



... ► Beurteilungen ► Denken / Geschick ► Mercury Meltdown Remix

Suche...



Mercury Meltdown Remix

Genre
Denken / Geschick

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Erscheinungsjahr
Systeme
System im Test
Kurzbewertung

Atari
2006.11
Playstation 2, Playstation Portable
Playstation 2
Gelungene Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel



Beschreibung des Spiels:

"Quecksilber ist zähflüssig!" Diese Tatsache nutzten die Programmierer von "Mercury Meltdown Remix" um ein neuartiges und innovatives Spielkonzept zu entwickeln. Das Spielprinzip ist angelehnt an ein sicher bekanntes Geschicklichkeitsspiel: Durch vorsichtiges Kippen einer labyrinthartigen Spielfläche gilt es, einen oder mehrere Tropfen Quecksilber zu steuern. Die über 200 verschiedenartig komplexen Labyrinth können im Verlauf des Spiels nach und nach freigespielt werden. Das Grundprinzip ist simpel. Im weiteren Verlauf machen dem Spieler jedoch zusätzlich Fallen, Farbrätsel und versteckte Schalter das Leben schwer. Und es gibt noch eine große Unbekannte im Spiel: Die flüssige Form des Quecksilbers. Diese hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Ist der Spieler zu unvorsichtig, verliert er Teile des Tropfens. Im schlimmsten Fall fallen diese, wenn sie nicht wieder eingefangen

und mit dem Haupttropfen vereint werden, über den Rand aus dem Spielfeld ins Nichts. Ein Problem, kommt es doch meistens darauf an, eine bestimmte Menge Quecksilber zum Ziel zu führen. Es gibt jedoch auch Situationen, in denen der Tropfen bewusst geteilt werden muss. Die entstandenen Teile können über Farbduschen unterschiedlich eingefärbt werden. Es entstehen unterschiedlich farbige Quecksilbertropfen, die wiederum zu einer völlig neuen Farbe



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](#)

gemischt werden können. Diese Umfarbungen sind immer wieder nötig, um z.B. Türen zu öffnen oder Schalter umzulegen, die nur von Quecksilbertropfen einer bestimmten Farbe aktiviert oder durchschritten werden können. Des Weiteren verändern verschiedene Gerätschaften den Aggregatzustand der Kugel. Im kurzzeitig festen Zustand rollt die Quecksilberkugel so z.B. auch über Schienen. Nach jedem Level erfolgt eine Punktabrechnung, die aus der benötigten Zeit, eingesammelten Boni und der geretteten Menge Quecksilber eine Bilanz zieht.



Pädagogische Beurteilung:

Die knallbunte Comicgrafik sprach in unseren Testergruppen sowohl Mädchen als auch Jungen gleichermaßen an. Wie auf der Playstation 2 üblich, erfolgt die Steuerung mit dem dazugehörigen Controller. Mit dem linken Analogstick kippt man die Spielfläche, während mit dem rechten Stick die Ansicht geändert werden kann.

Auch ungeübte Spieler kamen mit dieser ergonomischen Steuerung sehr gut zurecht. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht anpassbar, es gibt jedoch zum Bestehen einzelner Level einen großen Spielraum zwischen "gerade noch geschafft" und "alle Bonuspunkte kassiert". Um die verschiedenen Labore, die die Schwierigkeitsstufen darstellen, freizuschalten, ist es nicht nötig, alle dazugehörigen Labyrinth zu meistern. Auf diese Weise können auch mal besonders hartnäckige Level übersprungen und zu einem späteren Zeitpunkt erneut probiert werden. Dies wirkte sich sehr positiv auf die Motivation der Tester aus. Auch Anfänger hatten schnell Erfolgserlebnisse. Ihnen bot das Spiel die Möglichkeit, sich erst einmal zurechtfinden und mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. "Wenn ich einen Level einfach nicht schaffe, dann probiere ich ihn einfach zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aus. Das ist toll, so hänge ich fast nie fest!" (Spielerin, 13)

Die Grafik ist für ein Geschicklichkeitsspiel sehr detailreich gehalten. Für den Spieler gibt es in den verschiedenen Labyrinth viel zu entdecken. Die Ansicht lässt sich mit dem rechten Analogstick jederzeit drehen und kippen. Somit besteht nie die Gefahr, das Quecksilber aus den Augen zu verlieren. Zur besseren Erkennung, insbesondere von kleinen Quecksilberteilchen, ist der Tropfen immer von einem schwarzen Rand umgeben. "Man hat eigentlich nie Probleme das Quecksilber zu verfolgen. Wenn man scheitert liegt es fast immer an einem selber, nicht an der Kamera!" (Spieler, 13)

Der Sound nervte die Tester mit zunehmender Spieldauer. Er wurde von ihnen als "wenig abwechslungsreich und "auf die Dauer nervig" umschrieben. Jedoch stellten die Jugendlichen auch fest, dass bei einem Geschicklichkeitsspiel der Sound und die Musik sowieso nicht so wichtig seien, da sie bei solchen Spielen sowieso meistens eigene Musik im Hintergrund laufen hätten.

"Mercury Meltdown Remix" ist eine intelligente Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel und stellt im Verlauf des Spiels immer wieder neue Herausforderungen bereit. So muss der Quecksilbertropfen über Förderbänder gesteuert oder von Türmen fallen gelassen werden, ohne dass er beim Aufschlag in hunderte kleiner Teilchen zerplatzt. Die Tester waren begeistert vom Abwechslungsreichtum und der Ideenvielfalt, die in "Mercury Meltdown Remix" geboten werden. "Man hat fast nie das Gefühl einen Level schon einmal gespielt zu haben. Permanent steht man vor neuen Aufgaben und dadurch wird es selten langweilig!" (Spieler, 12 Jahre)

Einen besonderen Reiz übten diejenigen Labyrinth auf die Jugendlichen aus, an dem andere Tester zuvor gescheitert waren. Besonders in den komplexeren Leveln bekam der jeweilige Spieler immer wieder Tipps und wurde von der Gruppe lautstark unterstützt.

"Mercury Meltdown Remix" ist das perfekte Spiel für zwischendurch. Selten dauert das Absolvieren eines Levels länger als zehn Minuten. Das Spielprinzip ist motivierend und lädt dazu ein, nicht oder nicht vollständig absolvierte Level noch einmal zu spielen. Im Spiel freischaltbare Extras, wie ein Rennspiel, in denen man mit Quecksilbertropfen gegeneinander Rennen fährt, wurden von den Testern mit Begeisterung angenommen. "Das ist mal was anderes, als wenn man nur Fotos oder neue Charaktere freischalten kann. Hier kommt wirklich mal was Neues zum Spiel hinzu!" (Spielerin, 13)

Gerade in höheren Leveln werden jüngere Spieler Probleme haben, die unterschiedlichen Anforderungen des Spiels vernünftig zu koordinieren, weswegen die pädagogische Beurteilung an dieser Stelle vorsieht, das Spiel für Kinder ab 10 Jahren zu empfehlen. Ältere Spieler ab 12 Jahren hingegen hatten viel Spaß mit "Mercury Meltdown Remix" und starteten in Testsitzungen immer mal wieder ein Spiel, um weitere Herausforderungen gemeinsam zu meistern.

Weiterempfehlen



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

powered by cre8CMS