

Daniel Ammann: Chaos in der Sams-Welt

Beitrag aus Heft »2005/03: Handys im Jugendalltag«

Das Sams: Abenteuer mit der Wunschmaschine. Win 98 / ME / XP; Mac ab OS 8.2 / OS X. Oetinger, 2004. 29,90 € Ein halbes Dutzend Sams-Bücher, dazu diverse Tonträger, Theater- und Musicalsfassungen, zwei Kinofilme sowie eine beschauliche erste CD-ROM mit einfachen Spielaufgaben haben Paul Maars rüsselnasiges, rotschopfiges und rund um die Uhr reimendes Wesen seit 1973 bereits zum Medienstar gemacht. Höchste Zeit also für ein neues interaktives Sams-Abenteuer. Hierzu haben sich die Macher einiges einfallen lassen. Eine spaßige Geschichte sowie 19 ausgefallene und mit der Handlung eng verknüpfte Denk- und Geschicklichkeitsspiele sorgen für turbulente Unterhaltung.

Für Unordnung und Verstörung sorgt diesmal nicht das Sams, sondern die verschwundene Wunschmaschine. Sie ist in falsche Hände geraten und richtet mit allerhand Nebenwirkungen in der ganzen Stadt ein Chaos an. Das Wetter spielt verrückt und lässt das Freibad zufrieren, Kühe schweben an Ballons durch die Luft, aus Hydranten quillt klebriger Himbeersaft, Autos verwandeln sich in fahrende Betten und im Stadtpark wächst das Gestrüpp so schnell, dass die Besucher nicht mehr raus können. Dank tatkräftiger Mithilfe der Spielerinnen und Spieler gelingt es dem Sams natürlich, alles wieder ins Lot zu bringen. Die abwechslungsreichen und originell gestalteten Herausforderungen für Kinder ab sechs Jahren verlangen einiges an Geschick und Konzentration, garantieren aber auch länger anhaltendes Vergnügen.

Die meisten Spiele können beliebig oft wiederholt werden. Bei den sieben Punktespielen kann zudem der Schwierigkeitsgrad gewählt werden und über einen direkten Link lässt sich der Spielstand zum Vergleich sogar auf eine Highscoreliste im Internet übertragen.