Little Big Planet 2



Genre
Jump&Run

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Sony
Erscheinungsjahr	2011.01
Systeme	Playstation 3
System im Test	Playstation 3
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Kreatives Jump&Run, das mit umfangreichen Level-Baukasten eigene Spiele gestalten lässt



Spielbeschreibung:
Eins der Höhepunkte für die PlayStation 3 war 2008 das Jump 'n' Run-Spiel "Little Big Planet" (Test von Little Big Planet), das nicht nur Höchstwertungen erzielte, sondern auch eindrucksvoll demonstrierte, welche ungemeine Kreativität in einer Videospielproduktion stecken kann und vor allem, wie man diese Kreativität auf die Spieler-Gemeinde übertragen kann, in dem die Entwickler einen Level-Baukasten integrierten. Die Möglichkeit eigene Level zu gestalten und anderen Spielern zur Verfügung zu stellen, wurde rege genutzt. "Little Big Planet", aber auch das Rennspiel "Mod Nation Racers" (Test von Mod Nation Racers) wurden zu eine Art Social Gaming, in Anlehnung an Soziale Netzwerke wie Wikipedia und youtube, wo von Nutzern generierte Inhalte von anderen Menschen verwendet und bewertet werden können.



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest



Nun ist der 2. Teil veröffentlicht worden, in dem wieder bis zu vier Spieler lokal an der Konsole oder über das Internet kreative Hüpfpassagen durchlaufen können. Besonderes Augenmerk haben die britischen Entwickler von Media Molecule dem Level-Editor gewidmet, der mächtig in seinem Funktionsumfang erweitert wurde und praktisch nicht mehr auf den Bau von Jump 'n' Run Parcours beschränkt ist.



Pädagogische Beurteilung:

Spiele-Usability
Der englische Begriff "Usability" steht für die Benutzerfreundlichkeit von Maschinen, Geräten, Software-Programmen usw., wird aber häufiger im Zusammenhang mit Neuen Medien (Internet, Handys,

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Videospiele) genannt, die aber schon lange nicht mehr neu sind. Während Kinder mit diesen Medien aufwachsen und völlig selbstverständlich und natürlich damit umgehen, tun sich viele Menschen schwer damit. Die hier relevanten Bildschirmspiele haben aber auch oft ein komplexes Bedienschema mit vielen Tasten, erfordern eine schnelle Hand-Auge-Koordination sowie Geduld dies zu lernen. Diesem Umstand können Entwickler etwas entgegenwirken, in dem die Steuerung vereinfacht wird, so wie die Wii Konsole dies vorgemacht hat und nun von Xbox360 mit Kinetic und PlayStation 3 mit Move nachgeahmt wird. Oder die Macher eines Videospiels machen sich Gedanken darüber, wie sie das Spielkonzept einfach vermitteln können. Beides wurde in "Little Big Planet 2" außergewöhnlich gut umgesetzt. Zunächst ist die ohnehin einfache Steuerung von Jump 'n' Run Spielen auf das Nötigste reduziert worden. Der Spieler benötigt zum spielen nur drei Tasten auf dem Controller. Die Figur wird mit dem linken Analogstick nach Links und Rechts gesteuert. Gesprungen wird mit der X-Taste. Mit der R1-Taste, die rechte obere Schultertaste, können Greifhaken, Teig- und Wasserschleuder usw. aktiviert werden. Das war es im Prinzip, was aber nicht bedeuten soll, dass das Spiel kinderleicht ist. Die späteren Level werden recht knackig und anspruchsvoll. Vor allem aber schnelle Bildwechsel, in denen die Sackboys wie eine Flipperkugel durch die Level geschossen werden, erschweren ungeübten Nutzern den Fokus auf das Spielgeschehen zu lassen und erfordern eine hohe Aufmerksamkeit, gepaart mit schnellem Reaktionsvermögen. Kinder ab 8 Jahren sollten jedoch mit dem Spielprinzip keine Probleme haben. Das Spiel empfiehlt sich übrigens auch für eine kooperative Eltern-Kind-Runde. Es lohnt sich!



