

Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

Software

pädagogisch



BAND 21

MEDIENKUNST-PROJEKT: SPIELFIGUREN IN VIRTUELLEN WELTEN – IDENTITÄTSANGEBOTE FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

LESSING-GYMNASIUM KÖLN



LESEN SIE MEHR DAZU
IM ESSAY DIESER
AUSGABE

SEITE 6



LIEBE LESERINNEN UND LESER,

welch lebendiges und kreatives Potenzial in der jugendlichen Computerspielszene steckt, davon konnte ich mir auf dem Stand des „Jugendforums NRW“ im Rahmen der europaweit größten interaktiven Spielemesse gamescom 2011 in Köln ein eindrucksvolles Bild verschaffen.

Das von der Stadt Köln mit Unterstützung des Landes NRW und in Kooperation mit über 30 Partnerinstitutionen organisierte alljährliche Medienbildungsangebot, bietet den Besucherinnen und Besuchern der Messe neben Information und Beratung, vor allem den Dialog mit den jugendlichen Spielerinnen und Spielern. In Form einer selbst gestalteten Bilder- und Skulpturenausstellung sowie programmierter Quizshows veranschaulichten beispielhaft Kölner Schulklassen verschiedener Jahrgangsstufen mit wie viel Spaß das Thema Computerspiele im Schulunterricht vielseitig und lehrreich bearbeitet werden kann. In diesem Zusammenhang verweise ich auf den Beitrag von Frau Ernst in diesem Band.

Ebenso beeindruckt auf dem Jugendforum haben mich die jugendlichen Spielertertgruppen, mit deren Unterstützung seit vielen Jahren diese Ratgeberbroschüre erstellt wird. Im Gespräch und im Praxistest mit ihnen wurde mir deutlich, dass die Jugendlichen die Computerspiele als eine bedeutsame und faszinierende Jugendkultur ansehen, zugleich aber die Qualität der Spiele im Bezug auf Inhalte, Umsetzung und Vermarktung sehr differenziert und kritisch betrachten.

Die neuesten Ergebnisse dieser differenzierten Betrachtungsweise zu aktuellen Computer- und Konsolenspielen finden sich in der hier vorliegenden Ausgabe wieder. Zur Erstellung des nunmehr einundzwanzigsten Bandes wurden wieder ein Jahr lang an die 400 Programme von den pädagogischen Fachkräften zusammen mit Kindern und Jugendlichen in den jeweiligen Partnereinrichtungen erprobt und kritisch unter die Lupe genommen. Die wichtigsten Ergebnisse dieser Zusammenarbeit, knapp 80 Spiel- und Lernprogramme, finden Sie übersichtlich beschrieben, pädagogisch beurteilt und mit einer Alterseinschätzung versehen auf den nachfolgenden Seiten.

Ihr

A handwritten signature in blue ink that reads "Jürgen Roters".

Jürgen Roters
Oberbürgermeister der Stadt Köln



LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Computerspiele üben auf Kinder und Jugendliche seit vielen Jahren eine besondere Faszination aus. Das ist heute nicht anders als zu meinen Jugendzeiten. Dennoch hat sich eine Menge verändert: Früher waren Commodore 64, AMIGA und Atari die High-End-Geräte, auf denen man mit dem gelben puck-förmigen Pac-Man durch ein virtuelles Labyrinth jagte. Über die Wirkung, was da noch „Videospiele“ hieß, wurde damals schon heftig diskutiert – dabei war das Spiele- und Softwareangebot noch recht übersichtlich.

Um heute den Überblick zu behalten, muss man sich schon etwas anstrengen. Die Fachstelle Jugendmedienschutz / Medienpädagogik der Stadt Köln hilft bei der Orientierung, indem sie in der Broschüre „Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ die über 80 Neuerscheinungen eines Jahres genauer unter die Lupe nimmt. Alle Spiele wurden von Kindern und Jugendlichen auf Herz und Nieren getestet und im Gespräch mit Medienpädagoginnen und -pädagogen bewertet. Die Frage, ob ein Spiel gut oder schlecht gemacht ist, ist genauso wichtig wie die Frage, welches Spiel zu wem passt. Darum erfährt man in diesem Ratgeber nicht nur etwas über die Altersfreigabe eines Spiels, sondern auch, welche Anforderungen es an Konzentration, Wissen sowie Geschicklichkeit stellt und wie es bei den Kindern und Jugendlichen ankommt. Die einfachen Spielprinzipien der Klassiker schneiden hier gar nicht so schlecht ab!

Die Trends kommen allerdings aus einer anderen Richtung. Denn das Verlagern von Spielen ins Internet und die steigende Anzahl von Apps, die die Grenze zur Werbung überschritten haben, stellen neue Maßstäbe für die Bewertung dar. Ob sich ein Spiel unterbrechen lässt und ob sich hinter Online-Angeboten Kostenfallen verbergen, welche Daten bei der Registrierung abgefragt werden und welche Leistungsstärke für PC und Internetanschluss erforderlich ist – diese Fragen werden Eltern in Zukunft noch mehr beschäftigen als je zuvor. Wirksame Medienerziehung setzt voraus, dass Eltern die Spiele ihrer Kinder kennen und bewusst auswählen. In diesem Sinne zielt dieser Ratgeber auf Spielfreude statt Spielfrust und hilft Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, spielerisch durchzustarten.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Kristina Schröder
Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

INHALT

Essay

MedienKunst-Projekt: Spielfiguren in virtuellen Welten – Identitätsangebote für Mädchen und Jungen.....	6
---	---

