Little Big Planet



Genre
Jump&Run

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Sony
Erscheinungsjahr	2008.11
Systeme	Playstation 3, Playstation Portable
System im Test	Playstation 3
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Ungemein kreatives Jump&Run-Abenteuer für bis zu vier Spieler



Spielbeschreibung:
Das Spiel "Little Big Planet" wurde zwar nicht im Rahmen der Testgruppe der daddelBIB Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn getestet, doch seit der Installation einer PS3 erfreut sich das kreative Jump&Run-Spiel allergrößter Beliebtheit bei Jungen und Mädchen gleichermaßen und wurde ausgiebig gespielt. Daher können die Spielerfahrungen in eine pädagogische Beurteilung einfließen. Jump'n'Run-Abenteuer sind die Klassiker unter den Bildschirmspielen, in dem eine Spielfigur meistens von links nach rechts über ein Parcour gesteuert wird (Run). Unterwegs gilt es Hindernisse mit Sprüngen zu überwinden (Jump) und Gegenstände aufzusammeln. Klassiker des Genres sind beispielsweise Donkey Kong, Super Mario und Prince of Persia. Während die alten Spiele sich zweidimensional darstellten, wurde 1996 durch schnellere Prozessoren und Grafikkarten der Sprung in die dritte Dimension mit Super Mario 64 auf der Nintendo64-Konsole gewagt. Trotz der 3D-Perspektive vermissen viele Spieler die seitliche Betrachtungsweise, die ein viel genaueres Springen ermöglichst.

Ein zwar älterer, aber zunehmend erfolgreicherer Trend nicht nur bei Jump'n'Runs, sondern auch bei Arcade-Shootern, Prügel- und Actionspielen geht dahin, die Figuren und die Level zwar dreidimensional zu modellieren, aber die Kameraperspektive auf der Seitenansicht zu lassen. Daraus ergeben sich faszinierende

Perspektiven und Bilder mit einer außergewöhnlichen Tiefenwirkung, wie neueste Spiele wie "Bionic Commando Rearmed", "Street Fighter IV" oder natürlich auch "Little Big Planet zeigen".

Schon auf dem ersten Blick ist Little Big Planet kein gewöhnliches Jump' n'Run Spiel. Das fängt mit der Figurenzeichnung an. Die zu steuernde Figur, ein sogenanntes Sackboy, sieht wie eine aus alten



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest







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

Stoffresten selbstgenähte Pluschfigur aus. Solch eine Figur steuert der Spieler durch eine seitlich dargestellte 3D-Welt, die ebenso wie die Figur pragmatisch zusammengesetzt wirkt – ebenso wie die zu lenkende Figur. So als hätten die Entwickler des Spiels ihre alten Spielzeuge wie Holzautos und -tiere, Plüschkissen, Bauklötzchen, Möbel usw. zusammengetragen und daraus die Level auf eine so unnachahmlich kreativ-harmonische Weise zusammengebastelt.

Die Level sind thematisch nach Kontinenten und Ländern wie Europa, Afrika, Südamerika, Mexiko, USA, Japan, Indien und Russland gestaltet. In Japan bewegt sich der Spieler durch eine Kirschblütenlandschaft, in Afrika klettert der Spieler an Giraffen hoch und schwingt sich zwischen Affen hin und her. Russland ist ein wenig düster militärisch gehalten. Unterteilt sind die Themengebiete in meistens sechs Haupt- und Nebenlevel, in denen es darum geht hohe Punktzahlen durch das aufsammeln von Items zu bekommen.

Untermalt werden die Level mit einem hervorragenden Soundtrack von bekannten Künstlern wie DJ-Krush, Café Tacuba oder Ananda Shankar, der die Stimmung und die Kultur der Themengebiete auch musikalisch transportiert. Suchen Sie auf Youtube einfach nach "Little Big Planet"-Soundtrack und sie werden schon mal einen kleinen Einblick die äußeren Bedingungen des Spiels haben.

Pädagogische Beurteilung:
Die Entwickler haben bei der Entwicklung des Spiels großen Wert auf einfache Zugänglichkeit gelegt. Schon zu Beginn von "Little Big Planet" wird der Spieler mit einem Videotutorial an die Hand genommen (gesprochen von Gordon Piedesack, zur Homepage). Auch kann der Spieler in den ersten Leveln an bestimmten Stellen weitere Videotutorials aktivieren, die in die Steuerung und Besonderheiten des Spiels einführen. So können auch leseunkundige Kinder ab sechs Jahren das Spiel spielen. Im späteren Verlauf sind jedoch Lesekenntnisse notwendig, weil die kleinen Geschichten und die Aufgabenstellung mit Texteinblendungen erzählt werden.