Neben der einfachen Tastenbelegung führt "Little Big Planet 2" den Spieler an der Hand, in dem es zahlreiche Videotutorials, also kleine Filmchen, die die Bedienung des Spiels vermitteln, anbietet. Ein ausgesprochen vorbildliches Konzept, das ähnlich auch im Klempner-Abenteuer "Super Mario Galaxy 2" (Test von Super Mario Galaxy 2) Einzug fand. Englisch-Kundigen sei das Spiel in der Originalversion nahegelegt, da die tolle englische Stimme mit trockenem britischen Humor versetzt ist. Dazu müssen sie ihre Konsole auf die Systemsprache Englisch umstellen.

Eine Reise durch Rumpelkammern und Kinderzimmer
"Little Big Planet" bestach 2008 mit einem außergewöhnlichen Leveldesign und den putzigen Figuren, sogenannten Sackboys, die mit zahlreichen Kleidungsstücken und Utensilien vom Spieler individualisiert werden konnten. Diese Möglichkeit ist selbstverständlich für Kinder besonders reizvoll und wurde gerne genutzt. Diesen Reiz hat natürlich auch Sony entdeckt und bietet zahlreiche virtuelle Zusatzinhalte gelegentlich kostenlos, aber meistens gegen reales Geld in seinem Online Shop an. Einige kreative und aufwändige Level sind ihr Geld schon wert, aber für Kleidungsstücke oder Videospiel- oder Filmfiguren nachempfundene Sackboys Geld zu verlangen, ist kritisch zu betrachten, da hier Kostenfallen für Kinder und Jugendliche entstehen können, zumal der Online-Shop diesmal in das Spiel integriert wurde. Jedoch muss an dieser Stelle fairerweise erwähnt werden, dass in diesem Zusammenhang noch keine negativen Meldungen aufgetreten sind und der Online-Erwerb von Spielen oder Spielinhalten durch Kredit- oder Prepaid-Karte eingeschränkt ist. Hier finden sie einen weiterführenden Artikel zu diesem Thema.

Am Spielprinzip von "Little Big Planet 2" hat sich auf den ersten Blick wenig verändert. Die Sackboys werden genretypisch durch ein Parcour geführt, wo zahlreiche Hindernisse wie Feuer, Wasser, Abgründe, Höhenunterschiede usw. von den Spielern überwindet werden müssen. Unterwegs werden blaue Kugeln, sowie Materialen zum Bau eigener Level eingesammelt. Am Ende einer Kampagne erwartet den Spieler ein hartnäckiger Level-Boss. Die Spiele-Landschaft vermittelt dabei den ungewöhnlichen Charme, dass vieles aus dem Inhalt einer Rumpelkammer oder aus zahlreichen Kinderspielzeugen zusammengebastelt wurde. Hinzu kommt, dass Teile des Levels mit griffigen und manchmal organisch wirkenden Texturen, so wie mit unterschiedlichen Stoffen, Fellen, Metalle oder Papier versehen wurde, was diesen zusammengewürfelten Effekt verstärkt, aber so auch stimmig, wie aus einem Guss, gestaltet.
Die Entwickler von Media Molecule haben zahlreiche neue und sinnvolle Spielelemente in die Fortsetzung eingebaut. Wieder können sich Sackboys an bestimmten Stellen mit der R1-Taste zum weiterkommen festhalten oder aktivieren so Schalter. Hinzugekommen ist nun die Möglichkeit, mithilfe eines ausfahrbaren Greifhakens sich wie Tarzan hin und her zu schwingen. Daneben gibt es einen verstärkten Greifarm, um schwere Gegenstände oder den Mitspieler zu packen und zu werfen. Mit der Teigkanone können Spieler Kuchenstücke verschiessen und sich so einen Weg stapeln. Der Wasseraufsatz löscht Feuer oder bewässert Samen, die dann zu Ästen sprießen, auf die sich die Sackboys bewegen können. In Bewegung sieht dies einfach grossartig aus. Außerdem gibt es viele Stellen im Spiel, wo plötzlich die Perspektive oder das Genre wechselt. Aus einem Jump 'n' Run wird ein Shoot 'em Up Spiel und der Spieler kann sich seinen Weg auf schielenden Kampf-Kamelen oder dickbäuchigen Bienen frei ballern.