Spiel- und Lernsoftware

Anno 2070	10	Lernerfolg Grundschule: Englisch 1-4 Klasse.....	28
Apparatus	10	Lernerfolg Vorschule: Prinzessin Lillifee.....	28
Bastion	11	Lernwerkstatt 8	29
Bibi Blocksberg: Grundschule Mathe Klassen 1 bis 4.....	11	LittleBigPlanet 2.....	29
Child of Eden	12	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – London 2012	30
Cities in Motion	12	Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Mini-Land!.....	30
Clones	13	Might & Magic: Heroes VI	31
Crazy Machines: Elements	13	Minecraft	31
Cut the Rope	14	MotoHeroz.....	32
DanceDanceRevolution – Hottest Party 4.....	14	Mystery Case Files: 13th Skull	32
Darkspore	15	NBA 2K12.....	33
de Blob 2	15	New Amici – Das Sprachenspiel.....	33
DeathSpank / The Baconing	16	Okamiden.....	34
Die Abenteuer von Tim und Struppi – Das Geheimnis der Einhorn	16	Outland.....	34
Sims: Mittelalter.....	17	Patapon 3.....	35
DiRT 3.....	17	Portal 2	35
Disney Universe	18	Ratchet & Clank: All 4 One	36
Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen.....	18	Remanum	36
DUDEN Einfach Klasse in: Mathematik 1.-2. / 3.-4. Klasse.....	19	ReRave.....	37
Dungeon Defenders.....	19	RIFT	37
Emil und Pauline in der Burg 2.0 – Deutsch und Mathe für die 1. Klasse.....	20	Sesamstraße – Es war einmal ein Monster	38
Energetika 2010	20	Sherlock Holmes und der Hund von Baskerville.....	38
F1 2011.....	21	Shift 2 Unleashed	39
FIFA 12 / PES 2012 – Pro Evolution Soccer.....	21	Skydrift.....	39
From Dust	22	Skylanders: Spyro's Adventure	40
Frozen Synapse.....	22	Stacking	40
GEOLino Abenteuer Wissen – Die Jagd nach dem blauen Kristall	23	Start the Party! Save the World!.....	41
GooseGogs.....	23	Super Mario 3D Land	41
Hamilton's Great Adventure	24	Super Meat Boy.....	42
Harveys Neue Augen	24	Tales from Space: About a Blob	42
Haunted	25	Terraria	43
ICO & Shadow of the Colossus	25	The Book of Unwritten Tales – Die Vieh Chroniken.....	43
Kinect Sports – Season Two	26	The Fancy Pants Adventures	44
Kirby und das magische Garn.....	26	The Legend of Zelda: Skyward Sword.....	44
Legend of Fae	27	The Sims Social.....	45
LEGO Star Wars III: The Clone Wars	27	The Skillz.....	45
		The Tiny Bang Story.....	46
		Tiny Token Empires	46
		Top Spin 4.....	47
		Total War: Shogun 2	47
		TrackMania 2 Canyon.....	48
		Tropico 4.....	48
		Wildlife Park 3.....	49
		Xenoblade Chronicles	49
		Impressum	50



SABINE ERNST, STUDIENRÄTIN FÜR KUNST, DEUTSCH UND LITERATUR AM LESSING-GYMNASIUM IN KÖLN

MEDIENKUNST-PROJEKT: SPIELFIGUREN IN VIRTUELLEN WELTEN – IDENTITÄTSANGEBOTE FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

Als Anfang des Jahres 2011 die Anfrage kam, ob sich das Lessing-Gymnasium an einem Kunstmedien-Projekt der Stadt Köln im Rahmen der interaktiven Spielemesse gamescom 2011 beteiligen wollte, war die Begeisterung – trotz der Urlaubszeit in den Sommerferien – sofort groß. Computerspiele und die Messe gamescom sowie die Möglichkeit einer Kunstausstellung klangen für die Schülerinnen und Schüler des Kunst-Leistungskurses interessant und spannend.

Das genaue Projektthema lautete „Spielfiguren in virtuellen Welten – Identitätsangebote für Mädchen und Jungen“; beide Themenbereiche prägen die Lebensphase der Schülerinnen und Schüler in besonderer Weise: die Suche nach einem Selbstbild, das Sich-Ausprobieren in unterschiedlichen Selbstentwürfen hinsichtlich vieler Träume, Wünsche und Sehnsüchte und die phantastische Welt der Computerspiele, mit denen viele Jugendliche ihre Freizeit verbringen. Der große Bereich „Identität“ ist ohnehin integrierter Bestandteil des Kunstunterrichts; die Beschäftigung mit der eigenen Person und mit anderen Menschen bietet direkt und indirekt spannende künstlerische Auseinandersetzungen. Zudem lautet derzeit ein Zentralabiturthema „Bildnerische Gestaltungen als Spiegel und Reflexion gesellschaftlicher Normen und Vorstellungen“.

Zunächst wurde das Thema des Projektes sowie dessen Zielsetzung vorgestellt und die Schülerinnen und Schüler begannen mit freien Assoziationen. Recherchen zu „Computerspielfiguren“ und „Identität“ wurden sowohl innerhalb des Unterrichts als auch als Hausaufgabe durchgeführt; wir diskutierten Definitionen, Beispiele und eigene Deutungen diverser Begriffe. Unter anderem stellten sich folgende Fragen: „Welche Computerspielfiguren gibt es?“ „Wodurch zeichnen sie sich aus?“, „Was vermitteln sie?“, „Welche Eigenschaften besitzen sie, was macht sie so besonders?“, „Gibt es wünschenswerte Eigenschaften, gibt es Vorbildfunktionen?“, „Gibt es negative Eigenschaften und wenn ja, welche?“. Fragen und Antworten ergaben neue Fragen und alle Beteiligten setzten sich reflektiert und interdisziplinär mit beiden Themengebieten auseinander.

Der Kunst-Leistungskurs, bestehend aus 20 Schülerinnen und Schülern, bildete für die nun folgende praktische Arbeit vier Gruppen, die sich fortan künstlerisch dem Thema näherten. Die Aufgabenstellung war bewusst sehr offen gehalten, damit die Schülerinnen und Schüler völlig selbstständig eine einfallsreiche Umsetzung entwickeln konnten. Die Technik war ebenso frei wählbar, das Werk sollte themenbezogen, deutbar und ausstellungswürdig sein.





