

## Laura Handlos: Von Rittern und Burgen

Beitrag aus Heft »2010/05: Partizipation und Medien«

Das Mittelalter mit seinen Burgen, dem Minnegesang und vor allem den Rittern übt eine große Faszination aus. Und das nicht nur auf Kinder, wie gut besuchte Ritterspiele und -turniere wie etwa im bayerischen Kaltenberg jedes Jahr aufs Neue zeigen. Doch wie war das eigentlich genau, das Ritterleben? Das Computerspiel Abenteuer Zeitmaschine – Anni und Fred bei den Rittern verspricht hier einen Blick hinter die Burgmauern, in die Kerker und natürlich auf den Übungsplatz, auf dem sich die wackeren Recken auf die Turniere um die Hand einer schönen Prinzessin vorbereiten. Die Kinder Anni und Fred, beide nicht auf den Mund gefallen und schon fast naseweis zu nennen, wollen auch wissen, wie es bei den Rittern und Burgfräulein tatsächlich zugegangen ist und begeben sich in der Zeitmaschine des Onkels kurzerhand auf eine Zeitreise. Kaum auf dem mittelalterlichen Burghof gelandet gibt die Zeitmaschine allerdings den Geist auf und die Suche nach den Ersatzteilen beginnt. Doch wo einen Fön hernehmen und was eignet sich als Ersatz für die kaputte Glühbirne?

Die jungen Spielerinnen und Spieler begeben sich nun zusammen mit Anni und Fred auf die Suche. Die Spielfiguren lassen sich mit der Maus steuern und so geht es vom Burghof hinein in die Burg, in die Burgeküche, den Garten oder auch in den Kerker. Bald sind die ersten geeigneten Ersatzteile gefunden – doch die rücken die Besitzerinnen und Besitzer meist erst dann raus, wenn man erfolgreich kleine Spiele absolviert hat. So muss der Burgbesitzer erst für das Ritterturnier trainiert, die eigene Geschicklichkeit im Armbrustschießen bewiesen oder der Weg durch das Kellerlabyrinth gefunden werden. Die Spiel-Geschichte, vom Hersteller als geeignet für Kinder ab fünf Jahren angepriesen, lässt sich leicht und problemlos installieren und ist sowohl für Windows wie auch für Mac geeignet. Grafisch recht liebevoll gestaltet, wenn auch die Burgdame und die Magd einen etwas weiblicheren Look gut vertragen hätten, vermittelt das Abenteuer um die beiden Protagonisten Anni und Fred durchaus Wissenswertes über die Ritterzeit, allerdings sind die Texte häufig leicht gestelzt und von Anni und Fred oberlehrerhaft vorgetragen, so dass bezweifelt werden darf, dass Fünfjährige hier auf ihre Kosten kommen. Zwar wird Abenteuer Zeitmaschine als „Spiel-Geschichte“ angekündigt, so dass klar ist, dass das Spielen lediglich einen Teil der CD-Rom ausmacht, aber die Unterhaltungen und Erzählungen der Figuren ziehen sich bisweilen derart, dass den jungen Spielerinnen und Spielern der Spaß abhanden kommen könnte, noch bevor sie selbst aktiv werden können.

Sind die Unterhaltungen beendet, kann man die Figuren per Mausclick durch die Burg lotsen und nach Ersatzteilen suchen. Einzelne Gegenstände können angeklickt werden, und auch wenn sie nicht als Ersatzteil taugen, so wird anhand der Gegenstände erklärt, wie etwa ein Katapult funktioniert oder worum in Ritterturnieren gekämpft wurde. Was für Teile für die Reparatur der Zeitmaschine gebraucht werden wird in einer Grafik am unteren Spielfeldrand angezeigt, so dass gezieltes Suchen möglich ist. Hier müssen die Spielerinnen und Spieler auch schon mal um die Ecke denken – statt eines Föns ist der Blasebalg geeignet, und hat man gerade kein Zahnrad zur Hand, könnte der Schmied doch aus der Säge eines machen! Was also durchaus Kombinationsgabe erfordert und zum Knobeln anregt, hat aber auch einen Haken. Denn das Spiel erweist sich hier als schwerfällig. Hat man zum Beispiel den benötigten Blasebalg gefunden, so muss man diesen mehrmals anklicken, bevor Anni und Fred auf den Gedanken kommen, den Blasebalg durch ein Spiel mit der Burgdame zu gewinnen. Bei einigen Gegenständen bedarf es also großer Hartnäckigkeit seitens der jungen Spielerinnen und Spieler, was anstatt zu

Spielspaß eher zu Frustration führen dürfte.

Die Spiele selbst sind dann aber mit kleinen Ausnahmen durchaus unterhaltsam und jeweils in zwei Schwierigkeitsstufen verfügbar, so dass auch die jüngeren oder in Sachen Computer noch unerfahrenen Spielerinnen und Spieler gute Erfolgchancen haben. Nur das Gänsefangen bildet hier eine fast ärgerliche Ausnahme, da die Steuerung zu schwerfällig ist und die Gänse sich nur schwer in die gewünschte Richtung treiben lassen. „Wie im richtigen Leben“ könnte man nun argumentieren, aber dennoch bleibt der Spaß gerade für junge Spielerinnen und Spieler, die motorisch noch Probleme mit der Maus haben, zumindest bei den ersten Versuchen auf der Strecke. Insgesamt ist Abenteuer Zeitmaschine wohl eher für ältere Grundschul Kinder geeignet, die bereits einige Erfahrung in Sachen Computer gesammelt haben. Diese werden auch die Texte besser verstehen und das Quiz, in dem es zum Teil recht knifflige Fragen über das Mittelalter zu beantworten gilt, auch in Bezug auf ihre Lesefähigkeit meistern können. Zwar verfolgt das Spiel eine nette Idee, allerdings ist oft gerade die Steuerung nicht ausgereift und die Figuren sind zum Teil so schwerfällig, dass es einiges an Durchhaltevermögen braucht, um alle zehn Ersatzteile zu finden. Wer das Spiel aber eher der erzählten Geschichte und der Fakten über das Ritterleben wegen nutzt, kann trotz einiger technischen Unsauberkeiten seinen Spaß haben.