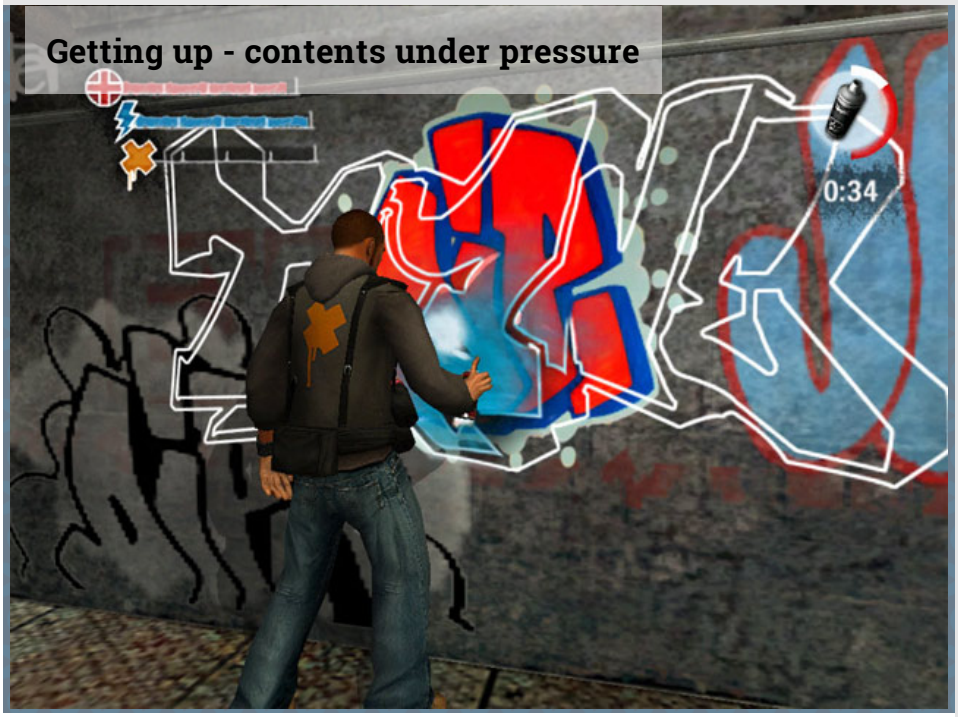
Getting up - contents under pressure

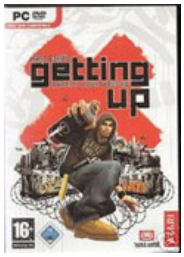


Genre
Action-Adventure

USK
ab 16 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb	Atari
Erscheinungsjahr	2006.02
Systeme	PC, Playstation 2, Xbox, Playstation Portable
System im Test	PC
Kurzbewertung	diskussionswürdiges Action-Adventure in der Graffiti-Szene



Spielbeschreibung
Der Spieler übernimmt die Steuerung des jungen Graffiti-Künstlers Marc Trane. Er ist gesellschaftlich gesehen ein Außenseiter, der nicht in das Wertesystem seiner fiktiven Heimatstadt passt. Die Werte Sauberkeit, Sicherheit und Konformität stehen im Gegensatz zu seinem Leben als aufstrebender Graffiti Künstler. Sein Ziel: Die eigene Kunst illegal an ausgefallenen Plätzen in der ganzen Stadt anzubringen und so ein Stück Individualität und mehr Farbe in das Triste Grau der Straßenschluchten zu tragen.
Andere Spielfiguren legen seinem Vorhaben Steine in den Weg. So zeigt beispielsweise die Familie des Protagonisten wenig Verständnis für seine Auffassung von Kunst und meint, dass er mit dieser Schmiererei aufhören solle. Aber auch andere Graffiti-Sprayer sorgen für Konfliktpotential, indem sie ihm die besten Plätze streitig machen oder die aggressive Polizei, die Sprayer wie



Schwerverbrecher behandeln, ist ihm ständig auf den Fersen. Also gilt es, mit diesen Widrigkeiten zurecht zu kommen, dem Zugriff des Gesetzes in rasanten Flucht-Szenen zu entgehen oder Kämpfe gegen konkurrierende Sprayer zu bestehen.
Das Spiel ist in Missionen aufgeteilt, in denen z. B. festgelegte Gebiete mit möglichst vielen Wandgemälden verschönert werden müssen, um die Konkurrenz zu übertrumpfen. Manchmal heisst es



Startseite

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

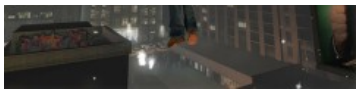
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

auch, sich an der Polizei oder einer brutalen Gang vorbei zu schleichen, bevor man ans Werk gehen kann. Im Laufe des Spiels nimmt Tranes Bekanntheitsgrad in der Szene zu und er trifft "echte" Graffitikünstler die ihm beibringen neue Schriften, Bilder oder Sprühschablonen anzufertigen. Alle verfügbaren Kunstwerke sammelt er in seinem "Blackbook", das er jederzeit einsehen und verschönern kann.
Für angemessene Musikuntermalung sorgen aktuelle Hip-Hop-Stücke. Die Grafik des Spiels ist passend zur Graffiti-Kultur im Comic-Stil mit Großstadt-Flair angelegt. U-Bahnen und verlassene Hinterhöfe erinnern an Szenarien aus Gangsterfilmen oder Hip-Hop-Musikvideos. Gespielt wird ausschließlich allein.





