



... ► Beurteilungen ► Action-Adventure ► Lucky Luke - Go West

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

Lucky Luke: Go West!



Genre
Action-Adventure

USK
ab 6 Jahre

Pädagogisch
ab 10 Jahre

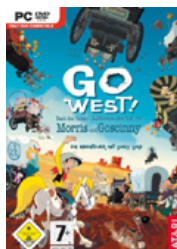
Vertrieb
Atari Deutschland

Erscheinungsjahr
2007.11

Systeme
PC, Wii, Nintendo DS

System im Test
PC

Kurzbewertung
Fast gelungene Umsetzung des Comics



Spielbeschreibung:

Lucky Luke ist der Titel einer von Morris gezeichneten, erstmals 1946 erschienenen belgischen Comic-Serie um den gleichnamigen, einsamen und gerechten Cowboy.

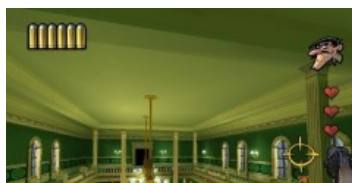
Lucky Luke ist mit mehr als 30 Millionen verkauften Alben in Deutschland die erfolgreichste Comic-Serie nach Asterix. Bis heute erschienen 78 Hefte um den schnellsten Schützen im Wilden Westen, viele Zeichentrick- und Spielfilme wurden gedreht und auch in der digitalen Welt ist Lucky Luke seit geraumer Zeit zu Hause. Seit Mitte der Neunziger Jahre erschienen acht Videospiele für die Playstation, den Gameboy und den PC.

Die Düsseldorfer Testergruppe hatt mit "Go-West!" das derzeit neueste Spiel am PC unter die Lupe genommen. "Go West!" gibt es auch für Nintendos Wii-Konsole und die tragbare DS. Das Spiel orientiert sich am Comic "Kalifornien oder Tod" aus dem Jahre 1971 und dem 2008 in Deutschland erschienen Kinofilm "Auf in den Westen, Lucky Luke!", der nur auf DVD erschienen ist.

Zur Story: New York, 1855. Lucky Luke eskortiert die Dalton-Brüder zu einem ihrer zahlreichen Gerichtsprozesse. Natürlich entkommen die vier Halunken und überfallen alle Banken, die auf ihrem Weg liegen. Mit der Polizei im Nacken muss Joe Dalton die Beute in einem Planwagen verstecken, der allerdings zu einem Siedlertreck auf dem Weg nach Kalifornien gehört. Wohl oder übel müssen die Daltons mitziehen. Zufälligerweise ist kein Anderer als Lucky Luke...



Gruppenleiter
Dirk Poerschke
Game On/Two
Kinderhilfzentrum
Düsseldorf



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Führer dieses Trecks auf der gefährlichen Reise.

Pädagogische Beurteilung:

Nach einer reibungslosen, aber langen Installation stand das Spiel in den Sprachen Englisch, Französisch, Italienisch, Niederländisch, Spanisch und Deutsch zur Verfügung. Das an die Siebziger Jahre erinnernde, grafisch eindrucksvoll gestaltete videographische Intro und die Gesamtpräsentation des Menüs gefiel unseren Testern auf Anhieb, so dass sie gleich Interesse daran hatten, "Lucky Luke: Go West!" anzuspielden. Wie auch im Leben außerhalb der Video- und Computerspiele macht es hier ebenfalls der erste Eindruck, der nachträglich über Pro oder Contra entscheidet. Mit einer Vielzahl an Minispielen legt es "Lucky Luke: Go West!" darauf an, diesen guten ersten Eindruck auf lange Sicht aufrecht zu erhalten. Doch hier traten erste Probleme auf. Das Spiel kann im Mehrspielermodus nur zu zweit gleichzeitig spielen (ein Turniermodus fehlt) und schnell gingen die Tester auf einen Einzelspielermodus zurück. Drei oder vier Spieler können also nicht gegeneinander antreten, was für das Spielen von Minispielen eigentlich entscheidend wäre. Die Möglichkeit sich an Punkten oder an der besseren Zeit zu messen wird dadurch stark eingeschränkt, weil es eben nur einen Gegner gibt, gegen den es zu spielen gilt. Auf Dauer ein lähmendes, demotivierendes Unterfangen. Auch wird in grafischer Hinsicht die Motivation nicht wirklich gefördert, da die Aufteilung auf dem Monitor unübersichtlich wirkt. Es fehlen klare Linien. Jede neue Spielrunde dient der Neuorientierung.