An diesen Stellen wird sehr deutlich, dass die Entwickler sich kreativ ausgetobt haben. Jedoch gibt es auch Grund zur Kritik. Im ersten Teil besaß das Spiel einen thematischen roten Faden, in dem die Level nach unterschiedlichen Ländern und Kulturen gestaltet waren. Eine ähnlich harmonische Stringenz findet sich leider nicht in der Fortsetzung. Auch wurde ebenfalls die hervorragende, ebenfalls kulturell angelehnte musikalische Untermalung des Vorgängers nicht erreicht und bietet lange Zeit ziemlich lieblose Stücke. Erst ab Mitte des Spieles wird der Soundtrack der Kreativität des Spieles gerecht und bietet schöne Hintergrundmusik. Gelegentlich hakt zudem, zwar nicht so oft wie beim Vorgänger, die Steuerung bei Ebenenwechseln in der Tiefe.

Alleine, mit Freunden, oder Online
Selbstverständlich macht "Little Big Planet 2" auch alleine Spaß, aber erst das gemeinsame Spiel mit Mitstreitern, wie beim tollen "New Super Mario Bros. Wii" (Test von Super Mario Bros. Wii), macht richtig viel Laune. Auch wenn es bis zuweilen sehr chaotisch werden kann und die Übersicht mit mehreren Spielern leidet, liegt die Seele des Spiels eindeutig in einer kommunikativen Mehrspieler-Partie.

Beim Level-Start wird der Spieler gefragt, ob er lieber online oder offline spielen möchte. Online ist es möglich in das laufende Spiel eines anderen einzusteigen oder man erlaubt anderen Spielern bei seinem Level mitzuspielen. Die Kriterien für das Online-Spiel können genauer eingestellt und so besser kontrolliert werden, in dem bspw. nur seiner Freundes-Liste erlaubt wird beizutreten. Zudem können Anfragen zum mitspielen abgelehnt werden. Löblich ist, dass es eine Rubrik Web-Privatsphäre gibt und der Spieler sogar von Nutzern generierte kritische Inhalte melden kann.

Kommuniziert wird mit den Online-Mitspielern am einfachsten über ein Headset, der Textchat ist ohne eine reale Tastatur zu umständlich. Die Möglichkeit online zu spielen ist zwar schön, ersetzt aber einfach nicht das Spiel mit

Tastatur zu umständlich. Die Möglichkeit offline zu spielen ist zwar schön, ersetzt aber einfach nicht das Spiel mit Mitspielern, die mit einem auf der Couch sitzen. Offline können sich jederzeit bis zu vier Spieler in das laufende Spiel einklinken, voraus gesetzt man verfügt über die entsprechende Anzahl Gamepads, die leider im regulären Handel mit 60 Euro viel zu teuer sind. Hier empfiehlt sich ein Blick auf ausländische Online Händler, die Original-Pads für ca. 40 Euro anbieten.

Meistens werden die Level kooperativ gespielt. An einigen Stellen versteckte Items sind nur in Zusammenarbeit mit anderen Spielern erreichbar, da mehrere Schalter gleichzeitig gedrückt werden müssen. In den anwählbaren Mini-Leveln treten Spieler dann zumeist gegeneinander an und messen sich in weiteren Spiele-Genres wie bspw. ein "Mariokart" ähnliches Rattenrennen, in einem Shoot 'em Up oder einer Runde Poolbillard.

Kreiere, teile und spiele
Videospielen Level-Editoren mitzugeben oder zumindest den Quellcode des Spiels zur freien Verfügung zu stellen, ist ein beliebtes Mittel von Entwicklern und Publizisten, deren Nutzungsdauer zu verlängern, aber auch so die Kreativität der Spielergemeinde zu nutzen. Bestes Beispiel ist die Entwicklung des umstrittenen Spiels "Counter Strike" (Test von Counter Strike), das als Fanprojekt seinen Ursprung hatte.

