

DAS SPIEL ZUM BUCH

Neidisch schauen die Autoren und Rechteinhaber von Kinderbuchklassikern auf den Erfolg von Hogwarts Legacy. Dabei sind die Hits quasi schon fertig, es braucht nur noch die passenden Mods. Und unsere Ideen. Von Markus Schwerdtel



PUMUCKL

Er ist unsichtbar, klagt wie ein Rabe und pfeift auf das Gesetz. Diese Beschreibung passt auf den Kobold Pumuckl von Autorin Ellis Kaut genauso wie auf den Meisterdieb Garrett aus Thief: The Dark Project. Ersterer kommt via Mod ins Spiel des Letzteren, das kleine Zusatzprogramm ersetzt die Schauplätze des Originals durch Meister Eders Werkstatt, den Münchner Hinterhof aus der alten Fernsehserie sowie das Wirtshaus, in dem sich Eder mit seinen Handwerkerkollegen immer zum feuchtfröhlichen Stammtisch trifft. Spielerisch ändert sich nicht viel: Pumuckl klagt Geldbeutel, Schrauben und Scharniere und legt sich mit Gegnern wie der abergläubischen Putzfrau Rettinger oder der neugierigen Nachbarin Frau Hartl an. Wird er erwischt, gib't ordentlich Schimpfe von Meister Eder, und man wird für eine Weile in die Schublade gesperrt. Am Ende eines Levels ist aber alles wieder vergessen, und Meister Eder und sein Pumuckl sind beste Freunde.



FÜNF FREUNDE

Eine eingeschworene Gruppe von Abenteurern stürzt sich in die Gefahr, begleitet von einem mutigen Tier. Das kennen ältere Semester aus den »Fünf Freunde«-Büchern von Enid Blyton und veteranige Spieler aus dem Iso-Rollenspiel Baldur's Gate. Logisch, dass Figuren wie Khalid, Imoen, Jaheira und Co. durch Julian, Dick, Ann und George ersetzt werden. Letzterer nimmt statt des Hamsters Boo natürlich den Hund Timmy mit ins Gefecht. Abgesehen von den neuen Hauptfiguren ändert sich am eigentlichen Inhalt des Spiels erstaunlich wenig, die Helden folgen geheimnisvollen Spuren, gehen auf Schmugglerjagd, ins Zeltlager, verfolgen die Strandräuber, wittern ein Geheimnis, sind Retter in der Not, helfen ihren Kameraden, machen eine Entdeckung, meistern jede Gefahr und erforschen die Schatzinsel. Die mittlerweile 151 Bände der Vorlage sorgen für eine langfristige Versorgung mit Nachfolgespielen und DLCs, angeblich sind die Season Passes bereits bis 2038 durchgeplant und teilweise auch schon programmiert.



HANNI & NANNI

Schon 1941 hat Enid Blyton die Sullivan-Zwillinge Hanni und Nanni ins Internat Lindenhof geschickt, in Deutschland erschienen die Bücher – deutlich bearbeitet und angepasst – dann aber erst 1965. Und erst 2018 war die Computertechnik weit genug, um die Abenteuer adäquat umzusetzen. Als Grundlage für die H&N-Mod dient nämlich das Koop-Adventure A Way Out, schließlich müssen auch die beiden Mädchen optimal zusammenarbeiten, um den harten Internatsalltag zu überleben. Da werden Lehrer getriezt, geheime Partys gefeiert, Pferde befreit oder Hunde gestreichelt. Besonders aufwendig sind die im Splitscreen umgesetzten Handball-Matches – da würden andere Publisher eine mehrjährige Sportspielserie draus machen! Das Spiel gipfelt in einer Ausbruchsmision, in der Hanni und Nanni sich nächtens vom Lindenhof schleichen, um heimlich in die Dorfdisko zu gehen. Wer bereits A Way Out kennt, meistert diese Sequenz allerdings im Schlaf – sie wurde eins zu eins aus der Vorlage übernommen.

Falls sich der Titel gut verkauft, will der Verlag Schneiderbuch auch seine anderen Erfolgsreihen in Computer- und Videospiele umsetzen, etwa Burg Schreckenstein, Bibi Blocksberg, Warrior Cats oder Minecraft. Äh, Moment ...



KARLSSON VOM DACH

Ja gut, Stockholm ist nicht New York, aber beeindruckende Bilder aus der Vogelperspektive hat die schwedische Hauptstadt trotzdem zu bieten. Davon könnt ihr euch in Karlsson vom Dach überzeugen, der Umsetzung des Lindgren-Klassikers von 1955. Als Basis dient Spider-Man von Insomniac, nur dass Karlsson sich statt mit Netzen mit seinem kleinen Propeller auf dem Rücken durch die Straßenschluchten bewegt. Gemeinsam mit seinem Kumpel Lillebror jagt er Einbrecher oder ärgert die gemeine Haushälterin Frau Bock (aka »Hausbock«). Ganz leugnen kann Karlsson das spielerische Grundgerüst nicht, auch hier gibt es jede Menge geisttötende Sammelaufgaben. Immerhin: Statt nach langweiligen Rucksäcken sucht Karlsson in der ganzen Stadt nach Köttbullar. Denn wie sagt der Held selbst: »Fleischklöße, kleine gute Fleischklöße ess ich sehr gerne.« Und solche Leckereien hat Spider-Man eindeutig nicht zu bieten.