Die Steuerung ist nur mit drei Tasten belegt und daher einfach zu lernen. Mit dem linken Analogstick wird die Figur gesteuert, mit der X-Taste springt die Figur und mit der rechten oberen Schultertaste kann der Sackboy sich festhalten, um beispielsweise Gegenstände zu ziehen oder auch bei Klettereinlagen die nächste Ebene zu erreichen. Das war es im Prinzip. Mit den beiden unteren Schultertasten kann die Figur noch zum Winken gebracht werden und über das Steuerkreuz verzieht der Sackboy Grimassen, das hat aber keinen spielerischen Mehrwert. Mit der Quadrat-Taste ruft der Spieler noch ein besonderes Menü des Spiels auf, aber dazu später mehr.

Die Steuerung ist also einfach zu lernen, aber es gibt zwei Dinge, die die Umsetzung, besonders bei jüngeren Kindern etwas schwierig gestaltet. "Little Big Planet" Spiel ist ja, wie schon erwähnt, ein zweidimensionales Spiel. Jedoch gibt es häufiger Stellen im Spiel, die mit der dritten Dimension der Tiefe arbeitet. Der Spieler kann sich auf der Spielebene etwas in die Tiefe bewegen, was leider nicht immer klappt. Hier ist die Steuerung etwas hakelig umgesetzt. Was aber die Steuerung (beabsichtigt) kniffliger macht, ist die Verwendung von physikalischen Eigenschaften wie Masse, Trägheit und Beschleunigung in dem Spiel. Gegenstände fallen beispielsweise physikalisch korrekt herunter. Im Spiel herumliegende Kissen sind einfacher zu bewegen, als große Steinblöcke. Diese wiederum sind mit mehreren Spielern schneller zu bewegen als alleine. Türen werden aktiviert, wenn der Schalter erst vom Spieler mit einer bestimmten Masse beschwert wird - und viele weitere Faktoren mehr.
Die physikalische Eigenschaft der Trägheit wurde ebenso in die Steuerung der Figuren eingesetzt. Bei Jump' n'Run-Spielen ist es essentiell, dass die Steuerung extrem präzise arbeiten muss, um nach einem Sprung punktgenau zu landen. Bei "Little Big Planet" wippen die Figuren durch die Trägheit immer ein wenig nach, was ja der natürlichen Bewegung entspricht. Hier muss der Spieler in der Lage sein, besonders nach kniffligen Sprüngen etwas gegenzusteuern. Vor allem junge Kinder und Videospielneulinge hatten hier Probleme, die aber mit Übung gemeistert wurden.

Es bereitet großen Spaß den Sackboy durch wunderschön gestaltete Level zu führen, aber die Möglichkeit das gesamte Spiel mit bis zu vier Spielern zu absolvieren, bietet ungeahnten kommunikativen Mehrspielerspaß. Vor der heimischen Konsole können jederzeit bis zu drei Spieler in das laufende Spiel einsteigen. In der Bücherei wurde fast ausschließlich der Mehrspielermodus gespielt. Die Kinder mussten dabei lernen zusammen zu spielen und auf die anderen Spieler zu warten, weil bei einem bestimmten Punkt, die Kameraperspektive nicht alle Spieler einfangen konnte und sie aus dem Bild fielen. Alleingänger sind somit meistens gezwungen im Team zu spielen. Frust kam dabei selten auf.

Falls die eigene Figur starb, konnte sie immer von den anderen Mitspielern wieder zum Leben erweckt werden, indem der nächste Speicherpunkt erreicht wurde. So hatten auch die erfahreneren Spieler Gelegenheit sich zu beweisen. Die Schwierigkeitskurve des Spiels steigt von Level zu Level an und verlangt von den Kindern nach und nach höhere Fertigkeiten ab. Die späteren Level sind zudem ziemlich knackig ausgefallen, so dass auch Jump' n'Run-Profis auf ihre Kosten kommen.

Falls mal kein Mitspieler oder weitere (leider sehr teure) Controller zur Hand sind, können über das Internet schnell Mitspieler gefunden werden. Beim Start eines Levels wird nämlich abgefragt, ob off- oder online gespielt werden soll. Über einen Textchat können sich die Spieler dabei absprechen. Zusätzlich bietet das Spiel die Möglichkeit über ein Headset zu kommunizieren.

