

## Hugo, das Dschungeltier: Der Bulettenkrieg

Zu Anfang muss man die Sprache des Spiels auswählen. Das Spiel ist in fünf verschiedenen Sprachen und sie sind mit den Nationalflaggen dargestellt. Danach wird gefragt, ob man einen Internetanschluss hat. Falls man „NEIN“ anklickt geht es sofort mit dem Spiel weiter, ansonsten wird noch gefragt, ob man das Internet benutzen darf. Das ist nötig, weil man direkt von dem Spiel auf [www.savannahkids.net](http://www.savannahkids.net) kommen kann, indem man die Weltkugel im Startfenster anklickt, ansonsten ist der Button ohne Funktion. Auf [www.savannahkids.net](http://www.savannahkids.net) stehen weitere Aktivitäten zur Verfügung.



Das ist das Startfenster. Zum Spiel gelangt man, wenn man links oben auf den Button klickt (Hugo), ins Internet (sofern es erlaubt wurde) kommt man über den Button rechts oben (Weltkugel) und über den Button darunter (X) kann man das Spiel verlassen.

Das Intro ganz zu Anfang und die meisten Intros bei den Spielen kann man überspringen oder man kann während dessen schon mit dem Spielen beginnen.

Bei den Outros verhält es sich ähnlich, die kann man auch einfach mit einem Klick auf die Maus überspringen.

### Spielidee:

In diesem Spiel muss man Hugo seinem Freund Kai helfen in der ganzen Stadt Bulettenstände auf zu stellen und Ballone und seine Hunde aus der Stadt zu vertreiben.



Hugo (links auf dem Wagen) und sein Freund Kai (vor dem Wagen) kommen mit einem neuen Bulettenwagen in die Stadt und wollen dort Ihre Buletten verkaufen. Das gefällt dem Pizzakönig Ballone (rechts im Bild) aber nicht und er versucht es mit allen Mitteln zu verhindern.



Die Stadt ist in 5 verschiedene Stadtteile aufgeteilt. Hier ist ein Stadtteil. In jedem Stadtteil gibt es ein Spiel, das so oft gespielt werden muss, bis Ballone keine Pizzastände mehr in diesem Stadtteil hat. Wenn man das Spiel gewinnt, bekommt man einen neuen Stand und Ballone verliert einen, wenn man aber verliert, verliert man auch einen Stand und Ballone bekommt einen zurück. Am Anfang hat man 5 Stände, in jedem Stadtteil einen, und Ballone hat 15.

Während dem Spiel hat man immer die Möglichkeit auf das Fragezeichen zu klicken und man bekommt noch mal erklärt, was zu machen ist, oder man klickt auf das X und man verlässt das Spiel.



Das ist ein Pizzastand von Ballone.

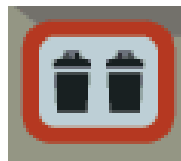


Und das ist ein Bulettenstand von Hugo und Kai.

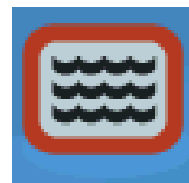
### Die Spiele:

Die einzelnen Spiele sind in den einzelnen Stadtteilen mit verschiedenen Symbolen bezeichnet, auf die man klicken muss. Hier sieht man die 5 verschiedenen Symbole.

1.



2.



3.



4.



5.