**Projektgruppe der
Heinrich-Böll-Gesamtschule bei der
Vorbereitung ihrer Kunstwerke.**

Nach vielen Überlegungen und auch Verwerfungen fanden sich konkrete Projektideen, die innerhalb der vier Gruppen umgesetzt wurden:

Die erste Gruppe erstellte eine große Stellwand, bestehend aus insgesamt fünf bespannten Keilrahmen in der Größe von je 50x180 cm. Mehrere Skizzen und Entwürfe wurden angefertigt. Der Hintergrund des Gesamtbildes stellte eine Mischung aus „Marioworld“ und anderen Computerspielwelten dar. Die Gruppe zeichnete arbeitsteilig die gewählten Spielfiguren auf die Leinwände, die zuvor mithilfe des Overheadprojektors projiziert wurden. So tummelten sich bald das Moorhuhn, die Sims, Super-Mario, Hugo, Pikachu, Donkey Kong und Lara Croft als eine große Gruppe auf der zusammengeschaubten Leinwand. Diese wurden mit Acrylfarben „zum Leben erweckt“ und bekamen ihren individuellen Anstrich. Den Kopfbereich ließen die Schülerinnen frei, um dort später Guck-Löcher in die Leinwand zu schneiden. Dadurch sollte der Betrachter aufgefordert werden, sich am Kunstwerk interaktiv zu beteiligen. Er sollte sich hinter die Leinwand stellen und seinen Kopf durch eines der Löcher stecken und sich mit seiner „neuen Identität“ fotografieren lassen.

Die zweite Gruppe erschuf einen lebensgroßen Avatar, der die Sehnsucht nach einer anderen und außergewöhnlichen Identität verkörpert. Angefangen beim Gipsen am lebendigen Modell, über Sägen des Gerüsts, Anmalen der Figur, Basteln der Ketten und Armbänder bis hin zum Flechten der Haare, Formen des Gehirns aus Bauschaum und Nähen der Kleidung ist schließlich der Avatar Neytiri entstanden. Verschiedene Fragen, betreffend die Identität, die sich der Avatar stellt, werden durch das offene Gehirn veranschaulicht. Dafür wurde Bauschaum verwendet, womit vorweg unbedingt experimentiert werden musste, da sich dieses Material unvorhersehbar ausdehnt. In die Gehirnmasse wurden kleine Zettel geklebt mit Fragen nach der eigenen Identität: „Wer bin ich?“, „Woher komme ich?“ usw. Die Augen der Figur wurden durch kleine Spiegel in ovaler Form ersetzt, sodass der Betrachter sich (und seine eigene Identität) im Avatar spiegeln kann. Er wird dazu aufgefordert, seine eigene Identität zu reflektieren. (siehe Foto Seite 2 dieser Ausgabe)

Mit dem Aspekt der Reizüberflutung und der Suche nach sich selbst beschäftigte sich die dritte Schülergruppe. Ein Schüler sägte mit einer Stichsäge aus einer dünnen Holzplatte die ca. 70 cm hohe Silhouette eines Kopfes aus, wobei sich ein anderer Schüler als Vorbild des Schattenrisses zur Verfügung stellte. Nach dem Grundieren der Kopfplatte wurden auf die eine Seite viele Abbildungen und Ausdrücke sowie kleine Bilder bekannter Computerspielfiguren, wie zum Beispiel SuperMario oder Spiderman, geklebt. Die andere Seite wurde schwarz bemalt und mit der Aufschrift „Wer bin ich? Und wenn ja, wie viele?“, dem Buchtitel des Philosophen Richard David Precht, versehen.

**Links: Schülerinnen bemalen die bespannten
Leinwände mit Acrylfarben und „erwecken“
verschiedene Spielfiguren zum Leben.**

**Mitte: Die Stellwand auf dem
Jugendforum NRW 2011.**

**Rechts: Skulptur einer Spielfigur der
Projektgruppe Hauptschule Gereonswall.**





Die Idee dieser Umsetzung fokussiert sich auf den mit zahlreichen unterschiedlichen Spielfiguren gefüllten Kopf und der Frage nach dem eigenen Ich. Es stellt die Anhäufung vieler verschiedener Spielfiguren im Kopf einer Person dar. Offensichtlich ist der Kopf mit einer Menge Figuren aus der virtuellen Welt prall gefüllt bzw. überfüllt. Die Wahrung der eigenen Identität wird auf der anderen Seite des Kopfes in Frage gestellt. Ebenso drückt das Kunstobjekt die Überflutung der Sinnesreize durch die Medien aus, der Figur dreht sich – im wahrsten Sinne des Wortes – der Kopf. Daher kam ferner die Idee, dass sich der Kopf auch real drehen sollte, was sich zunächst als schwierig gestaltete. Ein Schüler kam auf die Idee, den Physiklehrer zu fragen und so durften wir uns einen rotierenden Motor aus der Physik ausleihen, woran der Kopf befestigt werden konnte. Eine Art Podest wurde gebaut, damit der Motor nicht sichtbar war und das Ganze präsentationswürdig aussah.

Die vierte Gruppe von sechs Schülerinnen und Schülern überlegte, zum Thema einen Kurzfilm, angelehnt an das „kultige“ Videospiel Pacman, zu drehen. Wirklichkeit und virtuelle Welt sollten vertauscht werden und der Rezipient kann sich selbst mit der Hauptfigur, die sich während eines Traumes in die beliebte Spielfigur verwandelt, identifizieren. Die Handlung des Filmes sieht wie folgt aus:

Ein Schüler sitzt im Unterricht und nickt ein. Er träumt davon, wie er ein Computerspiel spielt und plötzlich selbst zu der Figur Pacman wird. Es klopft an der Tür des Klassenraumes, ein Schüler öffnet sie. Drei Geister, die Jäger Pacmans, stürmen hinein. Der Schüler, der sich im Traum zu Pacman verwandelt hat, springt plötzlich auf und rennt um die Schülertische im Raum umher. Er flüchtet aus dem Klassenraum und die Jagd breitet sich auf das gesamte Schulgebäude aus. So bilden die verschiedenen Etagen des Schulgebäudes die verschiedenen Levels im Spiel. Auf der Flucht sammelt Pacman Boni ein, z.B. eine Kirsche, und damit ergattert er jeweils 1000 Punkte. Schließlich wird Pacman, am Schulkiosk angekommen, eingeholt, umzingelt und das bedeutet „Game Over“. Die Geister freuen sich über ihren Sieg, der Schüler wacht wieder auf und wird von der Lehrerin ermahnt.

Der Schüler Florian Lewalder, 18 Jahre, meint dazu:

„Wir begannen unser Projekt mit der Suche nach einer Idee, wir wollten unbedingt einen Film drehen. So kamen wir auf die lustige Idee, selbst Pacman zu spielen und alles auf die reale Schulwirklichkeit zu übertragen. Die Planung und der

ganze Prozess war dann viel Arbeit: Mit dem Drehbuch und dem Storyboard wurde begonnen, Skizzen zu den Kostümen mussten angefertigt werden. Dann die Arbeitsverteilung: Wer besorgt was? Wer übernimmt welche Rolle, wer dreht, wer schneidet den Film? Es waren insgesamt sieben Kostüme zu basteln bzw. zu bauen: Pacman, die drei Geister, eine Erdbeere, eine Kirsche und eine Banane. Daraufhin folgten die Dreharbeiten, die uns vor einige Probleme stellten, z.B. war es unmöglich, durch die Geisterkostüme etwas zu sehen bzw. zu hören. Zudem war unsere Drehzeit auf Grund der langen Entwicklungsphase der Kostüme knapp bemessen. Das Drehen selbst war aber der witzigste Teil, wir mussten so oft vieles wiederholen, weil zwischendurch viel schief ging oder wir einfach nur lachen mussten. Der nächste Schritt war das Erstellen des Films. Hier bekamen wir professionelle Unterstützung von einer Cutterin namens Ari. Sie zeigte uns anhand von Beispielen, wie wir das vorhandene Filmmaterial schneiden, trimmen und speeden konnten. Den Film mussten und wollten wir aber selbst schneiden. Er wurde noch mit Musik eines Bekannten unterlegt und dem ganzen Kunst-Kurs zur Kritik vorgeführt. Die Arbeitsdauer unseres Projekts lag bei ca. 50 Stunden – für uns Macher war dies eine gefühlte Ewigkeit, die einerseits stressig war, uns aber sehr viel Spaß gemacht hat. Wir haben diese Herausforderung gerne angenommen.“

Der ca. fünf Minuten lange Film zeigt auf humorvolle Weise in Bezug auf das vorgegebene Thema „Identität und Computerpfielfiguren“ die Vermischung von der realen Welt mit der Traumwelt, in die viele Menschen flüchten, um dem langweiligen oder stressigen Alltag zu entkommen.

Neben der bereits erwähnten Mühe, die das ganze Kunstprojekt gekostet hat, bereitete es aber mindestens genau so viel Spaß und „nebenbei“ wurde viel gelernt: von den handwerklichen und künstlerisch-technischen Fähigkeiten über Teamgeist und Organisationsvermögen bis hin zur Problemlösungsfähigkeit und Medienkompetenz. Finanzielle sowie beratende Unterstützung kamen von der Fachstelle Medienpädagogik des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln, vom Handwerkerinnenhaus Köln e. V. und dem Verein „Movie Crew Cologne“, der den Filmschnitt begleitete. Wichtig beim Prozess war zudem, dass es viele Zwischenpräsentationen gab, um die Ideen und Werke immer wieder zu reflektieren und sich gegenseitig Unterstützung zu geben. Um die Gruppenarbeit benoten zu können, wurden die Schülerinnen und Schüler u. a. mit einem Reflexionsbogen einbezogen. Zum Projekt wurde schließlich ein Portfolio, bei dem der Arbeitsprozess und die eigene Stellungnahme eine große Beachtung fand, eingefordert.



Der Höhepunkt sollte aber noch folgen: Die Kunstausstellung auf dem Stand des „Jugendforums NRW 2011“ im Rahmen der schon erwähnten Messe gamescom! Einige Schülerinnen und Schüler halfen beim Aufbau und waren auch an einigen der folgenden Tage anwesend, sodass sie die Reaktionen der Messebesucher live erleben konnten.

„Sogar hochrangige Besucher aus der Politik ließen sich das Ganze nicht entgehen und staunten bei einer Führung am Stand über unsere Werke. Die ganze Zeit herrschte reges Treiben und unsere Stellwand wurde im Laufe der Messe zum Motiv von ca. 15.000 Fotos der Besucher. In den anderen Hallen blinkte und blitzte es in allen Ecken, es dröhnte und knallte, denn die Besucher waren fleißig dabei, die zahlreichen Spiele zu testen, die in riesigen Kammern, bedruckt mit imposanten Spielszenen, und innen mit unzähligen leuchtenden Bildschirmen, auf sie warteten. Ich denke, das gesamte Projekt ist super angekommen, es hat vor allem Spaß gemacht, die Ergebnisse, auf die mit viel Mühe und Zeit im Unterricht hingearbeitet wurde, ausgestellt und von anderen Leuten bewundert zu sehen, und ich bin sicher, dass es für die Gamer auf der Messe auch mal interessant war zu sehen, was die virtuelle Welt hinter den blinkenden Bildschirmen noch so alles zu bieten hat.“ (Schülerin Sophia Jaumann, 18 Jahre)

Das MedienKunst-Projekt ist somit ein gelungenes Beispiel dafür, wie man moderne und aktuelle Themen, wie z.B.

Projektgruppe Lessing-Gymnasium:
Einzelne Körperteile werden mit Gipsbinden abgeformt und später zusammengefügt.

„Computerspielfiguren“, in den Kunstunterricht integrieren und infolgedessen einen wichtigen Beitrag zur Medienerziehung leisten kann. Besonders beachtlich war die Motivation der Schülerinnen und Schüler, sie arbeiteten weit über ein „übliches“ Maß – auch in ihrer Freizeit – hinaus und erfuhren Aufmerksamkeit und Anerkennung auch außerhalb des Kurses.

Anmerkung der Redaktion:

Neben dem Lessing-Gymnasium beteiligten sich an dem MedienKunst-Projekt noch 5 weitere Kölner Schulen sowie eine Jugendeinrichtung aus dem Stadtgebiet:

- Hildegard-von-Bingen-Gymnasium
- Heinrich-Böll-Gesamtschule
- Hauptschule Gereonswall
- Gesamtschule Rodenkirchen
- Max-Albermann-Hauptschule
- Bürgerzentrum Deutz

Links: Nach dem Fertigen der Kostüme kann mit den Dreharbeiten des Pacman-Films begonnen werden.

Rechts: Spielfiguren der Projektgruppe Rodenkirchen auf dem Jugendforum NRW 2011.



Die Kampagne dieser bei Jung und Alt beliebten Wirtschaftssimulationsreihe ist in eine Rahmenhandlung eingebettet und dient gleichsam als Einführung in ein verändertes Spielsystem. Es gilt den finsternen Plänen eines Supercomputers auf die Schliche zu kommen und diese letztlich zu vereiteln. Kleinschrittig, verständlich und praxisnah lernten die Tester so die futuristischen Produktionsstätten, Wirtschaftskreisläufe und Forschungsmöglichkeiten kennen und wurden schon bald gefordert, diese selbstständig zu verwalten. Trotz des futuristischen Szenarios sind viele Kausalzusammenhänge der Realität nachempfunden, wirkten daher vertraut und wurden leicht verstanden.

Neben der futuristischen Optik und der Möglichkeit Unterwasser-Siedlungen zu gründen, gehören die „3 Fraktionen“ zu den entscheidenden Neuerungen: Wahlweise können Gebäude der ökologisch handelnden „Ecos“, der profitorientierten „Tycoons“, später auch der bildungsorientierten „Techs“ erbaut werden. Die richtige Balance zu finden beschrieben sogar Anno-Experten als fordernd. Denn je nach Gewichtung ändert sich der Zustand der Umwelt, die Zufriedenheit der Bevölkerung wie auch die sozialen Verhältnisse. Hier heißt es dann Prioritäten zu setzen. Im weiteren Spielverlauf wachsen die Bedürfnisse der Bevölkerung und damit auch die an den Spieler gestellten Anforderungen. Auch wird das diplomatische und militärische Geschick gefordert, indem man Bündnisse eingehen oder kriegerische Auseinandersetzungen zu Wasser und in der Luft führen kann.

Waren die Grundlagen gelernt, starteten die Jungen ehrgeizig den Mehrspielermodus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander oder als Verbündete antreten können. Ein ungeschicktes Taktieren kann dabei schnell zum Bankrott oder zu Aufständen führen, weshalb vorausschauendes Planen und spontanes Umorganisieren oft Hand in Hand gingen.

Die grafisch beeindruckenden, futuristischen Szenarien, die stimmungsvolle Spielatmosphäre und die zum Teil recht kniffligen und komplexen Aufgabenstellungen wurden von den überwiegend männlichen Strategen als reizvoll, spannend und abwechslungsreich beschrieben.

Fazit: Ein taktisch anspruchsvoller Siedlungsbau im futuristischen Szenario, der den überwiegend männlichen Fans der Reihe gefiel.

ANNO 2070



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PC
Preis: ca. 45 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren



Vertrieb: Bithack
Plattform: Handy (Android)
Preis: ca. 2 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

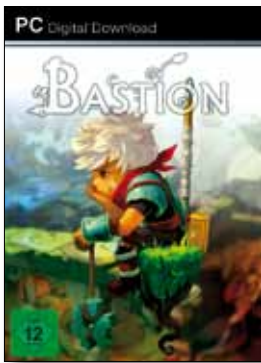
APPARATUS

Spätestens mit der Einführung des „iPhone“ wurde auch das Handy als Spielgerät interessant und mit dem Android-Betriebssystem setzt sich dieser Trend auch auf Geräten anderer Hersteller fort.

„Apparatus“ ist ein Spiel im Stil der „Crazy Machines“-Reihe (s. Seite 13). Ziel ist es in 40 verschiedenen Abschnitten mit einer vorgegebenen Anzahl von Gegenständen eine Kettenreaktion auszulösen, also z. B. einen Ball zum Rollen zu bringen und damit eine Glühbirne anzuschalten. Lässt man den Ball zu Beginn des Levels einfach nur losrollen, fällt er wirkungslos in die Tiefe. Baut man jedoch eine Rampe, an deren Ende ein Schalter ist und verbindet diesen mit einer Batterie und der Glühbirne, bringt der Ball am Ende die Glühbirne zum Leuchten und der Abschnitt ist geschafft.

Platziert werden die verschiedenen Gegenstände intuitiv mit den Fingern auf dem Touchpad des Handys. Regelwerk und Steuerung empfanden die Tester verständlich und logisch aufgebaut, lediglich bei sehr großen Konstruktionen fiel ihnen das passgenaue Platzieren einiger Gegenstände schwer. Gestalten sich die Konstruktionen zu Beginn noch recht übersichtlich und bescherten sie auch Anfängern dadurch schnelle Erfolgserlebnisse, zieht der Schwierigkeitsgrad der Rätsel schon bald deutlich an und erforderte höchste Konzentration und auch Frustrationstoleranz. Dass die meisten Aufgabenstellungen zudem mehrere Lösungswege ermöglichten, sorgte für zusätzliche Motivation und Kreativität. Hatte man einen verschachtelten Lösungsweg erfolgreich umgesetzt, wurde er stolz den anderen Gruppenmitgliedern vorgestellt und von diesen anerkennend bewundert. Über das Internet lassen sich weitere Levels herunterladen, die von anderen Spielern und Tüftlern konstruiert wurden und bzgl. der Schwierigkeit ebenso herausfordernd sind wie das Original. Eltern sollten noch wissen, dass das Spiel nur über das Betriebssystem „Android“ mittels einer Kreditkarte bezogen werden kann, wobei es auch eine Version mit eingeschränktem Funktionsumfang kostenfrei zum Ausprobieren gibt.

Fazit: Spannende Physikrätsel für Tüftler ab 8 Jahren, die logisches Denken und Frustrationstoleranz erfordern.



Vertrieb: Warner Bros.
Interactive Entertainment
Plattform: PC, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

Vertrieb: Kiddinx / Cornelsen
Plattform: NDS
Preis: ca. 30 €



USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

BASTION

Eine märchenhaft bunt gestaltete Fantasiewelt wurde von einer geheimnisvollen Katastrophe heimgesucht und in kleine Fragmente gerissen. Gefährliche Monster fallen nun über die Landesteile her und nur der kleine Held „The Kid“ kann helfen. Mit ihm gilt es eine Bastion auszubauen, fortan verschiedene Areale der in Trümmern liegenden Welt zu bereisen, Gegner zu bekämpfen, wichtige Kristalle zu sammeln und schließlich den Frieden wiederherzustellen.

Die grundlegenden Spielforderungen werden schrittweise in englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln erklärt und entsprechen einem typischen Action-Rollenspiel. Mit Geschick und unterschiedlichen Waffen gilt es die Bösewichte zu besiegen, wobei es ab einer bestimmten Anzahl gewonnener Auseinandersetzungen möglich ist, die Fähigkeiten seiner Spielfigur weiterauszugestalten. Durch gefundene Fragmente lässt sich zudem die heimische Bastion verbessern. So ist es beispielsweise durch das Errichten einer Schmiede möglich, bessere Waffen herzustellen. Eine Waffenkammer dagegen ermöglicht das Wechseln der Ausrüstung.

Für das actionorientierte Abenteuer interessierten sich vorrangig die männlichen Genre-Fans, aber auch Knobel- und Abenteuer-Fans waren neugierig zu erfahren, was es alles im Spiel zu entdecken gibt. Interessant und motivierend fanden sie auch, dass sich die schwebende, aus schmalen Pfaden bestehende Welt Fragment für Fragment im Spielfluss aufbaut. „Man weiß erst, wo es langgeht, wenn man direkt davor steht.“ (Mädchen, 12 Jahre) Dies weckte den Erkundungsreiz, jeden Winkel untersuchen zu wollen, um alternative Routen oder Zugänge zu allerlei nützlichen Gegenständen zu entdecken. Die jeweiligen Areale sind auch hier grafisch abwechslungsreich gestaltet.

Besonderen Zuspruch erhielt der englisch sprechende, allwissende Erzähler im Spiel, der humorvoll fast jeden Schritt der Spielfigur kommentiert und nützliche Informationen zur Spielgeschichte und den Personen bietet. Trotz deutscher Untertitel, hätten sich hier die Jugendlichen, die die englische Sprache weniger beherrschten, eine deutschsprachige Spielumsetzung gewünscht.

Fazit: Auf Grund der actionreich ausgerichteten Spielforderungen interessierten sich trotz märchenhafter Erzählweise vorwiegend Jungen für das Spiel.

BIBI BLOCKSBERG: GRUNDSCHULE MATHE KLASSEN 1-4

Bibi Blocksberg und ihre Freunde, vielen Mädchen und Jungen aus TV und Hörspielen bekannt, begleiten Kinder im Grundschulalter beim Rechnen und Knobeln. Die bunte und kinderfreundlich gestaltete Lernumgebung machte neugierig und ermöglichte den Grundschulern ein vielseitiges Üben verschiedenster mathematischer Aufgabenstellungen. Jede Lerneinheit, die immer wieder neu zusammengesetzt wird, kann ergänzend mit einer Klassenarbeit, die sich inhaltlich aus unterschiedlichen Übungsteilen der jeweiligen Klassenstufe zusammensetzt, abgeschlossen werden. Lernfortschritte werden in Form von Sternen gespeichert und motivierten die Kinder zusätzlich beim Üben. Konnten sie eine Aufgabe mal nicht lösen, bot das Programm ihnen entsprechende Hilfestellungen. Gerne genutzt wurde auch der Notzbereich, da hier alle Übungen schriftlich mit dem Touchpen (Stift) angegangen werden konnten. Positiv erlebt wurde, dass das Lösen der im Schwierigkeitsgrad ansteigenden und zum Teil recht anspruchsvollen Übungen ohne Zeitdruck möglich war. Weniger anwenderfreundlich und teilweise deshalb auch frustrierend für die jungen Tester erwies sich die Sprachausgabe im Programm, die einerseits alle Übungen und Programmfunktionen knapp und verständlich erklärt, andererseits aber im Programmteil fehlt. Hier war dann eigene Lesekompetenz oder Unterstützung durch Erwachsene notwendig, um letztendlich alle Erklärungen verstehen und Erfolg versprechend nutzen zu können. Ergänzend ist noch festzuhalten, dass in der Testergruppe die Jungen ab der 3. Klasse an Bibi und ihren Freunden und somit auch an dem Übungsprogramm nur wenig oder gar kein Interesse zeigten.

Fazit: Umfangreiches und kindgerechtes Mathematik-Übungsprogramm, das eher die Mädchen im Grundschulalter ansprach.

Eden, das Internet der Zukunft, wurde von Viren infiziert und nun droht Edens Essenz, die wunderschöne Frau Lumi, für alle Zeiten ausgelöscht zu werden. Um dies zu verhindern, übernimmt der Spieler die Verantwortung für das Antivirenprogramm und fährt auf vorgegebener Strecke nach und nach durch die fünf großen Datenbanken (Archive) Edens. So werden die rochen- und quallenartigen Wesen Edens befreit und Lumis Lebenskraft kann wieder zunehmen.

Der Spieler visiert die Viren auf dem Bildschirm mit dem Fadenkreuz an und neutralisiert diese entweder manuell („Tracer“) oder per aufgeschalteter Zielsuchrakete. Werden mehrere Viren auf einmal getroffen, gibt es höhere Punktzahlen, mit deren Hilfe sich kleinere Abschnitte freischalten lassen. Der Spielfluss wird musikalisch begleitet und sorgt für weitere Herausforderungen. So lässt sich mit Hilfe der Projektile die Musik ergänzen und bei rhythmischem Vorgehen gibt es Extrapunkte und -gesänge.

Die grafische und musikalische Darstellung ist stimmig umgesetzt und erzeugt im Einklang surrealistische Atmosphären, die an riesige menschliche Nervenzellen oder Unterwasserlandschaften erinnern, „durch die man hindurchschwebt“. Gespielt wird mit Controller oder alternativ mit Kinect-Kamera (Xbox) bzw. Playstation Move (PS3), indem der ganze Körper oder der direkt ausgerichtete Controller zur Steuerung von Aktionen wie Viren anvisieren eingesetzt wird. Hier sind neben Konzentration und Rhythmusgefühl in schwierigen Abschnitten vor allem Ausdauer und Reaktionsschnelligkeit gefordert.

