

Daniel Ammann: Wilde Hühner am Game Boy

Beitrag aus Heft »2008/04: STAAT – MACHT – MEDIEN«

Nun gibt es die Wilden Hühner (nach den Romanen von Cornelia Funke) auch für den NintendoDS. Die erste Game-Boy-Produktion aus dem Verlag Oetinger eröffnet gleich mit einem schwungvollen Abenteuerspiel und reiht sich in die breite Palette von Medienverbundangeboten aus Büchern, Filmen, Tonträgern und Computerspielen mit den Wilden Hühnern ein. Wie bei Spielgeschichten für den Multimedia-PC haben die Heldinnen eine wichtige Mission zu erfüllen und laden Spielerinnen und Spieler ab acht Jahren ein, ihnen bei der Lösung anspruchsvoller Aufgaben zu helfen. Benutzeroberfläche und Bedienung der Handheld-Konsole setzen dabei mehr an Multitasking-Fertigkeiten voraus, als dies bei vergleichbaren Spielen auf CD-ROM der Fall ist. Neben dem Steuerkreuz, Aktionsknöpfen und zwei Tasten an der Rückseite des Geräts kommt auf dem unteren (berührungssensitiven) Bildschirm regelmäßig der Touchpen zum Einsatz und in einem der Minigames muss man sogar ins Mikrofon pusten. Bevor die eigentliche Handlung der Geschichte losgeht, müssen die Wilden Hühner zuerst das fehlende Geld für die bevorstehende Klassenfahrt auftreiben.

An zündenden Ideen fehlt es den vielseitigen Mitgliedern der bekannten Mädchenbande keineswegs. Melanie möchte sich die Preissumme in einem Tanzwettbewerb holen, Wilma einen Kochwettbewerb in der Schule gewinnen und Frieda nimmt an einem Pferderennen teil. Oberhuhn Sprotte versucht derweil die Bandenkasse mit Taxifahren aufzubessern. Da sich ihre Mutter den Arm gebrochen hat, hilft sie ihr beim Einlegen der Gänge. Für die Spielerinnen und Spieler keine ganz einfache Angelegenheit. Sie müssen das Taxi nämlich durch die Straßen zu den ungeduldigen Kunden steuern, gleichzeitig Gas, Bremse und Gangschaltung bedienen und darüber hinaus noch auf den Verkehr und die Ampeln achten. Fährt man längere Zeit zu hochtourig oder stößt gar mit einem anderen Wagen zusammen, gehen sämtliche Einkünfte verloren und die Kosten für den verursachten Schaden sind aus der Reisekasse zu begleichen. Die sieben Minigames setzen vor allem Konzentration, Geschick und Geduld voraus. Meist muss man beide Bildschirme im Auge behalten und schnell reagieren. Aber zwischendurch ist auch gute Merkfähigkeit gefragt, etwa bei der Zubereitung verschiedener Menüs im Kochwettbewerb, denn jedes Nachschlagen im Rezept wird mit Minuspunkten bestraft. Zwischen den Aufgaben treffen sich die Wilden Hühner immer wieder im Wohnwagen, der ihnen als Bandenquartier dient, und tauschen sich über Erlebnisse und Fortschritte aus. Kaum haben sie jedoch das Geld für den Ausflug beisammen, geht es mit neuen Herausforderungen weiter und die Geschichte nimmt eine unerwartete Wendung. Nach ihrer Rückkehr herrscht im Wohnwagen große Unordnung und nicht nur ein wertvoller Brief, sondern auch Oma Slättberg ist verschwunden. Erst wenn die Entführer mit Unterstützung der Jungenbande gefasst sind, wird am Ende das Geheimnis um das kostbare Rubinherz gelüftet – und selbst Sprotte und Fred entdecken, dass sie ein Herz füreinander haben. Das kurzweilige Abenteuer für den NintendoDS kann drei unterschiedliche Spielstände speichern und lässt sich wahlweise auf Deutsch, Englisch oder Schwedisch spielen. Da Dialoge und Anweisungen – im Gegensatz zu Spielgeschichten am PC – nicht akustisch ausgegeben werden, kommt auch das Lesen nicht zu kurz. Über 5.000 Wörter werden im Verlauf des Spiels verarbeitet, was etwa dreißig Seiten eines Wilde-Hühner-Romans gleichkommt. Selbst wenn die Story eher Nebensache ist, sorgen die abwechslungsreichen Minigames und zahlreiche neue Levels, die nach bestandenem Abenteuer freigeschaltet werden, für anhaltenden Spielspaß. (merz 2008-4, S. 84-85)