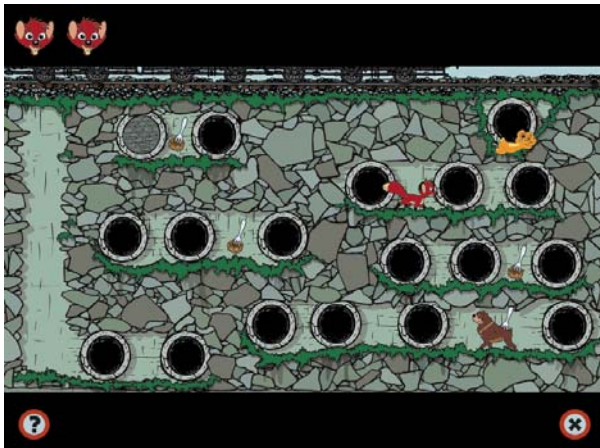


Bei dem ersten Symbol kommen aus Mülltonnen Hugo, seine Freundin Rita, die junge Füchsin, Katzen und Ballones Hunde. Über den Mülltonnen sind Buletten, die von Hugo gegessen werden müssen. Insgesamt sind es 15 Buletten. Auf den Pfeiltasten in den oberen Ecken kann man die nächste Mülltonne mit einer Bulette holen. Man muss hier mit einer Ketchupflasche Bollones Hunde abschießen, aber Hugo und seinen Freund nicht.

Beim zweiten Symbol muss man mit Hilfe der verschiedenen Hölzer im Fluss Hugo und Kai eine Brücke von Stein zu Stein über den Fluss bauen.



Beim dritten Symbol muss man die junge Füchsin Rita durch die Rohre leiten, dass sie alle Buletten aufisst und ohne, dass der Hund sie erwischt, bei Hugo ankommt. Die Verbindungen zwischen den Aus- und Eingängen der Rohre sind immer zufällig und man hat dafür pro Spiel drei Versuche. Wenn alle Buletten aufgegessen sind geht die Mauer oben links vor dem Rohr kaputt und man kommt direkt zu Hugo.



Das vierte Spiel heißt Hugotello. Hier legen Ballone und Du immer abwechselnd Steine auf das Spielbrett. Auf Deinen Steinen ist Hugo abgebildet. Die Steine, die zwischen zwei anderen Steinen sind werden zu den anderen Steinen. Man muss versuchen am Ende mehr eigene Steine auf dem Spielfeld zu haben als Ballone.





Beim fünften Symbol muss man Kai und seinen Bulettenwagen heil über die Straße bringen ohne dass er von einem Fahrzeug oder einem anderen Gegenstand, wie z.B. einer Pizza, erwischt wird. Man spielt es auf Zeit und der Zeitstreifen ist im unteren Bildschirmrand zu sehen.

### Die Steuerung:

1. Maus            Mit der Maus zielt man auf die Hunde und schießt mit der linken Maustaste. Um zwischen den Mülltonnen zu wechseln geht man mit der Maus auf einen Pfeil und drückt die linke Maustaste.
2. Maus            Mit der linken Maustaste nimmt man die Hölzer und mit der Maus bewegt man sie. Wenn man bei einem Stein ist muss man die linke Maustaste wieder loslassen um das Holz los zu lassen. Ein klick auf Kai lässt ihn los laufen.
3. Tastatur        Mit den Pfeilen links und rechts bewegt man Rita nach links und nach rechts und mit dem Pfeil nach oben oder mit der Leertaste verschwindet sie in einem Rohr, wenn man direkt davor steht. Die Buletten isst sie automatisch, wenn man sie berührt.
4. Maus            Mit der Maus geht man auf ein Feld und mit der linken Maustaste legt man den Stein ab. Es kann nur dort ein Stein abgelegt werden, wo es angezeigt wird.
5. Tastatur        Mit den Pfeilen links und rechts bewegt man Kai nach links und rechts und mit den Pfeilen hoch und runter läuft er vor oder zurück.

Umso mehr eigene Stände man in der Stadt verteilt hat umso schwieriger werden die Spiele.

## Das Ende:

Wenn man das Spiel komplett verlässt und man hat weniger Stände als Ballone sieht man ihn als Schlussbild und er macht sich lustig über einen.

[Hier kannst Du hören was Ballone sagt!](#)

Hat man gleich viel will er Kai das nächste Mal aus der Stadt werfen.