Vor allem im Mehrspielermodus ist es wichtig, dass sich jeder Spieler seine Figur unterschiedlich gestaltet, um einen besseren Überblick im Spiel zu haben. Bei vier Spielern kann die eigene Figur schonmal im Gewusel

untergehen. Dem Spiel wurde dazu eine Art Puppenbaukasten spendiert, in dem die Sackboys verschönert oder entstellt werden können. Über die Quadrat-Taste wird das Kontextmenü Popit mit dieser Option aufgerufen. Anschließend kann der Spieler aus einer reichhaltigen Garderobe Klamotten, Brillen, Bärte, Schuhe, Hüte usw. auswählen. Die so veränderten Gestalten können noch abgespeichert werden. Übrigens haben Mädchen, wie Jungs gleichermaßen den Puppenbaukasten oft und lange genutzt und stolz ihre Kreation den anderen Kindern vorgestellt.

Die gestalterischen Möglichkeiten von "Little Big Planet" sind mit dem Puppenbaukasten dabei noch lange nicht ausgeschöpft. Im Popit gibt es ein Stickermenü, mit Aufklebern zu unterschiedlichen Themengebieten. Mit diesen Stickern hat der Spieler die Möglichkeit, die Level zu verschönern. An einigen Stellen des Spiels sind zudem bewusst Texturen weggelassen worden, damit der Spieler sie selber aufklebt. Manchmal werden damit Schalter ausgelöst, um eine Tür zu öffnen. Oft dienen diese Stellen aber nur dazu, den Spieler mit weiteren Stickern, Klamotten oder auch Bauklötzchen zu belohnen.

Nach dem Durchspielen hat der Spieler Gelegenheit sich selbst aktiv als Jump' n'Run-Entwickler zu betätigen. Dem

Nach dem Durchspielen hat der Spieler Gelegenheit sich selbst aktiv als Jump 'n Run-Entwickler zu betätigen. Dem Spiel wurde dazu ein Levelbaukasten spendiert, in dem man kinderleicht einen eigenen Parcour bauen kann. Ein Videotutorial erklärt hier erneut die Grundfunktionen. Die in den Level gewonnenen Sticker, Gegenstände und Materialen können dabei für die eigene Kreation verwendet werden. Über eine angeschlossene Eye-Toy Kamera kann der Levelgestalter eigene Bilder einbauen. Die Level können dann anschließend für das heimische Spielen oder für andere "Little Big Planet"-Spieler über das Internet freigegeben werden. Über vorgegebene Schlagwörter wird die eigene Arbeit beschrieben. Die Spielergemeinschaft bewertet dann das Werk.

Hier noch ein Hinweis: achten Sie bitte bei der Gestaltung eigener Level keine Urheberrechte zu verletzen. Von Sony wurden Level gelöscht, die Filmen oder anderen Videospiele nachempfunden waren oder auch Bilder enthielten, für die keine Nutzungsrechte vorhanden sind. Leider keine schöne Entwicklung, der Spielergemeinschaft ein ungemein kreatives Werkzeug mitzugeben und diese so restriktiv zu behandeln. Inzwischen haben die vielen Löschaktionen nachgelassen und die Spieler bekommen einen Hinweis, was genau beanstandet wurde.

Trotz alledem ist es immer wieder faszinierend zu sehen, wie viel Kreativität die Spieler in den eigenen Levelbau einbringen. Es macht ungemein Spaß, die vielen selbstgebastelten Level zu spielen und ist ein unschätzbarer Mehrwert. Und oft finden sich in der Spielergemeinschaft sehr professionelle und spaßbringende Level, die den Spieler auch dazu animieren, selber kreativ zu werden. Das ist auch das Credo des Spiels "Little Big Planet", das unter dem Schlagwort Spiel 3.0, analog zu Web 2.0 beschrieben wird: Tausche deine Kreativität mit anderen Nutzern aus.

Fazit:
"Little Big Planet" ist ein ungemein kreatives und besonders im Mehrspielermodus Spaß machendes Spiel für Jung und Alt - oder am besten im Mix. Das Spiel war eine echte Bereicherung für das Computerspielangebot der daddelBIB und wurde von Jungen und Mädchen gleichermaßen gerne und oft genutzt. Selbst erwachsene Besucher der Stadtbücherei waren von dem Spiel fasziniert und haben gerne zugeschaut, während eine Gruppe von Kindern ihre selbst kreierten Gestalten durch wunderschöne Welten steuerten.
Für Kinder ab sechs Jahren und Videospielneulinge könnte die Steuerung anfangs Schwierigkeiten bereiten. Auch der Umstand, dass Hinweise auf die zu erfüllenden Ziele nur über Textblasen gegeben werden, erfordert Lesekenntnisse oder zumindest einen Mitspieler, der lesen kann. Daher empfehlen wir das Spiel für Kinder ab acht Jahren.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

daddelBIB Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen