merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Cornelia Pläsken: Die gruseligen Abenteuer eines kleinen grünen Wackelpuddings

Beitrag aus Heft »2013/01: Medien und Arbeitswelten«

The Great Jitters: Pudding Panic, Kunst-Stoff GmbH, PC-CD-ROM, 9,99 €

Große Augen und ein leicht verängstigter Blick – schon beim ersten Hinsehen verliebt man sich in den kleinen grünen Wackelpudding, der das Cover des Spiels The Great Jitters: Pudding Panic ziert. 2011 erschien das Spiel zuerst als App für iPhone und iPad, doch schon nach kurzer Zeit war auch eine 3D-Version für den PC oder MAC erhältlich. Doch was verbirgt sich hinter dem Spiel, das unter anderem mit dem Deutschen Entwicklerpreis 2011 und dem Deutschen Computerspielpreis 2012 ausgezeichnet wurde? Um herauszufinden welchen Abenteuern sich der grüne Wackelpudding stellen muss und welche Gefahren auf ihn lauern, benötigt man etwas Geduld, viel Geschick und Konzentration sowie Kombinationsfähigkeit. Ziel des Spiels ist es, den kleinen grünen Pudding sicher durch die Geisterbahn zu geleiten. Bevor der Spaß beginnt, muss allerdings das Spiel auf dem Computer installiert werden. Dies gestaltete sich – mit Ausnahme von kleinen Anfangsschwierigkeiten in Form von etwas längeren Verzögerungen beim Laden des Installationsfensters – relativ einfach. Durch die normalen Anforderungen an die Hardware kam es sonst zu keinerlei Problemen bei der Installation.

Die Fahrt beginnt

Sobald das Spiel installiert wurde, kann die Fahrt des kleinen Puddings in der Geisterbahn beginnen: Insgesamt bietet das Spiel vier Welten mit 48 Leveln, von denen nacheinander eine bestimmte Anzahl freigespielt werden muss, damit man die nächste Welt erreicht. Bevor man sich auf ein neues Level voller gruseliger Monster wagt, wird der Spielerin oder dem Spieler mithilfe eines kurzen Vorspanns, der eine kurze, spielerische Beschreibung und ein Bild beinhaltet, die Herausforderung schmackhaft gemacht. Aufgebaut ist die Geisterbahn aus einem Gleis, das verwinkelte Kurven, Hindernisse und vieles mehr bietet. Zu Beginn der ersten Welt lernt der Pudding verschiedene Funktionen, Monster und Waffen kennen. Die erste Aufgabe ist es, an Wegkreuzungen die Weichen umzustellen, damit man ans Ziel gelangt. Dabei ist es immer wichtig, die sogenannten „V.I.P. Tokens“ einzusammeln, um auf diese Weise neue Welten freizuschalten. Wenn bis dahin unbekannte Aktionen hinzukommen, unterstützen Informationskästen die spielende Person, indem sie angeben, was man warum machen soll. Sobald Monster im Spiel sind, muss auf mehrere Dinge geachtet werden. Wenn der süße Pudding von einer gruseligen Hexe erschreckt wird, verliert er einen Teil seiner Mutenergie und rast anschließend verschreckt in die entgegengesetzte Richtung weiter. Um dem zu entgehen, müssen pinkfarbene Tokens, die überall auf den Gleisen verteilt liegen, eingesammelt werden. Diese ermöglichen es, Waffen wie beispielsweise den „Viper Punch“ einzusetzen und damit die Monster zu erschrecken und von den Gleisen zu werfen, bevor diese einem zuvorkommen.

Mut zur Lücke

Manchmal kommt es vor, dass in den Schienen Lücken sind. Diese kann der Pudding schließen, indem er an einem roten Hebel vorbeifährt und so das fehlende Stück des Gleises aktiviert und einsetzt. Mit der Zeit lernt der kleine Pudding, dass er auch vor den Monstern davonlaufen kann, wenn er den „Booster“ einsetzt. Um diesen zu

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

aktivieren, muss zuvor wiederum eine bestimmte Anzahl an pinkfarbenen Tokens eingesammelt worden sein. Auf diese Weise kann der grüne Pudding den lauernden Gefahren auch mal entgehen und flink entkommen. Neben den normalen Leveln, bei denen man während der Fahrt einen guten Überblick über die gesamte Bahn und die Gefahren hat, gibt es zwischendurch das eine oder andere Level, bei dem der Pudding mit hoher Geschwindigkeit in die Finsternis hineinfährt und durch Geschick und schnelle Reaktionen die Monster erschrecken und schnell zum Ausgang gelangen muss.

