



... ► Beurteilungen ► Jump&Run ► de Blob

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

Genre
Jump&Run

USK
nicht USK geprüft (2)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
THQ
Erscheinungsjahr
2008.09
Systeme
Wii, Nintendo DS
System im Test
Wii
Hinweis(e)
Lesekenntnisse erforderlich
Kurzbewertung
Kreatives, knallbuntes Spiel, in dem man sich in einer grauen Welt farblich absetzt



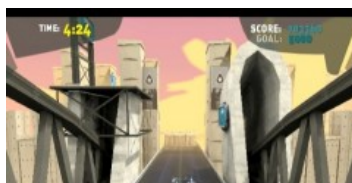
Spielbeschreibung:

Die Bewohner von Chroma City, dem Epizentrum in THQs „de Blob“, haben es zwar nicht direkt mit den grauen Herren aus Michael Endes Meisterwerk „Momo“ zu tun, dennoch kämpfen sie gegen verdächtig ähnliche Probleme an. Wie der Name schon verrät, war Chroma City einst eine blühende und knallbunte Metropole bis sie von den bösen Schergen, den so genannten Tintis, der nahezu allmächtigen INKT-Corporation unter der Führung von General Schwarz eingenommen wurde. Diese entfernt an faschistoid uniformierte Rabbids (vgl. z.B. [Rayman Raving Rabbids](#)) erinnernden schwarzen Kleinwesen haben der Stadt mit Hilfe ihrer Egelbots sämtliche Farben entzogen und die Bevölkerung zu unterwürfigen Graulingen versklavt. General Schwarz und die INKT-Corporation versuchen getreu ihrer Maxime durch eine farblose Umgebung die Basis einer neuen Gesellschaft zu schaffen.

Doch ähnlich einem wohl jedem bekannten Dorf gallischen Ursprungs, welches sich weigert, dem allmächtigen römischen Imperium zu weichen, gibt es auch bei „de Blob“ einige unbeugsame Streiter für Freiheit und Farbe. Sie sind der grauen Invasion entkommen und haben den Farbuntergrund ins Leben gerufen. Doch der ist schwach besetzt und droht, den Kampf zu verlieren. Wenn da der Blob nicht wäre, der den direkten Kampf gegen die



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-
Brandström-Schule
Düsseldorf |
Spieletester an der
HHU



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Machenschatten der INK I-Corporation im Alleingang sucht. Der Held Blob, welcher wie eine Mischung aus [PacMan](#) und Nintendos [Kirby](#) daherkommt, prallt an den Gebäuden und Objekten ab, springt an seinen Widersachern mühelos vorbei oder zerstampft diese direkt und leitet damit die farbige Revolution ein.



So weit zur amüsant interessanten wie abgedrehten (Vor)Geschichte des Spiels. Im Prinzip stellt „de Blob“ ein klassisch anmutendes Jump & Run dar. Die Hauptaufgabe ist es die Welt, welche zu Beginn eines jeden Levels komplett grau in grau ist, wieder in Farbe zu hüllen. Dazu tankt man kräftig Farbe mittels Berührung der Egelbots, welche die ehemaligen Farben Chroma Citys in sich gespeichert haben und berührt mit dem Blob vorwiegend Gebäude, aber auch Bäume, Felsen oder Straßenlaternen. Für jeden mit Farbe angemalten Gegenstand erhält man Punkte. Allzu viel Zeit lassen sollte man sich dabei allerdings nicht, denn es gilt jeden Stadtteil in einer bestimmten Zeit zu absolvieren. Durch verschiedene Aufgaben kann man sich wiederum einen Zeitbonus verdienen. So hat man zum Beispiel die Chance beim Färben ganzer Häuserblocks, so genannte Zivilisten zu befreien, die man anschließend alle aus ihrem auferlegten grauen Gewand befreit, umso einen 60-Sekunden-Bonus zu erhalten. Überall in den nahezu frei bespielbaren Stadtteilen finden sich zahlreiche Aufträge, die man von den Boten des Farbwiderstands annehmen kann. Meist muss man dabei bestimmte Gebäude in einer vorgegebenen Zeit farblich bearbeiten oder eine gewissen Anzahl an INKT-Patrouillen mit einem Sprung auf den Kopf ausschalten. Die INKT-Schergen stellen dabei, neben dem Zeitdruck die größte Herausforderung dar. Kommt man ihnen zu nahe bzw. berührt man sie, färbt sich der Blob schwarz und geht zuletzt ein. Die einzige Rettung davor sind die Brunnen, welche im gesamten Stadtgebiet vielfach anzutreffen sind. Durch erledigte Aufgaben und Einfärben von Häusern werden schließlich innerhalb der 10 Stadtteile immer mehr Areale geöffnet. Ein großes Manko beziehungsweise Hindernis stellt hierbei die Speicherungsart dar, so wird lediglich nach jedem gemeisterten Level gespeichert, einen Zwischenspeichermöglichkeit bietet sich nicht.

Die drei verschiedenen Mehrspieler-Modi für bis zu vier Spieler, in welchem man via Splitscreen entweder direkt oder indirekt beispielsweise durch das Färben von Gegenständen miteinander konkurriert, ist zwar nett, aber letztlich aufgrund mangelnder Abwechslung belanglos und zu schnell erschöpft. In einem „Do it yourself-Modus“ hat man zusätzlich die Möglichkeit ein eigenes Chroma für den Einsatz im Mehrspielermodus nach seinen ganz eigenen Wünschen zu gestalten.