Spaß machen die kleinen, abwechslungsreichen Spiele trotzdem. In der ersten Mission sammelt man Punkte, indem man während eines Gerichtsprozesses versucht so vielen Zuschauern wie möglich die Hüte vom Kopf zu schießen. Diese wilde Schießerei ist nicht die einzige im Spiel. Da werden Banken ausgeraubt und die Sheriffs zur Bewachung der Bank beiseite geräumt. Das Ganze geschieht aber in einem blutfreien, witzigen Comicstil, den man schon aus den Buchvorlagen kennt und wirkte auf die Testergruppe nicht gewalttätig oder bedrohlich. Die beschriebenen Level sind nicht einfach zu schaffen und stellten für die Jüngeren in der Testergruppe eine hohe Hürde dar. Das Spiel bietet aber unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, so dass sich auch vorher Gescheiterte in anderen Level noch mal in aller Gemeinsamkeit versuchen können. Hier bietet sich an dem Spiel, auch wenn es maximal nur zu zweit spielbar ist, doch als Zuschauer beizuwohnen. Auch können Erwachsene oder Pädagogen mit einer besseren Übersicht und Einschätzung der Spielenden ein schönes Wechselspiel gestalten, so dass jeder an die Reihe kommt, ganz nach seinen Fähigkeiten. Als Beispiel für einfache Minispiel innerhalb von "Lucky Luke: Go West!" sei das Nachzeichnen von Figuren am Bildschirm oder das Zuordnen von Puzzleteilen genannt. Genau von solchen Aufgaben könnten Erfahrenere zurücktreten und den Jüngeren den Vortritt überlassen. Sehr gefordert wurde die gesamte Testergruppe dagegen bei rasanten Wettrennen gegen die Zeit mit dem Pferd oder der Straßenbahn durch Wild-West-New-York.

Jedes der Mini-Spiele wird im Vorfeld von Lucky Luke eingeführt und die Regeln werden erklärt. Dabei wird auf eine Sprachausgabe verzichtet und eine Texttafel eingeblendet. Für jüngere Spieler oft schon ein Hindernis. Für Jugendliche ein Ärgernis, da man Zeit drangibt, die man für das Spielen verwenden könnte. Die Spiele sind in der Bedienung mit der Tastatur zwar leicht, aber selten beim ersten Mal zu schaffen.

Nach jedem geschafften Level wird eine Zwischensequenz aus dem Kino-Film freigeschaltet, die man allerdings im Menü selber starten muss und die sich nicht direkt an das Level anschließt. Diese Zwischensequenzen sind so kurz geraten, dass man der Geschichte aus dem Film oder dem Comic wirklich nicht folgen kann. Eine vertane Chance Comic, Film und Spiel in Einklang zu erleben. Zum Glück kannte eines der Kinder die ganze Geschichte und konnte den Zusammenhang zwischen dem Original und den Minispielen erläutern. Wie heißt es so schön: Wer lesen kann, ist im Vorteil. Bei einem ab 6 Jahren freigegebenen Spiel nicht immer zwangsläufig. Aber schön wenn man sich gegenseitig auf die Sprünge helfen kann und somit ein sozialer Austausch gefördert wird.

Der Testergruppe war dieser fehlende Einklang allerdings egal, die "coole" Aufmachung und die schwierigen Aufgaben fesselten die Tester von einem Level zum nächsten und sie hatten viel Spaß an einem Computerspiel mit Lucky Luke, dem schnellsten Schützen im Wilden Westen.

Fazit:

"Lucky Luke: Go West!" machte in seiner Gestaltung und den teilweise kniffligen, teilweisen ulkigen Lust auf mehr und ist die beinahe gelungene Umsetzung einer Comic-Legende für ein Computerspiel. Comics und ihre Figuren sind längst allen kritischen Befürchtungen zum Trotz als Kulturgut in der Medienbiografie von Kindern und Erwachsenen fest verankert und oft viel mehr als nur ein buntes Bildchenheft. Der Erfolg von Lucky Luke ist auch der eines Helden, der für seine guten Taten nie eine Belohnung am Ende der Story entgegennimmt, sondern als kleiner Punkt auf seinem Pferd am Horizont verschwindet. Ein gerechter, positiver Charakter.

"Lucky Luke: Go West!" brachte Jungen und Mädchen ab 10 Jahren gleichermaßen diesen Helden näher und lässt ihn auch in der digitalen Welt weiter reiten.



Beurteilung der Spieletester zuklappen





Spielertester

Ü8 Elsa-Brandström- Schule Düsseldorf Düsseldorf

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)