Neue Herausforderungen

Je weiter der Pudding kommt, desto mehr Herausforderungen stellen sich ihm. Manchmal ist es nicht so einfach, fehlende Gleisstücke zu aktivieren, da es auch Hebel gibt, die mit einem Schloss verriegelt sind. Um diese Hebel trotzdem zu betätigen, muss sich der grüne Pudding auf die Suche nach dem Schlüssel machen. Dieser befindet sich im Besitz eines Monsters, das es zu finden gilt. Durch rechtzeitiges Erschrecken kann man sich den Schlüssel zu eigen machen und so den verschlossenen Hebel aktivieren, um doch noch zum Ausgang zu gelangen. Mit der Zeit bekommt der Pudding eine größere Auswahl an Waffen. Dadurch steigert sich das Schwierigkeitsniveau, da die Waffen nicht willkürlich einzusetzen sind, sondern jede ihre spezielle Funktion besitzt. Diese wachsende Komplexität stellt die Spielenden vor neue Herausforderungen, geschickt mit den Waffen umzugehen und aktiviert auf diese Weise Konzentrations- sowie Kombinationsfähigkeiten. Besonders gefordert werden dabei jüngere Spielerinnen und Spieler, da durch die zunehmenden Funktionen und Möglichkeiten des Spiels eine schnelle Auffassungsgabe benötigt wird, um den Pudding sicher zum Ausgang zu geleiten. Zu diesen Funktionen zählen beispielsweise eine neue vielseitige Waffe namens „Shelter Bag“, die mehr kann als nur Monster zu erschrecken, oder auch der „Rail Rotor“, der dafür sorgt, dass an Kreuzungen die Fahrtrichtungen geändert werden können. Im Verlauf des Spiels werden alle Möglichkeiten, obgleich es sich um verschiedene Waffen oder Monster handelt, immer mehr miteinander kombiniert. So steht der Pudding vor immer neuen Herausforderungen. Mal geht es darum, geschickt die richtigen Waffen gegen die Monster einzusetzen ohne dass die pinkfarbenen Tokens ausgehen, ein anderes Mal muss sich der süße Pudding mit wenig Waffen und viel Kombinationsgeschick durch das Level und an den Monstern vorbei kämpfen. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich im Verlauf einer Welt und verlangt den Spielenden einiges ab. Deswegen braucht man allerdings nicht zu verzweifeln, denn mit etwas Übung und Durchhaltevermögen ist es jeder Spielerin und jedem Spieler möglich, die Schwierigkeiten zu meistern und mit dem kleinen Pudding in neue Welten einzutauchen.

Das Fazit

Dieses Spiel, das sowohl Action- als auch Geschicklichkeitselemente beinhaltet, bringt von Anfang an jede Menge Spaß mit sich. Ob Groß oder Klein – die Abenteuer des kleinen grünen Wackelpuddings machen neugierig. Die Grafik ist insgesamt sehr ansprechend gestaltet. Der Pudding an sich sticht besonders hervor, da er von der ersten Sekunde an die spielende Person – trotz einfacher Gestaltung – liebreizend und ansprechend ansieht. Unterstrichen wird das Spiel mit witziger Hintergrundmusik und Geräuschen. Die Handhabung ist recht einfach gehalten und somit leicht anwendbar. Etwas störend ist, dass man bei jedem Level die Kameraführung manuell einschalten muss, denn sonst fährt der Pudding auf den Gleisen, ohne dass man ihn dabei sehen kann. Während der Fahrt kann es zwischendurch zu kleinen Sichtstörungen kommen, die beispielsweise aufgrund von Kurven auftreten. Dies kann schon mal dazu führen, dass man ein Monster zu spät sieht, da sich diese Wesen schneller

bewegen als der Pudding, der deshalb Mutenergie verliert. Hilfeoptionen sind nicht direkt gegeben, sind allerdings auch nicht nötig, da jede neue Aktion von Anfang an erklärt wird und sich deswegen später keine Fragen ergeben. Zusammenfassend kann man sagen, dass dieses Spiel sehr viel Spaß macht, wenn man die benötigte Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Konzentration mitbringt. Außerdem regt es die Kombinationsfähigkeit an und motiviert durchzuhalten. Trotzdem kann es schon mal passieren, dass man an einem Level verzweifelt, da der Schwierigkeitsgrad fortwährend zunimmt. Freigegeben ist das Spiel zwar ab sechs Jahren, jedoch könnten Kinder dieses Alters doch auch an ihre Grenzen stoßen.

Cornelia Pläsken studiert Pädagogik und Kommunikationswissenschaften an der LMU München. Sie ist studentische Hilfskraft bei merz | medien + erziehung.