Boulder Dash Rocks!



Genre
Denken / Geschick

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Electronic Arts
Erscheinungsjahr	2007.11
Systeme	Nintendo DS, iOS
System im Test	Nintendo DS
Kurzbewertung	Ein simpler, schöner Klassiker für den schnellen Knobel- und Spielspaß



Spielbeschreibung:
Boulder Dash heißt so viel wie heruntersausende Felsbrocken. Und genau darum geht es u.a. auch in diesem Klassiker, der im letzten Jahr für die kleine, tragbare Konsole Nintendo DS neu aufgelegt wurde und sich nun "Boulder Dash Rocks!" nennt. Es war 1984, als der erste Teil von "Boulder Dash" erschien, damals noch auf Systemen wie dem altehrwürdigen C64, Amiga oder Atari. Nachdem im Laufe der Jahre mehrere Teile erschienen, die einer schnell anwachsenden Fangemeinde gerecht wurden, machte das Spiel technisch neuen Entwicklungen Platz und viel für gute zwanzig Jahre in einen Winterschlaf.



Redaktion
Markus Wollmann
Spieleratgeber-NRW

Nun ist der Held, der damals wie heute Rockford heißt, wieder da und sieht sich in der Gegenwart mit den gleichen Gegnern konfrontiert: Herunterstürzende Felsbrocken, kleine gefrässige Monster, undurchsichtiges Gebüsch. Rockfords Ziel ist es, alle Diamanten des Levels abzuräumen, in dem er darüber gleitet, bevor er dann zum Endpunkt eilen muss. Am Spielprinzip hat sich also rein gar nichts geändert. Noch immer ist das Spielfeld eine Art Schachbrett, auf dem in kleinen Quadraten Felsblöcke, Gartenlaub, Dynamitstangen, eine lange Reihe an unterschiedlichen



Mauerformen, Torschlösser, Schlüssel, Teleporter, verschiedene Diamanten und vieles Mehr angeordnet sind. Rockford hat die Möglichkeit einige dieser Dinge, wie zum Beispiel eine Anordnung von Gartenlaub zu durchschreiten. Daraufhin verschwindet dieses grüne Quadrat. Liegt darüber ein Felsblock, saust dieser runter. Weitere Gefahren für Rockford stellen die vielen Monster dar, die sich im Gegensatz zu den verankerten Gegenständen pacman-artig von

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

rechts nach links oder von oben nach unten in festen Bahnen bewegen können.
Doch Obacht, überall lauern versteckte Gefahren. Und doch kann der Spieler die Sache nicht langsam angehen, denn er hat für jedes der über hundert Level jeweils nur zwei Minuten Zeit.







Pädagogische Beurteilung:
In den zwanzig Jahren, in denen "Boulder Dash" zur Ruhe gekommen ist, ist einiges geschehen. Jeder weiß um den technischen Fortschritt, der die Computerspieleindustrie auf ein ganz neues Level hofiert hat. Spiele, die sich grafische nahe der Realität bewegen, die ganze Welt miteinander vernetzen, Monate gespielt werden müssen, um zum Ende zu kommen. Wer hätte gedacht, dass dieses Medium einmal solch eine große Position in der westlichen Kultur einnehmen würde. Zeitgenössische Spiele sind vor allem eines: Groß, laut, bilderstark und bombastisch. Mit jeder weiteren Entwicklung darf und muss es vor allen Dingen ein bisschen mehr sein. Satt werden junge Spieler somit nicht, denn man hat, wenn man sich eine Zeit lang mit Computer- und Videospielen beschäftigt, eine Nase dafür, dass die Fortentwicklungen noch lange nicht abgeschlossen sind. Doch nicht überall steht das Motto "Je größer desto besser" obenan. In den letzten Jahren, in denen selbst Handys zur kleinen Spielkonsole umfunktioniert wurden, hat sich ein Trend breit gemacht, den man unbedarft als "Back to the roots" betiteln könnte. In erwachsenen Kreisen geht dieser Trend einher mit oberflächlichem Retro-Schick, der oft nur als Projektionsfläche für die eigene Person bzw. als Ablenkung von aktuellen Problemlagen dient. Doch Kinder und Jugendliche, deren Interesse in eine Videospielkultur handfest und authentisch ist, sind frei davon rein auf modische Aspekte zu gieren. Das Produkt hinter dem Retro-Schick muss Qualität haben und wird kritisch begutachtet. Taugt es nicht, dann muss man sich damit auch nicht schmücken. Für jüngere Semester ist "Retro" nur ein Wort, mit dem man nicht allzu viel anfangen kann. Und doch ist hier ein ähnlicher Trend zu verzeichnen. Dahinter steckt aber in diesem Fall die behutsame Rückkehr zu einfacheren Strukturen. Videospiel-Strukturen, die nicht wochenlang einnehmen und sich als regelrechte Zeitfresser und Sozialistionsstopper entpuppen. Ebenso wenig als überhöhtes Kraftpaket, dass zwar mit einer unglaublichen Grafik protzt, aber ansonsten nicht viel zu bieten hat. Es sind die kleinen, feinen Spiele, die langsam wieder den Markt durchfluten und auf Grund ihrer Simplizität faszinieren. Unter diesen Umständen bietet sich eine Rückkehr von "Boulder Dash" an, denn dessen Gamplay weiß trotz weniger Handgriffe vollends zu begeistern.

