



... ► Beurteilungen ► Denken / Geschick ► Chuchel

Suche...



Chuchel



Genre
Denken / Geschick



USK
nicht USK geprüft (2)



Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb

Erscheinungsjahr

Amanita Design

Systeme

2018.03
PC, Mac, iOS, Android

System im Test

Android

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Witziges Point&Click-Adventure mit sympathischem Fellgnom

CHUCHEL



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Der haarige Held *Chuchel* ist auf der Jagd nach seiner Kirsche. Diese wird ihm immer wieder abgeluchst und an annähernd unzugänglichen Orten deponiert. Um diese zu erreichen, müssen die Spielenden kleine Aufgaben lösen. Leider währt die Freude über die gewonnene Kirsche stets nur kurz, da sie dem Helden immer wieder aufs Neue abgenommen wird. Aber ganz zum Schluss darf er sie natürlich behalten.

Pädagogische Beurteilung:

Direkter Einstieg ins Geschehen

Die Spielenden werden ohne Erklärungen mitten ins Geschehen geworfen. Sie sehen *Chuchel* schlafend und müssen ihn ganz offensichtlich wecken. Also beginnen sie auf die verschiedenen Elemente zu klicken. Dies können weitere skurrile Bewohner der Comicwelt sein oder auch ein Wecker oder die Stereoanlage. Je nachdem, was angeklickt wurde, wird eine andere Animation

ausgelöst. Zum Beispiel tschirpt eines der Wesen, bis *Chuchel* einen Hausschuh nach ihm wirft. Muss eine bestimmte Aktion gewählt werden, können die Spielenden einfach so lange probieren, bis es klappt. Meist sind die entstehenden Aktionen so amüsant, dass es sich einfach lohnt, alles zu versuchen und zu schauen, was passiert. Kommt man dennoch nicht weiter, hilft das Fragezeichen am oberen Bildschirmrand. Eine Besonderheit von *Chuchel* ist, dass die



Gruppenleiter
Harald Walz
Zahnrad Brauweiler



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](#)

Hilfestellungen dort nur aus Piktogrammen bestehen, die anzeigen, was getan werden muss. Dadurch ist *Chuchel* völlig unabhängig von Lesefähigkeit oder dem Beherrschen einer Sprache. Dies ist übrigens typisch für Spiele aus dem Hause Amanita Design, wie z. B. [Machinarium](#).

Intuitive Steuerung

Gesteuert wird der Held zumeist über Mausklicks bzw. Fingertipps. Die Stelle, an der *Chuchel* etwas machen soll, wird angeklickt. Teilweise erscheinen dann mehrere selbsterklärende Bilder, die angeben, was *Chuchel* dort für Möglichkeiten hat. Zum Beispiel kann er seinen Begleiter als Trampolin nutzen oder mit ihm sprechen. Diese Art der Interaktion wird sofort verstanden. Etwas schwieriger gestaltet sich die Bedienung in den Minispielen, die absolviert werden müssen. Der Versuch, die Level per Maus oder Fingertipp zu meistern, erwies sich als schwierig. Einfacher ist dies über die Pfeiltasten, allerdings wurden diese in unserer Testerrunde ignoriert.



Kindgerechte Darstellung in Ton und Bild

Das faire Hilfesystem, welches ohne Worte auskommt, ist einer der Gründe, warum *Chuchel* für jüngere Kinder geeignet ist. Überhaupt kommt Sprache nur sehr stark abstrahiert vor. Wie bei der Fernsehserie „Der kleine Maulwurf“ geben hier alle Wesen ein sinnfreies Gequassel von sich. Allerdings gilt es die Gesten zu beachten, mit denen angezeigt wird, wo etwas als nächstes zu tun ist. Die zu dem bunten Treiben passende Musik wurde übrigens nicht computergeneriert, sondern die Band DVA hat sie eigens für *Chuchel* kreiert.

Eine weitere Besonderheit ist die liebevolle Grafik. Bunt und mit humorvollen Animationen spricht sie jüngere und junggebliebene Spieler_innen an. Auch wenn *Chuchel* zum Beispiel gegen andere Wesen boxen muss, um an seine Kirsche zu kommen, wirkt dies albern. Überhaupt entspricht das Spiel in vielen Momenten Slapstick-Comedy. Es ist bunt, schrill und teilweise agieren die völlig absurd überzeichneten Figuren sehr hektisch. So muss *Chuchel* mit einem Pudding oder einem Hühnerrei interagieren. Sehr junge Kinder könnten von dem sehr hektischen Treiben irritiert werden, allerdings sorgt die reduzierte Art der Darstellung meist für einen Ausgleich. Das führt auch dazu, dass die einzelnen Ausschnitte nicht überladen sind. Daher können sich auch Neulinge auf das Geschehen konzentrieren. Die Art der Gestaltung wurde unter anderem schon auf dem Independent Games Festival prämiert.

Gut lösbare Aufgaben

Jedesmal wieder wird *Chuchel* die Kirsche entwendet und der Fellgnom läuft ihr erneut hinterher. Dadurch taucht er in immer unterschiedlichen Umgebungen auf und muss sein Lieblingssteinobst aus verschiedenen Situationen „befreien“. Einmal steckt sie in einem Pudding, ein anderes Mal wird sie von einem Boxroboter bewacht. *Chuchel* muss innerhalb dieser Rätsel immer zu seiner Kirsche gelangen und dafür die entsprechenden Hindernisse überwinden. Dabei steigt der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben moderat an. Sie werden nie ernsthaft schwierig, obwohl ein wenig um die Ecke denken durchaus angebracht ist. Sollte doch einmal nicht klar sein, was zu tun ist, hilft das Hilfesystem weiter. Meist bekommt man die Lösung aber auch durch wildes Klicken raus – was tatsächlich auch seinen Reiz hat.

Dauermotivation / Spieldauer

Das Comedy-Adventure kann je nach Übung in knapp zwei bis gut drei Stunden durchgespielt werden. Es entspricht daher eher einem Spielfilm mit Überlänge. Wer nach länger andauernder Herausforderung sucht, hat hier leider nicht die Möglichkeit, nach dem Durchspielen einen höheren Schwierigkeitsgrad zu wählen. Spieler_innen, die auf der Suche nach kurzer Unterhaltung sind, werden allerdings von der absurden Komik begeistert sein. Für Abwechslung sorgen dabei die unterschiedlich gestalteten Level. Aber auch die Umsetzung der Spieleklassiker *Tetris*, *Pacman* und *Space Invaders* hat im Test viel Freude bereitet.

Fazit:

Chuchel ist ein kurzes und kurzweiliges Spiel, das in unserer Testerrunde zu begeistern wusste. Einmal angefangen will (und kann) man es durchspielen. Dabei haben die absurd komischen Situationen, die durchaus an Slapstick-Filme erinnern, die Tester_innen immer wieder zum Lachen gebracht. Wer auf der Suche nach kniffligen Rätselspielen ist, die eine lange Zeit beschäftigen, wird mit diesem Spiel aber wohl nicht glücklich. Wer hingegen an liebevoll gemachter Unterhaltung interessiert ist, liegt bei *Chuchel* absolut richtig – unabhängig vom Alter.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester
Zahnrad Brauweiler
Pulheim

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)