


# Santa Claus in Trouble • Vater Weihnacht jagt Geschenke

---

 [quick-save.de/2017/12/santa-claus-in-trouble/](http://quick-save.de/2017/12/santa-claus-in-trouble/)

Sven Festag

3. Dezember 2017

**Ein kostenloses Jump-'n'-Run-Spiel mit weihnachtlichem Setting? Reicht es zumindest aus, damit man sich damit die Kinder vom Leib halten kann, bis der Weihnachtsmann Geschenke verteilt?**

---

Am 02. Dezember 2002 veröffentlichte cdv Software Entertainment das von Joymania Development entwickelte Jump-'n'-Run-Spiel *Santa Claus in Trouble*. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Weihnachtsmanns der seiner verlorenen Geschenke wieder einsammeln muss. Ursprünglich wurde das Spiel kostenfrei zum Herunterladen angeboten, später ist es in einem gemeinsamen Bundle mit dem Nachfolger auf CD-ROM erschienen.

Santa Claus hat sämtliche Geschenke aus seinem Schlitten verloren und muss schnell einsammeln, um sie pünktlich ausliefern zu können. Allerdings liegen sie nicht einfach auf einer Wiese oder in den Straßen einer Stadt, sondern hoch oben auf engen Plattformen. Daher muss der dickbäuchige, bärtige Mann im roten Mantel jetzt seine Sportlichkeit unter Beweis stellen und von Ebene zu Ebene springen, ohne dabei herunterzufallen. Das wird in jedem weiteren der insgesamt zehn Abschnitte schwieriger, da neben rutschigen Eisflächen und Feuerstellen auch Trolle und Krähen den Weihnachtsmann an seiner Rettungsmission hindern wollen.



In Anbetracht der Tatsache, dass das Spiel gratis zum Download angeboten worden ist, kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. An einigen runden Stellen sind die Texturen etwas matschig, an anderen etwas unschön aneinander gereiht, aber das lässt sich durchaus verschmerzen. Gleiches gilt für die Charaktere, die aus stilistischen Gründen kantiger gestaltet worden sind, als eigentlich nötig gewesen wäre. Die Bewegungsanimationen sind weitgehend sauber und flüssig, wenngleich das Drehen auf der Stelle an Michael Jacksons Moonwalk erinnert. Licht- und Schatteneffekte sind eher funktional, aber auf einem ordentlichen Niveau. Schade ist allerdings, dass die nicht spielbare Umgebung ausgenommen einiger Bäume und einzelner Häuser lediglich aus schwarzer Leere besteht.

Die Geräusche des Spiels sind auf ein Minimum begrenzt. Neben den Laufgeräuschen, über die sämtliche laufende Figuren verfügen, stöhnt der Weihnachtsmann beim Springen und auch die Krähe schreit gelegentlich. Diese erfüllen ihren Zweck, geraten aber bei der feierlichen Hintergrundmusik schnell ins Hintertreffen. Während der Spieler den verschneiten Hindernisparcours durchläuft, darf er einer Dauerschleife aus vier bekannten Weihnachtsliedern lauschen. Da diese nur wenige Minuten lang ist, wiederholt sie sich zeitnah und wird, abgesehen von Fanatikern, rasch zu einer unangenehmen Beigabe, auch wenn diese zum winterlichen Setting passt.



Um Santa bewegen zu können, stehen dem Spieler mehrere Optionen zur Auswahl: Maus, Tastatur oder Joystick. Jedoch lassen sich weder Tastenbelegung noch Empfindlichkeit der analogen Steuergeräte anpassen. Nichtsdestotrotz ist diese selbsterklärend und erfordert nur wenig Eingewöhnungszeit, obwohl sie, besonders bei der Ausführung der Drehbewegung, etwas schwammig ist. Ansonsten lässt sich der Mann vom Nordpol genau positionieren. In Sprungsequenzen ist hier der mögliche Doppelsprung von zusätzlichem Vorteil, der ein Korrigieren der Weite und Richtung des Sprungs ermöglicht.

Wie bei klassischen Jump n' Runs üblich, umfassen die einzelnen Abschnitte über einen Start- und einen Zielpunkt. Der Weg ist mit großen blauen Pfeilen markiert, um alle Geschenke einzusammeln und die Chance auf ein zusätzliches Leben zu wahren, muss der Spieler auch die Pfade abseits des ausgewiesenen Weges betreten. Diese sind, dank der schwarzen Umgebung, oft gut ersichtlich, manchmal aber auch etwas versteckt. Unabhängig vom gewählten Weg ist neben Geschicklichkeit und Geschwindigkeit auch das Gehirn gefragt, um an kniffligen Stellen die richtige Entscheidung zu treffen und Claus vor dem Tod zu bewahren.

Manchmal reicht das allerdings nicht aus, da die Kollisionsabfrage der Plattformen nicht immer die gesamte Textur umfasst und der Mantelträger besonders am Rand durch die Plattform fallen kann. Folglich passieren dem Spieler frustrierende Tode seines weihnachtlichen Charakters und es ist umso ärgerlicher, dass nach dem Aufbrauchen aller Leben zwar am Anfang des letzten Levels gestartet werden kann, aber dieser Stand nicht gespeichert werden kann um zu einem späteren Zeitpunkt fortzufahren.



*Santa Claus in Trouble* ist ein klassisches Jump-'n'-Run-Spiel, das mit seiner Grafik und dem weihnachtlichen Setting punkten kann und eine Runde wert ist. Allerdings erfordern die Level ein besonderes Maß an Geschicklichkeit und Wissen über die Gestaltung. Zusammen mit der nicht ganz exakt ausgearbeiteten Kollisionsabfrage überwiegen die Frustrmomente, sodass das Spiel keineswegs geeignet ist, um Kinder während der Weihnachtsvorbereitungen fernzuhalten. Auch das nervige Dauerschleifengedudel der Weihnachtsmusik trägt sein Übriges dazu bei. Letztlich finden Profis hier eher eine Wettkampfstätte als der Gelegenheitsspieler Freude am Jump 'n' Run.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](http://MobyGames)

Titel:	Santa Claus in Trouble
Erscheinungsdatum:	02.12.2002
Entwickler:	Joymania Development
Publisher:	cdv Software Entertainment AG
System:	<i>PC (Win)</i>

Test-System kursiv