Das Spiel brilliert nämlich nicht mit seinen vielen Überraschungen, sondern in seiner Berechenbarkeit. Ein Felsblock, den Rockford durch das Entfernen eines Stück Gartenlaubs frei legt, fällt nicht wie er will, sondern immer im gleichen Muster. Das hört sich langweilig an, doch muss man das Spiel unter ganzheitlichen Aspekten betrachten. Viele Felsblöcke, viel Dynamit und viele kleine Monster führen den Spieler zu der Frage, wie er den nun alle diese Gefahren durchschreiten kann. Dazu ist Taktik gefragt. Das überraschte auch unsere Spieletester, die zum Anfang meinten einen allzu einfachen Spieltitel vor sich liegen zu haben. Zugegeben, der Anfang ist auch ein wahrer Blender. Einsteigerfreundlich reicht es zu Beginn aus blind drauf los zu marschieren. Aber damit ist es spätestens nach drei Leveln vorbei. Denn dann sind strategische Vorüberlegung gefragt. Wenn man keine Lust darauf hat, dann kann es passieren, dass Rockford einen Felsblock in eine falsche Richtung schiebt, woraufhin er nicht mehr zurück kann, um die restlichen Diamanten, die sich nun hinter dem alles versperrenden Felsbock befinden, einzusammeln. Im schlimmsten Fall muss das Level von vorne gestartet werden, weil Rockford sich den Weg zum Ziel versperrt hat. Und obwohl das Ende der Möglichkeiten erreicht ist, läuft die Zeit munter weiter. Eines ist dabei schon mal sicher: Es ist weitaus entmutigender ein Spiel selbst neu zu starten, als dass das System erkennt, dass es gar keine Möglichkeit für den Spieler gibt, um zum Zielort zu gelangen. Der Spieler muss sich, bevor er los schreitet, ohne Wenn und Aber, das Boulder-Dash-Schachbrett genau anschauen, alle Aspekte und Gefahren einkalkulieren, um dann zu entscheiden, wo er zuerst lang geht.
Neben den festen Gegenständen, die auf Grund ihrer Robustheit Rockford gefährlich werden können, sind da noch die kleinen Monster, die immer in gleichen Bahnen auf- und ablaufen. An dieser Stelle muss der Spieler überlegen, wie er das Monster entweder geschickt umgehen kann (denn es wird mit Sicherheit seinen Weg kreuzen und ihn zwingen sich zu verlangsamen) oder es auslöschen kann – und zwar mit den Dingen, die sonst Rockford gefährlich werden würden. So besteht die Möglichkeit, den Felsblock dem Gegner zum Verhängnis werden zu lassen.

Obwohl "Boulder Dash Rocks!" auf den ersten Blick ein Solospiel zu sein scheint, wird es gerade Kindern und Jugendlichen gut tun, wenn man zu mehreren Leuten sich dem Spiel widmet. Denn das anfängliche Strategiefinden ist gerade für jüngere Kinder nicht immer einfach. In späteren Leveln, wenn man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht und die Gefahren des Spiel durch ein buntes Allerlei überlagert werden, dann wird es Kindern gut tun, wenn sie dem nicht allein ausgesetzt sind. Zumal der Zeitdruck ein weiteres Element darstellt, das schnell zu einer inneren Blockade führen kann, mit der dann gar nichts mehr zu leisten ist. Schnell können so Frustrationen aufgebaut werden, dann wenn junge Spieler buchstäblich ein ums andere Mal gegen die Wand rennen. Gerade Erwachsene besitzen ein Mehr an Kombinationsgabe und Gelassenheit. Solch eine überlegte wie helfende Hand ist an dieser Stelle wichtig, um den Durchblick zu bewahren. Auch wenn das Spiel optisch wie für Kinder gemacht scheint, dürfte es für unter 8-jährige Jahren eine zu große Hürde darstellen.

Neben den vielen bunten Leveln, die in sechs verschiedenen Welten ablaufen (Dschungel, Wüste, Wald, etc.), entpuppt sich "Boulder Dash Rocks!" grafisch und soundtechnisch als schlichte Schönheit und passt sich damit dem spartanisch schönen Spielprinzip an. Der Soundtrack ist kindgerecht, wird aber auch ältere Spieler nicht abschrecken, da man den diesen mit anderen Titeln der Nintendo-Systeme gleichsetzen kann. Grafisch hält man sich an das Original aus den Achtzigern, wenn auch der damalige futuristische Touch beiseite gelassen wurde. Die Welten passen sich trotz der quadratischen Anordnung der Spielgegenstände an ihre Vorgaben an. So entpuppt sich der Wald als grün, der Dschungel als wild und hölzern und dunkle Tropfsteinhöhlen schimmern mystisch violett.

Fazit:
"Boulder Dash Rocks!" springt mit Feinfgefühl auf den fahrenden Zug "Weniger ist mehr" auf, der sich in den letzten Jahren in der Spielebranche breitmacht. Gesättigt von großem Bombast und allzu Freiheit, sehnt man sich nach festen und einfach Strukturen. Genau diese bietet "Boulder Dash Rocks!" und verbindet Spannung und Überraschung eines gelungenen Abenteuers auf kleinem Raum mit vordergründigen Puzzle-Elementen. Die Level auf dem Schachbrettmuster sind allesamt gut durchdacht und steigern sich langsam in ihrer Schwierigkeit, so dass es nicht zu schnell zu einer Überforderung kommen kann. Spieler ab 8 Jahren werden ihre Freude an diesem simplen Spiel haben, das auch zum gemeinsamen Knobeln einlädt.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen