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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Michael Bloech: Das Spielzeug lebt

Marketingstrategie der Walt Disney/Buena Vista-Gruppe ist es nicht nur, Filme mit hohem Werbeaufwand ins Kino zu bringen, sondern den Film auf wesentlich breiterer Basis zu vermarkten. Millionen von Juniortüten einer sattsam bekannten Fastfood-Kette werden dabei nicht nur mit Spielfiguren aus dem gerade aktuellen Film bestückt, sondern zu dem Marketingkonzept gehören natürlich auch Hörkassetten, Spielkarten, Plüschtiere, Abziehbilder in Comic-Heften und vieles mehr. Natürlich dürfen dabei die neuen Medien auch nicht fehlen, deshalb wurde parallel zum Filmstart der Neuauflage des computeranimierten Kinderfilms „Toy Story“, eben „Toy Story 2“, gleich ein passendes Computergame und ein Druckstudio angeboten.

Das „Toy Story 2 Druckstudio“ ist schnell und einfach installiert, es stellt keine hohen Anforderungen an einen Rechner und bereitet vor allem Grundschülern zunächst einigen Spaß. Das Programm ermöglicht auf einfache Weise das Anfertigen von Spruchbändern, Türanhängern, Namensschildern, Grußkarten und ähnlichem. Als grafische Elemente - neudeutsch „Clip Arts“ - fungieren natürlich die aus dem Film bekannten Figuren, die allerdings mit eigenen Bildern, die als JPG- oder BMP-Dateien im Rechner vorliegen müssen, kombiniert werden können. Darüber hinaus bietet ein kleines, implementiertes Textverarbeitungsprogramm Kindern die Möglichkeit, eigene Texte einzufügen. Das gesamte Layout des Druckstudios ist durchaus peppig und spricht durch die harmonischen Farben und die drolligen Filmfiguren Kinder an. Das Druckstudio gibt Kindern durchaus einen guten Einblick in die Funktionsweise wesentlich komplexerer, professioneller Grafik- und Layoutprogramme, wie zum Beispiel Photoshop oder Photoimpact. Spielerisch können Kinder sich damit den generellen, digitalen grafischen Bearbeitungsmöglichkeiten nähern. Allerdings stoßen ältere Kinder bald an die Grenzen des Druckstudios, vor allem wenn professionelle Software auf dem Rechner installiert ist und zusätzlich noch ein Scanner angeschlossen ist. In diesem Fall kann natürlich jedes Kind wesentlich individueller mit grafischen Vorlagen umgehen und ohne kreative Einschränkungen und einengende Vorgaben eigene Vorstellungen realisieren.

Was bringt nun das neue Actiongame „Toy Story 2“?

Kleine und große Kinobesucher kennen das Spiel prinzipiell schon, weil es selber Bestandteil des Kinofilms ist. So gesehen wirbt der Film für das Spiel und umgekehrt. Allerdings fühlt man sich, wenn man das Spiel installieren möchte, ähnlich dem ständig frustrierten Dinosaurier Rex im Film. Denn die Ansprüche des Computerspiels an den Rechner sind wirklich nicht gerade gering. Deshalb empfiehlt es sich dringend auf die von „Disney Interactiv“ aufgestellten „Mindestsystemanforderungen“ zu achten. Ist das Spiel dann auf einem modernen Rechner jedoch erfolgreich installiert, geht es voller Elan darum, den Astronauten Buzz Lightyear auf seiner Rettungsaktion für seinen Freund, den Cowboy Woody, durch 15 gefährliche Levels zu manövrieren. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sind leider nicht einzustellen und ein willkürliches Wechseln zu einem höheren Level ist ebenfalls nicht möglich. Es müssen alle Level von unten nach oben durchgespielt werden, wobei Gutscheine, Münzen, Laserschwerter, Turboschuhe und vieles mehr gesammelt und Geschicklichkeitsrennen gewonnen werden müssen. Aber auch diverse böse Roboter, gefährliche Rasenmäher, ein Doppeldecker-Kampfflugzeug, der dämonische Imperator Zurg und der durchtriebene Goldgräber Stinky Piet müssen bezwungen werden. Stellenweise sind die Konfrontationen auf einem slapstickartigen Niveau angesiedelt, zum Beispiel wenn Buzz dem gefährlichen Rasenmäher ausweicht. Andere Auseinandersetzungen sind demgegenüber durchaus bedrohlicher und erinnern in Machart und Aggressivität an Levels der bekannten und verpönten Endzeit-Computerspiele Duke

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

Nukem oder Doom. Auch ist es nicht gerade lustig, wenn Buzz einen Laserschuss auf einen kleinen Springteufel abgibt, der dann in tausend Teile zerfällt und Buzz dabei widersprüchlich formuliert: „Mein Name ist Buzz Lightyear, ich komme in friedlicher Mission".Überhaupt kann gerade die sprachliche Dimension des Spiels als wenig geglückt gelten, so irrt Buzz in einem Level ständig plappernd mit den Worten umher „Ich habe keine Zeit zu verlieren".

In Kombination mit den sehr schnellen und effektvollen dreidimensionalen Bewegungen von Buzz entsteht eine ungeheure Dynamik, die durchaus als Hektik bezeichnet werden kann und die sich dann natürlich auch auf die Spieler überträgt. Der größte Schwachpunkt des Spiels ist allerdings ein rein technischer. Da es keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade gibt, mit denen das Computergame gespielt und erforscht werden kann, gelangen Kinder gerne an Punkte, an denen sie einfach überfordert sind und einfach nicht weiterkommen, Frustrationen sind dann die logische Folge. Die Programmierer des Spiels hätten sich vorher wohl besser den Film „Toy Story 2" ein wenig genauer anschauen sollen. In einer Filmszene ist Rex mit seiner Computerspielkonsole völlig verzweifelt, immer wieder scheitert er. Der sympathische grüne Dinosaurier ist den Tränen nahe, er kann den bösen Zurg einfach nicht besiegen - und wer will schon jemanden weinen sehen, den man wirklich mag?

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