



... ► Beurteilungen ► Adventure ► Journey of a Roach

Suche...



Journey of a Roach

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

Datenschutzklärung

Genre
Adventure

USK
ab 6 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Daedalic Entertainment GmbH

Erscheinungsjahr
2013.11

Systeme
PC, Mac

System im Test
PC

Homepage des Spiels
[Link](#)

Kurzbewertung
Skuriles Endzeit-Adventure, in dem der Spieler als Kakerlake an Wänden herumkrabbelt



Spielbeschreibung:

Von der Menschheit ist nichts mehr übrig: Ein Atomkrieg hat die schöne Erde in einen verseuchten Trümmerhaufen verwandelt. In dieses postapokalyptischen Szenario schickt uns das Point & Click Adventure "Journey of a Roach" des Schweizer Entwicklerstudios Koboldgames und des Publishers Daedalic aus Hamburg. Letzterer steht als Produzent und Vertrieb mit seinem Namen und zahlreichen



Gruppenleiter
Dirk Poerschke
Game On/Two
Kinderhilfezentrum
Düsseldorf

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Auszeichnungen für witzige, leicht schräge und immer liebevoll gestaltete Adventure-Spiele. Die erfolgreichsten davon wie "[Deponia](#)" und "[Edna bricht aus](#)" finden Interessierte bereits auf dem Ratgeber. Wer diese Spiele kennt, der weiß, dass nach dem oben beschriebenen Szenario einer zerstörten Welt doch noch etwas kommen muss. Alles verseucht und kaputt? Für uns Menschen vielleicht....

Pädagogische Beurteilung:

Was bleibt übrig nach dem großen Knall?

In "Journey of a Roach" spielt man eine Küchenschabe in einem klassischen Adventure-Spiel. Als Jim sich in der Eröffnungssequenz noch in eine der letzten Blumen inmitten der Trümmerlandschaft verliebt, sind alle Sympathien der Tester auf seiner Seite. Leider geht einiges schief, als er seinem Freund Bud die Entdeckung zeigen will. Und das Abenteuer startet in einem unterirdischen Höhlensystem voller Insekten, Maden, skurriler Charaktere und teilweise radioaktiv verseuchter Schauplätze.

Etwas andere Rätsel

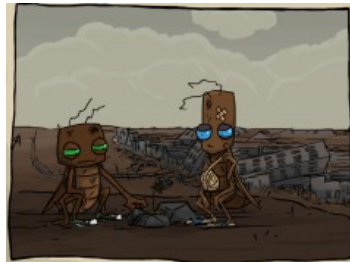
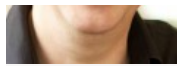
Die anderen Charaktere sind dabei nicht immer freundlich. Kleine Ameisen symbolisieren einen Polizeistaat, während gehässige Spinnen, Gauner und Betrüger Jim immer wieder vor neue Aufgaben stellen. Dazu sammelt der Spieler Gegenstände und kann diese teilweise kombinieren, um Aufgaben und Rätsel zu lösen. Der Schwierigkeitsgrad der Knobelereien war für unsere ungeübten Adventure-Spieler ziemlich knackig und nicht immer logisch. Hier waren die Tester wirklich gefordert, zumal in der passend umgesetzten 3D-Kulisse eine neue Ebene mitgedacht werden muss. Die Kakerlake Jim kann das Höhlensystem nämlich nicht nur am Boden, sondern auch an den Wänden und der Decke erkunden. Dadurch dreht sich die Perspektive des Spielers und manche Rätsel müssen seitenverkehrt gelöst werden oder in manche Räume kommt der Spieler nur, wenn er sozusagen um die Ecke denkt. Das machte allen Testern Spaß und gab dem Spiel eine zusätzliche Dimension.

Steuerung und Sprache

Die Steuerung ist klassisch gehalten und denkbar einfach, was den Zugang zu dem Spiel besonders leicht gestaltet. WASD-Tasten für die Bewegung und die Maus, um Gegenstände einzusammeln oder mit anderen Figuren im Spiel zu interagieren. In einfach gestalteten und dennoch ansprechend animierten Zwischensequenzen gibt es noch kleine Hinweise zu den Rätseln oder die Geschichte wird fortgezählt. Gesprochen wird zwischen den Spielfiguren nicht. Notwendige Dialoge werden über Sprechblasen mit Zeichnungen dargestellt. Ansonsten machen die Ameisen, Spinnen, Ratten und Schaben eher schräge Geräusche. Das erinnert in Teilen an dadaistische Lautmalerei. Am nächsten einer verständlichen Sprache kommt noch die Kakerlake Jim, die auf falsche Rückschlüsse des Spielers mit einem ausgedehnten „Hääääääh?“ reagiert. Da hat man wohl was falsch kombiniert. Genauso abgedreht wie diese Geräuschkulisse ist die Musikuntermalung. Zum Teil dissonante Trompete, Kontrabass und Banjo passen, wie der etwas morbide Humor, gut in das Gesamtkonzept des Spiels und sorgen für Motivation.

Fazit:

"Journey of a Roach" ist ein Adventure-Spiel, das vor allem auf Grund der Rahmenhandlung und des teilweise derben, schwarzen Humors für jüngere Kinder nicht verständlich sein könnte. Genügend Reflexionsvermögen sowie Distanzfähigkeit, um die düstere Grundstimmung verarbeiten zu können, machen das Spiel aber für ältere Kinder ab 10 Jahren und für Erwachsene zu einem außergewöhnlichen und unterhaltsamen jedoch auch kurzweiligen Adventure-Spiel. Das eher bedrückende Setting eines vorangegangenen Atomkrieges wird durch die liebevolle Suche nach seiner wunderschönen Blume von Jim, der Küchenschabe, letztendlich in *etwas Witziges verkehrt*, das durchaus zum Nachdenken anregen kann.



Beurteilung der Spieletester zuklappen



**Spieletester
Game On/Two**



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)