

Genre
Jump&Run

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	THQ
Erscheinungsjahr	2011.02
Systeme	Playstation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS
System im Test	Wii
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Kreatives Bonbonspiel mit Gute-Laune-Faktor

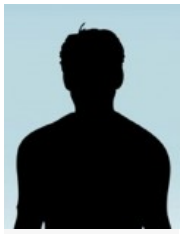


Spielbeschreibung:
Mit einem animierten Farbklecks durch eine graue Stadt zu streunern und dabei zu jazziger oder rockiger Musik Gebäude einfärben, kann das wirklich als Spielkonzept reichen? Der erste Teil von "de Blob" beantwortete diese Frage, denn er verkaufte sich seit seinem Erscheinen im Jahr 2008 weltweit fast eine Million Mal! Die Kritiker lobten das optisch und akustisch tolle Gute-Laune-Gameplay.

"de Blob 2" ist die Fortsetzung dieses noch jungen Klassikers und an der Hintergrund-Prämisse hat sich wenig geändert: Die Welt wurde von General Schwarz aller Farben beraubt und der Spieler muss dies wieder rückgängig machen. Man steuert also den Blob (englisch für Klecks), einen unbeugsamen Untergrundkämpfer, der sich mit Farbe vollsaugen kann und diese bei Berührung mit der Umgebung wieder verspritzt. So färbt man nach und nach Fahrzeuge, Flora oder Fauna, sowie ganze Straßenzüge ein und lässt u.a. an verdorrten Bäumen wieder blühende Blätter wachsen.

Das Resultat ist zum einen die quietschbunte, farbenfrohe Veränderung der Kulisse nach eigenem Belieben, da der Spieler selbst bestimmt, mit welcher Farbe (oder Farbmischung) er umher rollt und hüpft. Zum anderen verändert sich zusätzlich auch die

Hintergrundmusik als akustischer Indikator für den Fortschritt im Spiel. Rollt man anfänglich noch in nahezu vollkommener Stille durch die Gegend, machen sich mit ersten Einfärbungen bereits Gitarrenakkorde oder Schlagzeug-Beats bemerkbar. Mit mehr Farbe wächst dann die Intensität der jazzig-swingenden Musik, bis schließlich nicht nur die visuelle, sondern auch die akustische Kulisse für ein Lächeln und Mitwippen im Takt sorgt.



Gruppenleiter
Andreas Gloge
Ü12 Lise-Meitner-Gesamtschule





Suche...

Startseite

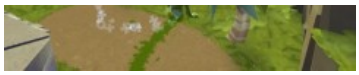
Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

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





Das Konzept des Spiels basiert auf altbekannten Elementen des Jump-'n'-Run-Genres, d.h. die Hauptfigur "de Blob" wird durch Hüpfen und Laufen durch die verschienen Level gesteuert. Gegner werden dadurch besiegt, indem man auf sie drauf springt. Im Hintergrund tickt zudem eine Zeituhr. Dazu gibt es verschiedene Rätsel und Aufgaben zu lösen.

Es besteht auch die Option, gemeinsam zu spielen. Zwischendrin gibt es viele lustige kleine Filmeinblendungen, um die recht simple und etwas abstrakte Hintergrundgeschichte um den bösen General schwarz und seine Schergen ein wenig aufzupeppen.

Siehe auch

- de Blob

Pädagogische Beurteilung:
Einsteigerfreundliche Spielhilfen
Der Schwierigkeitsgrad ist auf zwei Stufen einstellbar, daher bietet Blob sowohl Einsteigern als auch Fortgeschrittenen Spaß und ein wenig Herausforderungen. Das Spiel erklärt sich durch das sehr ausführliche Tutorial und immer wiederkehrende Dialogboxen wie von selbst.
Die Steuerung geht mit Wiimote und Nunchuck flott von der Hand und ist schnell verinnerlicht.

