

Willi und die Wunder dieser Welt - Expedition 1 Megacity & Dschungel; Expedition 2 Arktis & Wüste. USM Digital Media, je 19,90 €

Beitrag aus Heft »2009/03: Wie gut ist Medienpädagogik?«

Jetzt will's Willi scheinbar wirklich wissen: Nachdem der selbsternannte ‚neugierige Reporter‘ Willi Weitzel mit seiner wöchentlichen Fernsehshow regelmäßig beträchtliche Zahlen an Kindern auf die Sofas und vor die Fernseher gelockt hatte und seine crossmediale (Sint-)Flut an Zusatzangeboten von Wissenskärtchen über Sachbücher und Brettspiele bis DVDs und Computerspiele offensichtlich auch ihren Weg in die Kinderzimmer fand, kurbelt der knabenhafte Abenteurer fleißig weiter an der Vermarktungsmaschine. Zum aktuellen Kinofilm gibt es – simsalabim – gleich zwei passende Computerspiele mit Willi-Konterfei. Jedes der Spiele lädt seinen jungen Benutzerinnen und Benutzer – passend zum Leinwand-Abenteurer – auf zwei „Expeditionen“ ein: einmal in Megacity und Dschungel, beim zweiten Spiel in Arktis und Wüste. Laut Anbieter warten dort jeweils spannende „Adventure mit realistischer 3D-Grafik“ sowie pro DVD-ROM „16 Quests sowie zahlreiche Mini- und Arcade-Games“. Klingt soweit ganz neudeutsch, doch was steckt wirklich dahinter? Zumindest wohl eher kein achtetes Weltwunder, so viel muss leider festgehalten werden. Auch wenn die Spiele auf den ersten Blick ganz interessant und sinnvoll daher kommen. Die Spielerin bzw. der Spieler bewegt einen Willi-Avatar durch eine virtuelle Welt. Dort bekommt dieser verschiedene, thematisch zur Welt passende Aufgaben, die er mittels kleiner Geschicklichkeits- oder Denkspiele lösen kann. Pro gelöster Aufgabe erhält man ein ‚Erinnerungsfoto‘ ins eigene Fotoalbum, ist das vollgeklebt, winkt als Belohnung ein ‚Extra Spiel‘. Weil Willi aber, sei es nun aus purer edler Gesinnung oder weil der reine Fun-Faktor nur wenige elterliche Geldbeutel öffnet, nicht nur Spaß machen, sondern dabei noch spielerisch Wissen vermitteln will, ist überall noch ein extra Lerneffekt eingebaut: So gilt es in allen Spielwelten Informationen über die jeweilige Welt zu finden, zu sammeln und in das dafür vorgesehene Notizbuch einzutragen. Ein volles Notizbuch verhilft den fleißigen Informationssammlerinnen und -sammlern zu den nötigen Punkten, um das Spiel zu ‚gewinnen‘ sowie zu einem ‚spannenden Quiz‘. Denk- und Geschicklichkeitsspiele und Wissensquizzes? Da ist per se nichts Schlechtes dran und wenn dann noch der wissbegierige Willi dafür wirbt, kann man ja eigentlich nichts falsch machen – sollte man meinen. Die Enttäuschung folgt der Installation leider auf dem Fuße. Nach einer dürrftigen Einführung findet man seinen Avatar – der außer an seiner Stimme selbst für eingefleischte Fans vermutlich schwer als Willi zu identifizieren sein wird – auf einem sehr begrenzten und grafisch recht uninspirierten Spielfeld wieder. In der angepriesenen Megacity etwa, die man sich als argloser Benutzer vermutlich tendenziell eher groß vorstellt, hat Willi vier rechteckig angeordnete Straßen sowie einen modern minimalistischen Stadtpark zur Auswahl. Hier darf er – umständlich per Mausclick herumgezogen – seine Runden drehen und dabei abwechselnd Katzen, verlorene Münzen oder Papierschnipsel suchen. Katzen-Allergiker seien aber getröstet: Die zu suchenden Gegenstände erkennt man ohnehin in erster Linie an darüber schwebenden grünen Lichtpunkten, so dass sie selbst recht zweitrangig scheinen. Der versprochene inhaltliche Bezug zur Welt wird zwar hergestellt, wirkt aber recht bemüht: Dass es in einer Stadt viele entlaufene Katzen, verlorene Centstücke oder herumliegende Papierfetzen gibt, ist sicher richtig, von einem kreativen Bezug zur Welt war ohnehin nicht die Rede. Die Geschicklichkeitsspiele, mittels derer die gefundenen Gegenstände gesammelt werden, bewegen sich zwischen langweilig und – dank hektisch und stockend funktionierendem Cursor – nicht lösbar. Das steigert natürlich nicht die Spielmotivation, vor allem da sich das Spielniveau auch bei wiederholtem Misserfolg im immer selben Spiel nicht an die Spielerin oder den Spieler anpasst und es auch keine Möglichkeit gibt, ein Spiel zu überspringen oder aufzugeben, wenn sich beispielsweise der herumflitzende Papierschnipsel

partout nicht fangen lässt. Auch Willis Geräuschewelt kann leider keine Begeisterungstürme wecken, die aus scheinbar wahllos eingestreuten, offensichtlich per Computer erzeugten Atmosphären-Geräuschen sowie quäkenden Signalen bei Erfolg bzw. Misserfolg in den Aufgaben bestehen. In Anbetracht all dessen scheint es lässlich, dass die Stadt beispielsweise – ist es Smog oder ist Willi etwa ein Nachtschwärmer? – während des ganzen Spieles in wenig heimeligem Dämmerlicht liegt oder dass Willi von der StVO gänzlich unbeeindruckt quer über alle Straßen läuft, ohne je überfahren zu werden. Der Funfaktor sprengt also leider nicht alle bisher gekannten Grenzen. Doch man täte dem armen Willi Unrecht, spräche man seinem Spiel sämtliche Qualität ab. Denn schließlich sucht der digitale Willi nicht nur Katzen und Cents, sondern auch Informationen. Diese sind – auch für weniger gewiefte Spielerinnen und Spieler leicht erkennbar – mit roten Leuchtpunkten markiert. Ein Klick auf besagten Punkt öffnet eine Notizbuchseite, auf der von „Grüner Welle“ und „Erfindung der Telefonzelle“ über diverse Tiere des Dschungels, der Wüste und der Arktis bis „Fata Morgana“ tatsächlich interessante Wissensschmankerl angeboten werden. In kurzen Texten mit oder ohne Bild gibt es hier so einiges über die Welt zu erfahren und zu lernen. Leider werden diese Texte, im Gegensatz zu den Spielanleitungen, nicht vorgelesen – verständlich, da das Spiel ab acht Jahren empfohlen wird, weniger verständlich, da Niveau und Aufmachung der Sammelspiele zuvor eher nicht geeignet sind, Kinder dieses Alters noch bei der Stange zu halten. Das angekündigte Quiz am Ende des Spieles bietet wohl den nötigen Anreiz, die teils mehr, teils weniger fesselnd aufbereiteten Informationen tatsächlich zu lesen. So wäre zumindest für den Lerneffekt gesorgt. Alles in allem aber bleibt die ernüchternde Erkenntnis, dass nicht überall, wo Willi Weitzel drauf grinst, auch wirklich sinnvoller Inhalt drin ist. Für Willi-Fans empfiehlt sich wohl eher der Gang ins Kino – wenn er wissen will, wie man ein Computerspiel macht, sollte Willi vielleicht lieber erstmal jemanden fragen, der sich damit auskennt.