Pädagogische Beurteilung
Das Spiel spricht hauptsächlich Jungen an. Gefordert werden reaktionsschnelles Handeln und in einigen Missionen Geduld und eine gewisse Frustrationstoleranz.

Auch wenn nicht viele Jugendliche in Deutschland tatsächlich aktive Graffitikünstler sind, hat diese Szene dennoch einen Einfluss auf die heutige Jugendkultur, denn hier werden viele neue Trends geboren. Graffiti-Künstler werden für ihre Werke und ihren Mut bewundert, ihre illegalen Bilder auch unter dem Bewusstsein zu zeichnen, dafür mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen. Im Spiel kann man sich als Sprayer betätigen, ohne Gefahr zu laufen, erwischt zu werden. Wird der Spieler auf frischer Tat ertappt und kann der Polizei nicht entfliehen, so droht ihm im Gegensatz zum realen Leben keine Anzeige sondern lediglich ein Neustart des letzten gespeicherten Spielstands. In unserer Testergruppe äußerten die Jugendlichen aber auch, dass echte Sprayer oft den Adrenalin-Kick suchen, eben weil sie Gefahr laufen, gefasst zu werden. Hier kann das Spiel natürlich nicht mithalten, auch wenn es die ein oder andere hektische Situation bereit hält, die den Spieler ins Schwitzen bringen kann. Dennoch macht die Tatsache, dass Graffitis illegal sind und dass der Spieler etwas Verbotenes tun kann, den Reiz des Spiels aus.

Anstatt diese Kunstform allerdings als Vandalismus oder Kinderei abzutun, bietet das Spiel Möglichkeiten mit Jugendlichen über das Thema ins Gespräch zu kommen und sich mit der vor allem in Amerika sehr verbreiteten Jugendkultur ernsthaft auseinander zu setzen. Was fasziniert die Jugendlichen an Graffiti? Wie erleben sie sich im Lebensraum einer deutschen Großstadt? Aber auch Tatsachen, wie die entstehenden Kosten für die Säuberung von Gebäuden oder Zügen sollten in der Diskussion nicht außer Acht gelassen werden. Im Rahmen einer kritischen Spiel-Betrachtung und der andauernden Diskussion über Wertevermittlung in unserer Gesellschaft darf an dieser Stelle nicht die Frage fehlen, ob die illegalen Spielinhalte nicht auch Jugendliche dazu verleiten könnten, das im Spiel erlebte in der Realität auszuprobieren und den "richtigen Kick" zu erleben. Zumindest in unserer Testergruppe legten die Jugendlichen bei dieser Frage eine reflektierte Sichtweise an den Tag, denn sie stuften die Risiken höher ein, als den Spaßfaktor oder die Spannung einer Regelüberschreitung: Es war ihnen einerseits schlicht zu riskant und andererseits diskutierten sie von sich aus über Beseitigungskosten, Kunstgeschmack und Verschandelung von (öffentlichen) Gebäuden. Das zeigt, dass eine pädagogische Nutzbarmachung eines diskussionswürdigen Spielinhalts und gleichzeitig aktuellen Jugendthemas möglich ist.

Aber noch ein weiterer Faktor fällt in diesem Spiel auf: Die zum Teil provokante Platzierung und aggressive Bewerbung von Produkt-Marken. Nicht allein die Tatsache, dass das Spiel von einem bei Jugendlichen Hoch im Kurs stehenden Bekleidungshersteller unterstützt und beworben wird, der es natürlich auch nutzt, um seinen Kultstatus zu untermauern und innerhalb des Spiels jede Menge Produktplacement betrieben wird, bezeugt den Wirtschaftsstatus, den manche Computerspiele inzwischen einnehmen. Der Mp3-Player, den Trane im Spiel zur Verfügung hat, ist beispielsweise ein "apple-i-pod" und wird im Spiel auch so bezeichnet, was bei Jugendlichen natürlich gut ankommt: "Könnte ich mir den doch aus dem Spiel rausnehmen", so die Aussage von Markus aus der Testergruppe. Inwiefern diese in Computerspielen zunehmende offensive Werbung Einfluss auf das Konsumverhalten von Jugendlichen hat, muss wohl noch untersucht werden, ein nicht näher bezeichneter Mp3-Player hätte seinen Dienst im Spiel allerdings auch erfüllt.

Ein weiterer Anreiz für die Beschäftigung mit dem Spiel ist der von Jugendlichen hoch gelobte Hip-Hop-Soundtrack mit in der Szene angesagten Musikern oder Rappern. "Der Track ist so genial, mach den noch mal an" konnte man in der Testergruppe öfter mal hören.

Weiterempfehlen