[Hier kannst Du hören was Ballone sagt!](#)



Wenn man mehr als er hat sieht man Hugo und Kai, die es bei nächsten Mal besser machen wollen.

[Hier kannst Du hören was Kai sagt!](#)

Und wenn man es geschafft hat alle Stände in der Stadt zu haben freuen sich Kai und Hugo.

[Hier kannst Du hören was Kai sagt!](#)

Man hat jeweils die Möglichkeit dann doch noch weiter zu spielen, bzw. wenn man fertig ist neu an zu fangen.

Um zu hören was Kai und Ballone sagen musst Du mit der rechten Maustaste den blauen Text auswählen und dann auf „Hyperlink öffnen“ klicken. Nachdem Du den Text ausgewählt hast wird er dann lila.

## Bewertung:

### **Technische Handhabung**

Das Setup ist einfach: CD-Rom einlegen und das Programm startet von ganz alleine, sofern die Autorun-Funktion am Computer eingestellt ist (ansonsten muss man der Arbeitsplatz aufrufen, dort das Laufwerk anklicken und dann auf **savannah-kids.exe** klicken).

Bei der ersten Installation sollte jedoch ein Erwachsener anwesend sein, da gefragt wird ob der Computer Internetzugang hat. Von diesem Button wird man vom Spiel direkt auf die Homepage von savannahkids.net geleitet. Falls man dies nicht möchte, einfach **nein** anklicken und somit ist der Button im Startfenster ohne Funktion. Diese Einstellungen werden dann auf diesem Computer gespeichert und die Frage nach einer Weiterleitung taucht nicht mehr auf.

## **Anspruch**

Das Spiel vereint logisches Denken, Auge-Hand Koordination und Spaß sehr gut zu einem gesamten Projekt und ist für Kinder zwischen vier und acht Jahren geeignet. Bei den einzelnen verschiedenen Spielen werden unterschiedliche motorische Fähigkeiten verlangt. Allerdings wird das Spiel nach meiner Auffassung mit der Zeit langweilig, da sich das ganze Geschehen immer wieder wiederholt und die Mehrzahl der Interaktionsmöglichkeiten vorgegeben sind und das Sample der Spielmöglichkeiten nur fünf verschiedene Spiele zulässt. Wenn das jeweilige Spiellevel geschafft wird, werden die Spielanforderungen höher, aber nach geringer Spielzeit wirken die Spielroutinen ermüdend.

## **Inhalt - Gewalt**

In den einzelnen Spielen gibt es Gewaltszenen. Bei dem Spiel mit den Mülltonnen wird mit einer Ketchupflasche auf Hunde und Katzen geschossen, beim Straße überqueren kann man überfahren werden oder beim Brücke bauen kann Kai mit seinem Bulettenwagen ins Wasser fallen. Die Gewalt-Darstellungen entsprechen den Darstellungsformen des Comicgenres und werden daher mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht als Gewaltszenen interpretiert.

## **Musik**

Die Musik ist wenig abwechslungsreich. Die Musik, die bei den Spielen läuft, wiederholt sich permanent. In den einzelnen Stadtteilen hört man Geräusche aus dem Leben in einer Stadt, wie z.B. Fahrgeräusche von Fahrzeugen oder hupende LKWs. Im Hafen hört man dann z.B. Wasserrauschen und Möwen. Bei den Stimmen der einzelnen Figuren wurden realitätsnahe Stimmen verwendet.

## **Gestaltung**

Die Bildgestaltung ist sehr farbenfroh und intensiv, hat aber wenig mit der Realität zu tun, eher mit einem Comic.

## **Erzähler**

Durch eine sehr gute Erklärung durch einen Sprecher ist überall klar, was man zu machen hat und man kann immer wieder die einzelnen Erklärungen aufrufen indem man auf das angezeigte Fragezeichen klickt. Da immer nur erzählt wird was zu machen ist und man es nicht auch nachlesen kann sind Lautsprecher unbedingt nötig.