Wie der Vorgänger bietet "Little Big Planet 2" einen mächtigen Level-Baukasten, der in vielen Funktionen gewaltig erweitert wurde und zum herum experimentieren geradezu einlädt. Eine detaillierte Erklärung des Editors würde an dieser Stelle allerdings den Rahmen sprengen, ist aber auch in Anbetracht der Tatsache, dass es über 50 Video-Tutorials zur Level-Erstellung gibt, auch nicht notwendig. An Anzahl der Videos werden Umfang und Möglichkeiten des Editors sichtbar. Kleinere Level sind schnell gemacht, für aufwendige Konstruktionen kommt man jedoch nicht drum herum sich durch die Tutorials zu arbeiten, um einen Überblick über die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zu bekommen. Hier sind Geduld und Ausdauer gefragt. Nach dem ein Tutorial angeschaut wurde, wird zudem die beschriebene Funktion freigeschaltet. Ungeduldige Naturen können aber auch alle Funktionen sofort freischalten. Wie dem auch sei, für brauchbare Level ist es unvermeidlich sich intensiv mit dem Editor zu befassen und das kostet Zeit.

Mit dem Level-Editor ergeben sich für die pädagogische Arbeit in Jugendgruppen einige interessante Ansätze in der kreativen Arbeit mit Videospielen, dass über die Gestaltung der Spielfiguren geht. Wenn natürlich die Rahmenbedingungen dazu vorhanden sind. So kann "Little Big Planet 2" durchaus als pädagogisches Projekt eingesetzt werden,um selber Spiele zu entwerfen, Level zu gestalten und diese mit eigenen Bildern und Musik zu individualisieren.

Dazu müssten die Kinder und Jugendlichen sich zunächst mit den Möglichkeiten des Editors auseinandersetzen. Neben dem eigentlichen Spiel es sogar möglich kleinere Zwischensequenzen einzubauen, mit denen kleinere Geschichten erzählt werden können. Für so ein Projekt kommt man nicht herum ein Storyboard zu entwickeln und die Arbeit müsste schriftlich und zeichnerisch geplant werden. Erschwerend an dieser Stelle kommt natürlich hinzu, dass nur maximal 2 Kinder an einer Konsole effektiv arbeiten können. Bestimmt steht einer Jugendeinrichtung höchstens eine Konsole zur Verfügung. Jedoch gibt es in "Little Big Planet 2" die Möglichkeit, selbst gestaltete Level zu verbinden, wodurch die Arbeit von mehreren Gruppen verschmolzen werden kann. Dadurch ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, "Little Big Planet 2" in der kreativen Arbeit mit Jugendgruppen zu nutzen.

Für die schulische Arbeit, beispielsweise im Rahmen des Informatik-Unterrichtes, eignet sich "Little Big Planet 2" weniger, aber inzwischen gibt es eine Reihe von Programmen, mit denen eigene Spiele entworfen und programmiert werden können. Vor einigen Monaten wurde bspw. die Unreal Entwicklungsumgebung (Stand: 04. 03. 2011) für nichtkommerzielle Zwecke zur freien Verfügung gestellt, mit denen Spiele wie Batman Arkham Asylum (Test von Batman Arkham Asylum) oder Mass Effect 2 (Test von Mass Effect 2) entwickelt wurden. Neben Spielen eignet sich die Profi-Software auch dazu, Filme auf Basis einer Spiele-Engine, sogenannten Machinimas, herzustellen. Die Einarbeitung in die Software ist aufwändig sowie eine gute Hardware-Ausstattung wird vorausgesetzt. Falls die aber vorhanden ist, kann so ein, an den Neigungen und Interessen der Schüler orientiertes Projekt den Unterricht interessanter gestalten, technische und kreative Arbeit verbinden und das Medium Videospiele sinnvoll in die Schulbildung integrieren.

Fazit:
Das Spiel mit den Sackjungen ist ein wahrer Bilderrausch, auch wenn der Aha-Effekt des Vorgängers diesmal geringer ausfällt. Dafür wurde allerdings der Ansatz, selber kreativ zu werden immens verbessert und gibt mit dem Level-Editor den Spielern ein großartiges Werkzeugpaket, um selber Level zu gestalten.

Das auf den ersten Blick für Kinder entwickelte Spiel kann auch ältere Spieler begeistern. Sogar Nichtspieler sind von der Kreativität des Spiels sichtlich beeindruckt und wollen gerne mitspielen. Die ersten Level sind vom Schwierigkeitsgrad einfach gestaltet, so dass Videospielanfänger, ob alt oder jung, damit gut zurecht kommen.

Später wird es genretypisch schwieriger, sollte aber für Kinder ab 8 Jahren keine Probleme bereiten.

Weiterempfehlen