



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► ATOMIK: RunGunJumpGun

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](#)

Genre
Jump&Run

USK
nicht USK geprüft (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Good Shepherd Entertainment

Erscheinungsjahr
2018.02

Systeme
PC, Nintendo Switch, Mac, iOS, Android

System im Test
Nintendo Switch

Homepage des Spiels
[Link](#)

Hinweis(e)
In früher Version als RunGunJumpGun für PC, iOS und Android erschienen
via Steam, Nintendo eShop

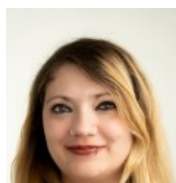
Kurzbewertung
Rasanter 2D-Sidescroll-Plattformer



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

In dem weit entfernten Extax-System weitet sich die Sonne aus und verschlingt die Planeten. Auf den verbliebenen Planeten ranken sich Gerüchte, warum die Sonne wütend ist und welche Rolle Atomiks, die wichtigste Ressource im System, spielen. Die Spielenden übernehmen die Rolle eines Plünderers, dessen Ziel es ist, die Atomiks zu sammeln. Über die eigentlichen Beweggründe erfahren



Redaktion,
Gruppenleiterin
Linda Scholz
Spieleratgeber-NRW,
OT St. Anna
Ehrenfeld

sie jedoch nichts, da die Story wenig von Belang ist und vielmehr zur Rahmung der Spielatmosphäre dient.

Die verschiedenen Level sind 2D-Sidescroller, die voller Gefahren lauern. Mit simpler 2-Knopf-Steuerung muss die Spielfigur durch die Abschnitte manövriert werden. Hierbei gilt es, Hindernisse abzuschießen und Atomiks einzusammeln, um neue Level freizuspüren.

Pädagogische Beurteilung:

Easy to learn

Durch Texteinblendungen wird die simple Steuerung erklärt. Diese sind zwar auf Englisch, aber leicht zu verstehen. Mit einem Knopf schießt man auf den Boden, wodurch die Spielfigur an Höhe gewinnt, mit dem anderen Knopf wird nach vorne gefeuert, um Hindernisse zu beseitigen. Die Spielmechanik hört sich einfach an, erfordert aber gute Reflexe und Geschick, denn die Spielfigur läuft automatisch von links nach rechts und kann nicht angehalten werden. Bei der zweiten Kollision mit einer Wand oder einem Hindernis, muss das Level vom letzten Checkpoint, diese gibt es jedoch nur in den Anfangsleveln, oder vom Start komplett neu begonnen werden. Außerdem können die beiden Tasten verständlicherweise nicht gleichzeitig gedrückt werden, weshalb gut abgepasst werden muss, wann an Höhe gewonnen und wann ein Hindernis befeuert werden muss.

Hard to master

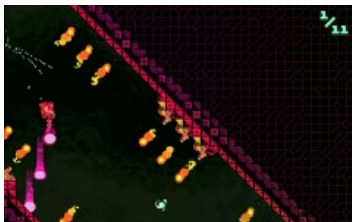
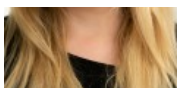
Die Spielmechanik ist gleichsam frustrierend, aber auch fordernd. Im Test waren besonders die ehrgeizigen Spieler_innen motiviert, die Level erfolgreich abzuschließen. Der Schwierigkeitsgrad steigt jedoch rapide an und so forderten manche Level mehrere Neuversuche, bis die schwierigen Abschnitte erfolgreich überwunden werden konnten. Jedoch wollten die Tester_innen nicht aufgeben und zeigten viel Frustrationstoleranz. Wurden genügend Atomiks gesammelt, werden neue Level freigeschaltet und können auch direkt angewählt werden. Die Tester_innen entschieden sich jedoch gemeinsam, sehr schwierige Level nicht einfach zu überspringen. Ab und an wurden auch die Joy-Con-Controller der Nintendo Switch aufgeteilt, sodass jeweils ein_e Spieler_in in eine Richtung schießen konnte. Dies führte zu einem Teamgefühl, aber auch zu einiger Verwirrung in der Umsetzung.

Alles bunt und hektisch

Die Grafik erinnert an alte Automaten Spiele und kann mit neonfarbener und ästhetischer Pixeloptik punkten. Dazu kommt eine elektronische Musikuntermalung, die das Gameplay rahmt. Die audiovisuelle Darstellung trägt zu dem hektischen Gameplay bei. Zeitweise passiert auf dem Bildschirm so viel, dass man schnell die Orientierung verliert und es zu einer Reizüberflutung bei jungen Spieler_innen kommen kann. Da fliegen Feuerbälle, eine feindliche Einheit feuert auf die Spielfigur oder Kreissägen blockieren den Weg.

Fazit:

Der bunte Action-Sidescroller erschien erstmals auf mobilen Geräten und dem PC und wurde nun für die Nintendo Switch veröffentlicht. Die Steuerung ist sehr einfach zu verstehen, der hohe Schwierigkeitsgrad ist allerdings sehr fordernd, war im Test jedoch niemals demotivierend oder frustrierend. Die simple Grafik passt zur Atmosphäre, zeitweise kann das schnelle Spielgeschehen aber zu Reizüberflutung führen, sodass junge Spieler_innen überfordert sein könnten. Der Titel richtet sich an ehrgeizige Spieler_innen mit hoher Frustrationstoleranz und Geduld sowie Fans von sehr schwierigen Spielen.



Beurteilung der Spieletester zuklappen

„Die versuchen das Spiel schwer zu machen, sodass man sich konzentrieren muss und sich nicht ablenken lässt. Das ist der Sinn dahinter.“

„Ich will das Level unbedingt noch schaffen.“

„Nein, keine Level überspringen, wir schaffen das.“

„Durch die einfache Grafik, konzentriert man sich mehr auf das Gameplay.“



Spieletester

OT St. Anna Ehrenfeld

Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)