In den Tests wurde die farb- und tongewaltige Kulisse als großer innovativer Spielanreiz erlebt, das Eintauchen in phantastische Welten beeindruckte. Die Liebe zum Detail in grafischer und tontechnischer Gestaltung in Verbindung mit den Extras hielt die Motivation hoch. Von den Testern, vorrangig Jungen, wurde angemerkt, dass ausreichend Pausen eingelegt werden sollten, um das hohe Spektrum an audio-visuellen Reizen verarbeiten zu können. Negativ beurteilt wurden der fehlende Mehrspielermodus und die geringe Anzahl an Archiven, die trotz verschiedener Schwierigkeitsstufen relativ schnell beiseite werden können.

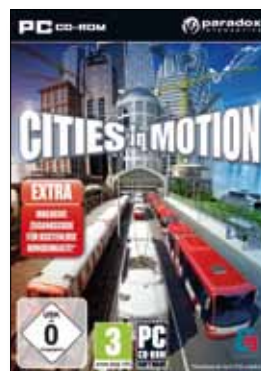
Fazit: Das Action- und Musikspiel bietet ausdauernden Spielern, die Spaß an Musik, Bildgewalt und Geschicklichkeit haben, ein herausforderndes surrealistisches Erlebnis.

CHILD OF EDEN



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PS3 (Move),
Xbox 360 (Kinect)
Preis: bis 30 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 9 Jahren



Vertrieb: Koch Media
Plattform: PC
Preis: ca. 25 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

CITIES IN MOTION

Wer hat sich nicht schon einmal über die öffentlichen Nahverkehrsbetriebe seiner Stadt geärgert? Hier bekommt man die Chance zu beweisen, dass man es besser kann und übernimmt die Aufgaben des Leiters der öffentlichen Verkehrsbetriebe in einer europäischen Großstadt. Dabei soll ein Liniennetz aus Bussen, Straßenbahnen, U-Bahnen, Fähren und Helikoptern ausgebaut werden. Als Spielorte stehen verschiedene europäische Großstädte zur Auswahl. Dass das Spiel dabei in Echtzeit und mit historischen Szenarien sich chronologisch weiter entwickelt, wurde von den Spielern als abwechslungsreich und spannend beurteilt. So wird in einer Mission der Ausbau eines Busnetzes im Berlin der 20er Jahre gefordert. Nach der Wende heißt es dann, die durch die Berliner Mauer entstandenen Schwierigkeiten im Nahverkehr zu lösen. Gelungen und zudem informativ fanden die Tester hierbei, dass sich dementsprechend auch das Stadtbild in den Missionen verändert.

Konzentration und Übersicht sind notwendig, da ständig überprüft werden muss, wie sich der Verkehr entwickelt. Handlungskompetenz ist gefragt, wenn stark befahrene Straßen beispielsweise Straßenbahnen und Busse lahmlegen. Auch ist es wichtig, die wirtschaftliche Entwicklung seines Betriebes im Blick zu haben, um gegebenenfalls die Fahrpreise und Gehälter anzupassen. Als angenehm und entspannend bewerteten die Jugendlichen, dass das Spiel auch Momente ermöglicht, in denen man jede simulierte Person und jedes Fahrzeug der Stadt in Ruhe beobachten kann. Strategisch und wirtschaftlich vorausschauend zu planen, sind die wesentlichen und entscheidenden Spielforderungen. Jungen ab 12 Jahren mit Interesse an Wirtschaftssimulationen fanden sich hier trotz bescheiden gehaltenem Tutorial (Spielanleitung) mit ein wenig Eingewöhnungszeit alsbald zurecht. Der fehlende Mehrspielermodus wurde zwar angemerkt, aber von den Cracks nicht sonderlich vermisst. Sie fühlten sich eher noch herausgefordert im speziellen „Sandbox-Modus“ lieber alleine und ohne Vorgaben ihren eigenen Betrieb aufzubauen. Für ganz besonders Interessierte gibt es den Karteneditor, in dem sogar eigene Städte erstellt werden können.

Fazit: Ausschließlich Jungen und Genre-Fans interessierten sich für die realistisch wirkende und herausfordernde Verkehrssimulation.



Vertrieb: NBG
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 9 Jahren



Vertrieb: dtp Entertainment
Plattform: PC
Preis: ca. 16 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

CLONES

Die „Lemminge“ faszinierten vor gut 20 Jahren sowohl Mädchen und Jungen als auch Jung und Alt. „Clones“ funktioniert nach dem gleichen Spielprinzip. Dort wie hier müssen möglichst viele kleine Wesen, die blind in ihr Verderben rennen, sofern der Spieler nicht helfend eingreift, in einer zweidimensionalen Landschaft an vielen verschiedenen Fallen vorbei zum Ziel geführt werden. Dabei stehen dem Spieler zahlreiche mehr oder weniger bunt animierte Verwandlungen zur Verfügung, die den Figuren hilfreiche Fähigkeiten verleihen, wie sich durch Gestein arbeitend oder Brücken bauend zu betätigen. Die jeweiligen Verwandlungen und die daraus resultierenden Handlungen der Clones, z. B. als eine Art lebendiger Staubsauger sich mit passenden Geräuschen durch Wände und andere Hindernisse zu bohren, sorgten für Spaß und Abwechslung. Gut gefiel den Testern auch das Atomisieren, bei dem ein Clone zerbröseln und mit seinen Bruchstücken kleine Fallen verstopft und somit unschädlich macht. Um die Herausforderungen meistern zu können, muss der Spieler vorausschauend planen, eine wirkungsvolle und zielführende Taktik und die Fähigkeiten der in ihrer Stückzahl begrenzten Clones optimal einsetzen.