Forderung von entspannender Kreativität
Keine Frage, "de Blob 2" ist ein sehr niedliches Jump'n Run. Das clevere Zusammenspiel aus kreativer Freiheit beim Bemalen der Umgebung und der sich dynamisch steigernden Musik sorgt für gute Laune und Abwechslung. Eine weitere kreative Forderung besteht darin, diverse kleinere Plattform- und Schalterrätsel zu lösen, sowie immer wieder Farben miteinander zu mischen, um aus den vorhandenen Grundfarben neue Töne zu erstellen. Gerade für jüngere Spieler hat diese Komponente einen großen Reiz, da es sich um „cooles Malen und Musikmachen" (Spieler, 12 Jahre, der seinen kleineren Bruder, 8 Jahre, zitiert) handelt.
Auch das Element, aus einem trostlosen, grauen Ort eine bunte, lebensfrohe Umgebung zu gestalten, darf nicht unterschätzt werden. Dieser ausnahmslos positive Spielansatz ist ein Gute-Laune-Garant, da sich nur sehr selten Frust im Spiel aufbauen kann.

Das Problem mit der Steuerung
Die Steuerung erscheint für jüngere Spielern anfangs recht kompliziert, da sie eher unkonventionell ist. Daher sind das erklärende Tutorial und ein wenig Übung durchaus notwendig.
Auch die bewegliche Kamerasteuerung ist teilweise extrem wackelig und empfindlich, sodass der Blob z.B. mehrfach in Abgründe und Schluchten plumpst, da der Spieler diese nicht rechtzeitig als solche erkennen kann

Zeitlimit ohne Sinn
Das Zeitlimit, das am oberen Bildschirmrand bis zum Lebensverlust herunterzählt, ist im Grunde eher störend und steht im Kontrast zum ansonsten eher entspannenden Gameplay. So ist man stets versucht, sich durch kleine Aufgaben zusätzliche Sekunden hinzu zu verdienen. Dabei ist das Zeitlimit im Grunde niemals eine wirkliche Herausforderung und somit überflüssig.

Speichern sorgt für Frust
Die einzelnen Levels erscheinen außerdem etwas sehr lang und dauern bis zu einer Stunde. In dieser Zeit kann man dummerweise seinen Spielstand nicht fest abspeichern, es gibt lediglich einige Checkpoints, an denen man nach Pausen sein Spiel wieder aufnehmen kann. Das fesselt den Spielenden ziemlich lange an die Konsole und Spielunterbrechungen werden unnötig erschwert.

Zu wenig Inhalt für die älteren Spieler
Zwar gibt es eine Hintergrundstory mit dem bösen General Schwarz und seinen Schergen, die alles grau und farblos gemacht haben, aber für eine klare Identifikation mit der Blob-Figur ist das alles etwas zu abstrakt. „Für 6-Jährige ist es bestimmt total toll, für mich (12 Jahre) war es etwas langweilig. Ich bin doch kein Klecks."

Gerade bei Spielern um die 12 Jahre (wie in der Testergruppe) sackt dadurch schnell die Langzeitmotivation ein. Kommentare wie „Irgendwie kapiere ich nicht so richtig, worum es geht" oder „Man hat gar keine klaren Gegner. Man macht einfach immer nur alles bunt", sind hier mehrfach zu hören und zeigen auf, dass allein der kreative Aspekt des Spiels für viele nicht ausreicht, um am Ball zu bleiben.

Mulit-Player-Modus enttäuscht
Das Spiel ist auch für den Multi-Player-Modus konzipiert, doch der zweite Spieler agiert zumeist nur als Stütze des ersten Spielers und kann eigenständig so gut wie nichts unternehmen. So kann der zweite Spieler z.B. seine Bewegungsrichtung nicht separat steuern, sondern ist von der des Blob-Spielers abhängig. Beim Betreten von Gebäuden kann der zweite Spieler zudem überhaupt nicht mitspielen und muss draußen warten, was unterm Strich leider kein schlüssiges Multi-Player-Konzept darstellt, so die Tester einhellig.

Fazit:
"de Blob 2" ist von der USK ab 6 Jahren freigegeben und sicherlich auch vorwiegend für Kinder um zwischen 6 und

10 Jahren geeignet. Die bunte Optik, die veränderbare Musik, und die positive Grundstimmung machen das Spiel für die Kleineren zu einem familientauglichen Highlight.
Für Jugendliche um die 12 Jahre und älter ist es jedoch wegen der abstrakten Hintergrundgeschichte nicht wirklich greifbar, hier fehlt die Identifikation, das konkrete Ziel sowie die Möglichkeit, zumindest im Multi-Player-Modus gemeinsam oder gar gegeneinander zu spielen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

Ü12 Lise-Meitner-Gesamtschule

Köln

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS