

Rebekka Leimig: Wo ist Opas Unterhose?!

Beitrag aus Heft »2014/01: Machtmittel Medien – Pädagogik ohne Macht«

Tiny & Big in: Grandpa's Leftovers. PC-CD-Rom für WIN/MAC. Hamburg: Crimson Cow, 14,99 €.

Lange wurde auf das von deutschen Indie-Entwicklern produzierte Spiel Tiny and Big in: Grandpa's Leftovers gewartet. Nun ist es 2012 erschienen und fährt mit einer sowohl absurden wie auch spaßigen Story auf: Der kleine Held Tiny muss sich auf die Jagd nach seinem Gegenspieler Big begeben. Warum? Weil dieser mir nichts, dir nichts die Unterhose von Tinys verstorbenem Großvater gestohlen hat, um sie sich selbst auf den Kopf zu ziehen. Klingt ziemlich absurd, und es wird noch besser: Der Schlüpfen verleiht seinem Träger übernatürliche Kräfte. Mit Gedankenkraft hievt dieser riesige Felsbrocken in die Luft und schleudert sie gegen seinen Rivalen. Das kann Tiny natürlich nicht zulassen, die Jagd ist eröffnet. Tiny and Big in: Grandpa's Leftovers ist ein Jump&Run-Spiel mit Puzzle-Elementen. Die Spielenden versuchen stets, mit den zur Verfügung stehenden Mitteln den Weg zum Ende des Levels zu meistern, insgesamt gibt es sechs Level. Das Spiel startet mit einem Auto-Crash inmitten der Wüste. Tiny muss nun seine Habseligkeiten einsammeln, um sich auf die Jagd nach Big zu begeben. Mit Greifhaken, selbstgebaute Rakete und Allzwecklaser lassen sich die Umgebung verändern, Hindernisse überwinden oder versteckte Orte finden. Der Laser schneidet durch fast alle Level-Bausteine wie durch Butter.

Die Objekte haben dabei keine festgelegten Bruch- oder Schnittkanten; dort, wo der Laser mit gedrückter Maustaste angesetzt wird, wird das Ziel auch tatsächlich zerschnitten. Die Raketen funktionieren ähnlich wie Haftgranaten. Mit einem Klick klebt der Spielende ein Geschoss an einen Felsbrocken und mit einem zweiten Klick wird der Antrieb gezündet. Der Greifhaken bringt Säulen zu Fall oder hilft dabei, Objekte auf dem Boden hin und her zu ziehen. Vor einem Sturz in den Tod kann er einen aber nicht retten. Die Umwelt kann dadurch also so gestaltet werden, wie sie gebraucht wird. Deshalb ist bei diesem Spiel vor allem Kreativität und Einfallsreichtum gefragt, während der Held die ganze Welt mit seinen drei Werkzeugen komplett zerlegen und neu formen kann. Setzt der Spieler oder die Spielerin den Laser schräg an eine große Säule an, wird sie gemäß den physikalischen Kräften einstürzen. Für jedes Problem gibt es das passende Werkzeug und unzählige Lösungen. Genau das macht das Spiel auch so interessant: Es gibt nicht nur den einen goldenen Weg. Durch die große Freiheit beim Schneiden und die drei grundverschiedenen Werkzeuge, lässt sich jedes Problem auf eine Vielzahl von Arten lösen.

Ob im Spiel ein Schutthaufen aufgetürmt, eine Treppe aus der Wand geschnitten oder ein Balken als Rampe benutzt wird, spielt keine Rolle, wenn am Ende die nächsthöhere Plattform erreicht werden kann. Die einzige Brücke zur anderen Seite wurde vor lauter Freude am Lasern zerstört? Kein Problem: Es kann leicht ein neuer Weg geschaffen werden. Sehr gut umgesetzt haben die Entwickler auch das Tutorial: In GameBoy-Grün gehaltener Testumgebung wird erst mal der Umgang mit den drei Werkzeugen und der Lenkung erlernt. Das hat Stil und hilft beim Spiel unheimlich weiter. Gelungen ist auch der Look: Dieser erinnert an traditionelle Comics und Illustrationen. Alle Dialoge im Spiel werden im Sinne des Comic Vorbildes über Sprechblasen geführt. So erhält der Spieler oder die Spielerin nützliche Tipps über die Sprechblasen von Tinys Rucksackradio. Besonderes Highlight ist der Soundtrack des Spiels: 15 Indie-Bands haben sich für das Projekt zusammengetan und einen tollen Musik-Mix produziert. Per Tastendruck ist es sogar möglich, zwischen den einzelnen Tracks hin- und herzuspringen.

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Alles in allem ist Tiny and Big in: Grandpa's Leftovers ein wirklich gelungenes Spiel. Das Tutorial führt gut in das Spiel und die verfügbaren Gadgets ein. Es regt die Fantasie, Kreativität und den Einfallsreichtum an. Mit nur wenigen Mitteln bewegt sich der Spieler oder die Spielerin fort und kann die Umgebung nach eigenen Wünschen gestalten. Dabei gibt es immer wieder neue Lösungswege, um zum nächsten Level zu gelangen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, mit möglichst tollen Waffen besonders harte Gegner zu besiegen. Sondern Spaß am Rätsel, kreative Wege und eine tolle Story und Aufmachung stehen hier im Vordergrund. Es gibt viele Speicher-Punkte, wodurch eine schnelle Frustration verhindert wird. Fällt der Spielende einen Abhang hinunter, kann schnell wieder am selben Punkt angefangen werden. Das Spiel ist ab sechs Jahren freigegeben, es sollten allerdings schon gewisse Fertigkeiten im Vorstellungsvermögen und bei der Lesekompetenz der jungen Spieler oder Spielerinnen vorhanden sein. Tiny and Big in: Grandpa's Leftovers eignet sich aber durchaus nicht nur als Kinderspiel, sondern auch als Spiel für das Kind im Erwachsenen.