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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Sophie Anfang: Carolina die Kometenjägerin

Die Situation dürfte vielen bekannt sein: man spielt ein Spiel, es treibt einen fast zum Wahnsinn, aber man kommt einfach nicht von ihm los. So ungefähr erging es mir bei "Carolina die Kometenjägerin". Das Spiel hat mich zeitweise sosehr aufgeregt, dass ich unseren Computer am liebsten zertrümmert, oder noch besser, die kleine nervtötende Carolina samt ihrer Rakete auf den Mond geschossen hätte.Aber irgendwie hat mich die CD-ROM nicht losgelassen, bis ich sie durchgespielt hatte, und das lässt doch darauf schließen, dass das Spiel mich nicht die letzten Nerven gekostet hat.Im Spiel dreht sich alles um die kleine rothaarige Carolina, die in der Schule eine schlechte Aufsatznote und einen blauen Brief erntet. Als sie sich von ihrer Familie trösten lassen will, hat von dieser keiner Zeit.

Tief betrübt, geht sie in den Keller und sucht nach Inspiration für ihren neuen Aufsatz, den sie zu allem Übel auch noch schreiben muss. Beim Herumstöbern findet sie zufällig eine der genialen Erfindungen ihres Großvaters Jules: Eine Rakete! Leider drückt Carolina den falschen Knopf und landet statt im Weltall, im hohlen Inneren der Erde! Auf ihrer Suche nach ihrem Zuhause begegnet Carolina auf verschiedenen Planeten, den ausgeflipptesten Personen, die alle ihre Hilfe benötigen. Die Kleine muss vieles durchstehen. Erst verdonnert ein galaktischer Postbote sie zum Briefe sortieren, dann versucht ein verrückter Kommandant sie mit seinen Feuerwerkskörpern vom Himmel zu holen, und schließlich steckt sie ein Streifenpolizist vom Planet der Besserwisser und Gesetzesfanatiker auch noch ins Gefängnis. Aber mit Hilfe des Spielers, kommt sie aus jedem Schlamassel, den sie sich eingebrockt hat, wieder heraus.

Obwohl ich selbst nicht mehr der für das Spiel angegebenen Altersgruppe (8 – 12 Jahre) angehöre, kamen mir einige Spiele sehr schwer vor. Das liegt entweder daran, dass ich völlig untalentiert bin, was solche Computerspiele angeht, oder dass die Altersgruppe zu niedrig angesetzt wurde.Ich vermute Letzteres, da ich mir bei einigen Spielen schlichtweg nicht vorstellen kann, dass eine Achtjährige sie leichter und schneller meistert, als ich und einige meiner Freunde, die mir beim Durchspielen geholfen haben.Was mir ebenfalls am Spiel nicht gefallen hat war, dass man, wenn man ein Spiel nicht geschafft hat, wieder beim letzten Planeten, den man gerade gemeistert hat, anfangen muss. Hier muss man sich die Dialoge mit den Planetenbewohnern noch einmal vollständig anhören und kann sie nicht überspringen.

Nach mehreren Wiederholungen hängen einem diese Dialoge schließlich zum Hals heraus, denn man will ja weiter kommen und nicht immer die gleiche Geschichte hören. Insgesamt ist "Carolina die Kometenjägerin" jedoch ein buntes, fröhliches Mädchenspiel, das einem graue Nachmittage etwas farbenfroher machen kann. Und für Mädchen, die etwas geduldiger sind als ich, und sich von einem Computerspiel nicht sofort in Rage bringen lassen, ist "Carolina die Kometenjägerin" sicher ein Versuch wert.

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