Max and The Magic Marker



Genre
Jump&Run

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	EuroVideo Bildprogramm GmbH
Erscheinungsjahr	2010.02
Systeme	PC
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Originelles & kreatives Abenteuer



Spielbeschreibung:
Wenn sich die Filmförderung eines Landes auch mit Computerspielen auseinandersetzt und viel versprechende Spiele gezielt in die Förderrichtlinien einbezieht, können auch kleinere Projekte in guter Qualität umgesetzt werden. In Dänemark werden mit dem Förderprogramm New Danish Screen 12 Millionen Kronen (1.6 Millionen Euro) pro Jahr an Computerspiele mit hoher Qualität und Originalität für Kinder vergeben. Wenn man die Fördersituation in Deutschland mit dem europäischen und internationalen Ausland vergleicht, ist man auf Bundes- und Landesebene sicher auf dem richtigen Weg, steht allerdings noch am Anfang einer Entwicklung, die solche Spiele wie Max & The Magic Marker auf den Markt bringt.



Gruppenleiter
Dirk Poerschke
Game On/Two
Kinderhilfezentrum
Düsseldorf

Zitat zum Deutschen Computerspielpreis: "Besondere Anreize werden für die Entwicklung innovativer, kulturell und pädagogisch wertvoller Spielkonzepte und -Inhalte gesetzt. So soll die Vielfalt des Angebots qualitativ hochwertiger interaktiver Unterhaltungsmedien, speziell auch mit deutschem und europäischem kulturellem Hintergrund, vergrößert werden."
Zur Spielgeschichte: Max zeichnet für sein Leben gern phantasievolle spannende Welten. Eines Tages bekommt er mit der Post einen leuchtend orangenen Marker geschickt und setzt diesen natürlich



Suche...

Startseite

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

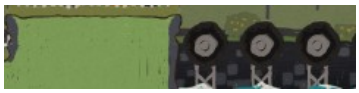
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

sofort ein. Ein Monster soll seine Bilder bereichern – und damit nimmt die Geschichte ihren Verlauf. Das Monster erwacht zum Leben und stiftet in Max gezeichneten Welten Chaos und Verdruss. Das muss Max natürlich verhindern und so begibt er sich ebenfalls in seine Bilder und jagt den Übeltäter. Dabei ist der orangene Marker eine echte Hilfe. Mit seiner Hilfe kann er nützliche Gegenstände wie Treppen, Schutzschirme oder Kisten zeichnen, um Hindernisse zu überwinden und sein Monster wieder einzufangen. Bei den Gegenständen sind dabei der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Eine Verfolgungsjagd in Cartoonmanier, bei der die physikalisch korrekte Spielumgebung einige Rätsel aufgibt, beginnt.







Pädagogische Beurteilung:

Die Freiheit der Zeichnung

Nach einer unproblematischen Installation kann das Spiel in unterschiedlichen graphischen Anforderungen gespielt werden und ist somit auch für ältere Computer geeignet, eine gute Einstellung, die für unsere Schulrechner nötig ist. Die Bedienung des Spiels kann in unterschiedlichen Sprachen, so auch in Deutsch, erfolgen. Auf eine Sprachausgabe wird allerdings im gesamten Spiel verzichtet, die wenigen Dialoge oder Erklärungen werden in kurzen Texten oder graphisch dargestellt. Eine hohe Lesekompetenz wir dabei nicht vorausgesetzt. Nach einem gelungenen Intro, bei dem man in die Geschichte eingeführt wird, landet der Spieler in einer 2D-Landschaft, in der sich Max laufend und hüpfend fortbewegen kann. Dabei werden kleine Farbkugeln eingesammelt, die den virtuellen Marker aufladen.
Um es vorweg zu sagen, Max & The Magic Marker ist kein Malprogramm.
Der Marker kommt zum Einsatz, wenn Max an ein unüberwindbares Hindernis stößt. Das kann ein tiefer Graben sein, ein hoher Felsvorsprung oder die vielen zahlreichen Gefahren, denen er sich ausgesetzt sieht. Da fallen Max Steine aus einem Vulkanausbruch auf den Kopf, er steht vor einem giftigen Schlammbecken oder muss mit Hilfe von Seilzügen gefährliche Zahnräder überwinden. Mit dem virtuellen Marker zeichnet man dann z.B. einen Schirm gegen die Steine des Vulkans, ein Floß für das Giftbecken oder einen Haken auf, dem man stehen kann, um die Zahnräder zu überwinden. Dabei sind die Aufgaben zum Teil recht knifflig und hoch motivierend. Wenn man nicht sofort weiterkommt, kann man durch Drücken der Spacetaste das Spiel kurz verlassen, sieht die Spielsituation in einer statischen Kinderzeichnung und kann sich für die Lösung des Problems genügend Zeit lassen. Die Tester waren begeistert. Die Fülle an Problemen, die sich mit dem virtuellen Marker auf ganz unterschiedliche Weise lösen lassen, führte sofort dazu, dass sich alle am Spiel beteiligten und mit kreativen Vorschlägen einbrachten. Überall hat das Monster noch kleine Kleckse hinterlassen, die man aus dem Weg räumen muss und am Ende eines jeden Levels klaut einem das Monster mit einem Staubsauger noch die Tinte aus dem Marker. So geht es durch drei unterschiedliche Spielwelten – dem trauten Heim, einer gefährlichen Piratenwelt und der Roboterfabrik, dem Favoriten meiner Tester. Die Auflösung wird natürlich nicht verraten.

Bild und Ton

So liebevoll und sympathisch diese Comicwelt gestaltet ist, so fällt auch der Ton sofort positiv auf. Für die Musikuntermalung wurde die dänische Indie-Band Analogik gewonnen. Bei Analogik mischen sich Balkanrhythmen, Reggae und Hip-Hop mit ruhigen elektronischen Beats und verspielten Tonschnipseln. So verschieden die Musikstile sind, so verschieden ist auch die Instrumentierung. Da trifft Analoges auf Digitales, Saxophon auf Synthesizer, Violine auf Laptop. Dabei wurde auch jede Aktion im Spiel, vom Sprung bis zum Farbkugeln einsammeln, mit einem passenden Sound unterlegt. Da habe sich die Macher viel Mühe gegeben. Zitat Tester: "Irgendwie schräg, aber supercool. Wer ist das?" Die Melodien aus den einzelnen Leveln bleiben als Ohrwurm zurück, vielleicht auch, weil jedes Level nur mit einer Melodie unterlegt wurde, die sich nur geringfügig ändert.
Da hätte etwas mehr Analogik auch nicht geschadet.

Fazit:

Man könnte jetzt natürlich über das Trägheits-, Aktions- und Reaktionsprinzip aus dem Physikunterricht (das in Max & The Magic Marker seinen Platz hat) oder über die Förderung der Fähigkeit, spielerisch mit Problemlösungsstrategien umzugehen, schreiben. Aber Max & The Magic Marker ist einfach nur ein originelles, spannendes und hochwertiges Spiel, das die Testergruppe fesselte und ihr unglaublich viel Spaß gemacht hat. Hier zeigt sich, inwieweit die gewollte Förderung kindgerechter Inhalte in Zusammenarbeit mit kreativen Köpfen Spiele fördern kann, die sich jeder Kritik stellen können. Davon wünschten sich nicht nur meine Tester mehr.

Weiterempfehlen