

Retro-Test***Ecco Jr.*** (Virtual Console)

Seit Anbeginn der WiiÄra vertreibt Nintendo über sein Online-Portal endlich wieder minderwertige Spieleklassiker, die zu ihrer Zeit mit geringem Spielspaß daher kamen, heute aber zusätzlich mit psychopatischer Musikuntermalung und Augenkrebs-fördernder Grafik auftrumpfen. Das Konzept läuft unter dem Titel Virtual Console und präsentiert alle paar Wochen neue Code-gewordene Spieleralpträume, die zumeist nur von echten Retro-Freaks (also Psychos wie mir) freiwillig herunter geladen werden. Naja, zumindest von denen, die es bisher nicht geschafft haben, bei Ebay.de oder Flohmarkt.Stand den ganzen alten Ramsch im Zentnerpack für zwölf Euro fünfzig zu erstehen.

Return of the Dolphin

Na, dann kramen wir mal wieder in der großen Retro-Kiste und angeln uns eines dieser archaischen Spiele, die bereits zu ihrem Erscheinungsdatum vor über zehn Jahren von den meisten Videospieldäufern ignoriert wurden. Der glückliche Tagesgewinner heißt *Ecco Jr.* und reiht sich beinahe mühelos in die Serie der Ecco-Lizenz-Games ein. Mit einem knuffigen kleinen Orca schwimmt ihr durch die in jeder Hinsicht minimalistischen Levels und sammelt Gegenstände. Wären nicht bereits zwei Vorgänger mit ähnlichem Spielinhalt erschienen, hätte man fast von einem innovativen Gameplay sprechen können. So aber trifft man nur auf komplett recycelte Musikstücke und längst bekannte Levels in kaum überarbeiteter Grafik.

Wo wir grad bei Kritik sind ...

Der größte Malus am bis dahin dritten Delfin-Abenteuer ist jedoch der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad. Es gibt keine Gegner, die Stages sind sehr klein, die Aufgaben zu leicht und es ist quasi unmöglich irgendetwas falsch zu machen. Selbst Vorschüler mit Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom dürften dieses „Spiel“ innerhalb einer Stunde komplett gelöst haben. Kenner der Vorgänger erkennen *Ecco the Dolphin 1 & 2* in stark geschrumpfter Form wieder und brauchen kaum fünfundzwanzig Minuten. Hab ich mir zumindest sagen lassen. Als Nintendo-Anhänger kenne ich mich schließlich auf dem MegaDrive überhaupt nicht aus. [auffällig unauffälliges Pfeifen]



Da reißen auch die Informationstafeln über Delfine nichts mehr heraus, die man übrigens nur über ein spezielles Eltern-Passwort erreichen kann. Ob das Info-Material nun durch erotische Wal-Fakten oder explizite Gewalt unter pubertierenden Meeressäugern den Zugriff durch Minderjährige verweigert bekam, ist mir nicht bekannt, da ich mich bislang nicht zum Konsum der Texte hinreißen konnte. Casual Games starten mit *Ecco Jr.* die Infiltration der Virtual Console.

Fazit: Für Vorschulkinder kurzzeitig interessant. Alle anderen gehen daran vorüber.

- Leveldesign bekannt
- Spielprinzip und Sound noch viel bekannter
- nach einer halben Stunde ist alles vorbei ...
- ... wenn man sich überhaupt so lange wach halten kann.
- ohne den Ecco-Bonus hätte man den Titel wohl von vornherein ignoriert.



Erschienen: 1995, Mega Drive

Vertrieb: Sega

Wii-Points: 800

Spieler: 1

Altersfreigabe: 6 Jahre



Ein Treue-Stern für Ecco.

Nachbemerkung zum Retro-Test

Der Test wurde auf Grundlage der Originalversion erstellt. Der Download via Wii-Shopkanal musste aus Gründen mangelnder Kooperationsbereitschaft der hierfür zu verbindenden Parteien (Nintendo-Server und heimatische Wii) leider entfallen. Eine signifikante Veränderung angesprochener Qualitäten und Mängel des durch Nintendo zum Verkauf angebotenen Spielguts gegenüber der getesteten Version ist somit möglich, wenn auch sehr unwahrscheinlich.