an Weitflug oder Zielschießen. *ak*

### DS-Faktor

Die malerischen Schauplätze der Yoshi-Insel erstrecken sich stets über beide Bildschirme. Via Knopfdruck verschiebt Ihr Euren Standpunkt vom unteren auf das obere Display und umgekehrt. Der Touchscreen findet dagegen (außer optional bei Bonusspielen) ebenso wenig Gebrauch wie das Mikrofon.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> **mittel**

Entwickler >> Artoon, Japan

Hersteller >> Nintendo

Zirka-Preis >> 40 Euro

Sprache >> deutscher Text

Termin >> 1. Dezember



### Alternativen

**PSP** **Ultimate Ghosts'n Goblins**  
(84 von 100 in Ausgabe 5)

**DS** **New Super Mario Bros.**  
(92 von 100 in Ausgabe 5)

### Yoshi's Island DS

**Pro**

- + einzigartiges Eierschuss-System
- + massig Gegenstände zu entdecken
- + Levels mit reichlich Abzweigungen
- + hübsche Malbuch-Optik

**Contra**

- Level-Design nicht ganz so genial wie beim "Yoshi's Island"-Original

**Multiplayer** nicht möglich

**Grafik** 7 von 10

**Sound** 6 von 10

**86**  
von 100

**SPIELSPASS**

Jump'n'Run mit ungewöhnlicher Gegnerbekämpfung, motivierendem Forscherfreiraum und putziger Kritzel-Optik.