Pädagogische Beurteilung:

„Boah - ist das leicht!“

Der erste Eindruck in unserer Gruppe war nach den ersten zwei, drei Level von „de Blob“ recht eindeutig: kinderleichter Einstieg. Das Tutorial mit den grundsätzlichen Anforderungen ist sehr gering gehalten, stattdessen lernt man quasi im Vorbeigehen die einfache Steuerung. Mit der Bewegung über den Stick am Nunchuk, der Zielerfassung über den Z-Knopf, der automatischen Kamerapositionierung per C-Knopf, sowie einer Auf-/Ab-Bewegung des Remotecontrols kommen selbst Kleinstkinder klar. Jedoch muss, trotz des vermeintlich leichten Einstiegs, festgehalten werden, dass man aufgrund der nicht vorhandenen Sprachausgabe zwingend lesen können muss. Ohne Lesekenntnisse wird man zwar unter Umständen irgendwann die wenig komplexe Steuerung erlernen können, jedoch wird man kaum die Ziele der verschiedenen Aufgaben erraten.

So einfach die Steuerung auch ist, ist sie dennoch teilweise nervraubend ungenau. THQ verzichtet bei „de Blob“ nahezu komplett auf bewegungssensitive Steuerung und nutzt im Grunde die Möglichkeiten der Wii dabei nur marginal aus, was aber dem Spielfluss in diesem Fall nur zu Gute kommt. Jedoch war es nicht unbedingt die beste Idee der Entwickler, die Sprungaktionen mit einer Geste via Remotecontroller durchzuführen. Hier wird es oft fummelig und ungenau, besser wäre hier wohl die klassische Variante gewesen, indem ein bestimmter Button für eine Sprungeinlage steht. „de Blob“ weist in seiner Steuerung damit ein Defizit auf, welches leider vielen Wii-Spielen innewohnt. So versuchen die Spielentwickler oftmals mit Biegen und Brechen die Innovation des Remotecontrollers in ihre Spiele zu integrieren, fern ab von der Frage, ob es überhaupt nötig oder gar sinnvoll ist.

„Mensch - blau und gelb gibt grün, da brauchst du doch kein rot!“

Da die Steuerung jedoch letztlich dann doch so intuitiv von der Hand geht, kann man sich voll und ganz auf die anstehenden Aufgaben sowie auf die teils faszinierenden farblichen Sinneseindrücke konzentrieren. „de Blob“ ist mehr als ein simples Jump & Run, welches von Level zu Level schwieriger wird, „de Blob“ ist ein ungemein kreatives, spielerisch erarbeitetes Gesamtkunstwerk. Mit wenigen Ausnahmen kann Chroma City nach Belieben gefärbt werden. Eigentlich erhält man durch die so genannten Egelbots nur die drei Elementarfarben Blau, Gelb und Rot. Der Blob wird dabei immer farbkraftiger, dicker und satter, je mehr Farbe er getankt hat. Wem jedoch die Farbenlehre nicht gänzlich unbekannt ist, wird schnell dahinter kommen, dass man durch das Mischen dieser Elementarfarben auch Lila, Braun, Grün oder Orange erzeugen kann. Eine weitere Mischung dieser Farben, um

weitere Farbkreationen hervorzubringen erweist sich jedoch als unmöglich, was letztlich angesichts der ohnehin schon mannigfaltigen Gestaltungsmöglichkeiten nur ein kleines Manko darstellt.

Grafisch - ein Wii-Genuss

Natürlich fällt es schwer die Grafik eines Wii-Spiels mit den grafischen Möglichkeiten der Xbox-360 oder PS3 zu vergleichen, aber kaum ein Spiel schafft es die Möglichkeiten der Wii so gekonnt zu nutzen wie „de Blob“. Bedenkt man, dass es mittlerweile vor fast drei Jahren auf den Markt kam, wirkt diese Feststellung umso erstaunlicher. „De Blob“ reiht sich mit seiner knallbunten Grafik einerseits nahtlos an gängige Wii-Spielewelten ein, bietet jedoch andererseits höchst sehenswerte Partikeleffekte, wunderbare Animationen und ein jederzeit flüssiges Gameplay. Und es ist einfach wunderschön anzusehen, wie sich nach kurzer Zeit eine graue und öde Steppe in eine kunterbunte Welt verwandelt. Besonders gelungen sind dabei die Effekte bei den so genannten Transformatoren, welche bei Betätigung ihre komplette Umgebung in einem bestimmten Radius schlagartig bunt färben. „Ich liebe diesen Transformator“ - „Denkst du ich nicht?“, in der Tat ist es schwierig sich der Faszination dieser sich im Nu zum positiven wandelnden Welt zu entziehen.

Fazit:

Mit einem recht einfachen Spielprinzip und der leicht zu erlernenden Steuerung bietet „de Blob“ einen sehr einfachen Einstieg an. Zahlreiche Missionen und freispielbare Welten, welches neben der eigentlichen durchgeknallten Hauptstory locken, runden ein ohnehin umfang- und abwechslungsreiches Spiel ab. Großen Anteil hat daran natürlich die sehr gelungene Kulisse, die mit narrativem Humor, Liebe zum grafischen Detail und ganz feinen Animationen den Übergang vom ‚grauen Alltag‘ zum ‚beschwingten Farbrausch‘ ermöglicht, sowie die jazzige Akustik, welche sich jeweils an die Farblage der Abschnitte anpasst. Kleine Probleme wie das unzureichende Speichersystem und die mangelhafte Sprachausgabe werden dadurch problemlos kaschiert. Letzteres führt jedoch dazu, dass man das Spiel erst mit Lesekenntnissen vollständig genießen kann.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester
Ü8 Elsa-Brandström-
Schule Düsseldorf
Düsseldorf

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)