Durch den langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad und die leicht zu beherrschende Steuerung kamen auch Anfänger schnell zu ersten Spielerfolgen. Im Verlauf gestalten sich die Aufgabenstellungen immer anspruchsvoller und erforderten vom Spieler neben logischem Denken nun auch Ausdauer, Konzentration und Frustrationstoleranz. Die Möglichkeit, ein Level unbegrenzt wiederholen und auch frühzeitig abspeichern zu können, sorgte dafür, dass der Frust sich in Grenzen hielt. Zusätzlich zu den insgesamt 150 Levels der Kampagne bietet das Spiel auch einen Mehrspielermodus mit vielen verschiedenen Anpassungsmöglichkeiten, der sowohl Online als auch im lokalen Netzwerk möglich ist. Kreativ Interessierten bot der „Leveleditor“ die Möglichkeit, eigene Rätsel zu erstellen und mit anderen zu erproben.

Fazit: Kinderfreundlich gestaltetes Denkspiel für Mädchen und Jungen, das im Verlauf immer anspruchsvoller wird und so den Tüftlern Geduld und Ausdauer abverlangt.

CRAZY MACHINES: ELEMENTS

Aufgabe des Spielers ist es, verschiedene Bauteile von ungewöhnlichen Maschinen möglichst so zu kombinieren oder zu vervollständigen, dass ein bestimmtes Ziel erreicht werden kann. Die jeweilige comichaft inszenierte Problemstellung wird dabei verständlich, aber recht kurz in einer kleinen Textblase dargestellt. Hier hätten sich die Tester, besonders für die Einsteiger und Jüngeren, eine zusätzliche Sprachausgabe gewünscht.

Lautet die Zielvorgabe zu Beginn noch, einen Basketball mittels zweier Holzbretter in einen Korb zu geleiten, gestalten sich die Aufgabestellungen in den folgenden Spielstufen immer komplexer und erfordern viel Einfallsreichtum, Kombinationsfähigkeit und logisches Denken. So simpel das Spielprinzip klingt, so einfach war für die Mädchen und Jungen auch der Einstieg und führte zu motivierten und spaßbetonten Spielsituationen. Als ärgerlich beurteilten die Kinder die nicht immer genaue Steuerungsumsetzung. Dennoch wurden voller Neugier Gegenstände ausgewählt, gedreht und kreativ in die jeweilige Maschine eingebaut. Neben Ausdauer, Geduld und Konzentration ist es für das Erreichen des Spielziels ebenso notwendig, die vielen unterschiedlichen Dinge aus dem Spielinventar, wie z.B. Zahnräder, Seile, Gewichte, Ventilatoren, Fahrzeuge, geschickt miteinander zu kombinieren. „Anschalten – Ablauf beobachten und überprüfen – stoppen – bearbeiten – erneut anschalten!“ so oder so ähnlich verlief zumeist das Experimentieren bis zur Lösungsfindung. Einfache physikalische Gesetze konnten so im spielerischen Rahmen erprobt und verstanden werden. Dabei fanden die Tüftler auch heraus, dass es bei der Lösung der Aufgaben nicht unbedingt darum geht, alle verfügbaren Dinge zu nutzen. Vielmehr war es das „Denken um die Ecke“ und der damit verbundene, nicht unbedingt konventionelle Lösungsweg, der zum Ziel führte. Mit steigendem Spielfortschritt konnten die Spieler auf ein wachsendes Arsenal von Gegenständen zurückgreifen und einen zusätzlichen Wettbewerbsbereich freischalten. Da die teilweise sehr komplexen und anspruchsvollen Aufgabenstrukturen oftmals auch eine Überforderung für den Einzelnen darstellten bemühten sich nicht selten bis zu 3 Tüftler gleichzeitig vor dem Bildschirm, um gemeinsam Lösungen zu finden.

Fazit: Anspruchsvoller Tüftelspaß, der in spielerischer Form einfachste physikalische Gesetze nahe bringt.



Vertrieb: Chillingo Ltd.
Plattform: iPhone, iPad,
iPod touch, Android
Preis: ca. 1 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

CUT THE ROPE

Ein kleines, kugelartiges grünes Monster namens Om Nom hat Hunger und will mit Süßigkeiten gefüttert werden, so steht es auf der Box, in der das Kerlchen gefunden wird. Das Füttern bewältigt der Spieler durch das Lösen von Geschicklichkeits-, Kombinations- und Logikaufgaben. So müssen z. B. Süßigkeiten mithilfe einer Seifenblase durch einen Hindernissparcour zu Om Nom geflogen oder verschiedene Seile in einer bestimmten Reihenfolge vorab durchgeschnitten werden. Die intuitive Steuerung (ein Seil wird z. B. mit einer horizontalen oder vertikalen Bewegung des Fingers auf dem Touch Screen zerschnitten) wurde von den Testern als verständlich und schnell umsetzbar bewertet. Auch gefiel ihnen, dass alle Spielelemente erklärt werden und deshalb auch schwierige Aufgabenstellungen, wie z. B. die Schwerkraft auszuschalten, lösbar bleiben. Das Spielprinzip war für sie innovativ, abwechslungsreich und spannend. Motiviert suchten sie nach neuen Lösungswegen, sammelten Bonussterne oder versuchten die eigene Bestzeit zu überbieten. Als anregend und herausfordernd beurteilten sie, dass man mit Logik und Kombinationsgeschick auch verschiedene Lösungswege herausfinden kann.

Die bunte und comicartige Gestaltung der Spielumgebung, die musikalische Untermalung und die Geräusche empfanden die Spieler als passend, obwohl ihnen die Musik auf Dauer etwas zu monoton erschien. Bedauert von allen wurde, dass das Spiel nur kurzweilig unterhält und eher ein Knobelvergnügen für zwischendurch darstellt.

Eltern sollten wissen, dass diese und weitere Spiele nur Online im „iTunes Store“ gekauft werden können. Um Bankverbindung, Kreditkarte oder andere Datenabfragen zu vermeiden, können die Kinder auch eine Prepaid Karte verwenden, die es in jedem Elektronikmarkt oder in vielen Supermärkten gibt. Mit einer solchen Karte können sie aber auch eine Altersabfrage umgehen.

Fazit: Ungewöhnliches und spaßig anmutendes Knobelspiel, das Mädchen und Jungen kurzweilig herausforderte.

Die Mutter aller Tanzspiele aus dem Hause Konami wartet für die Wii wieder mit einem neuen Teil auf und beweist, dass auch nach über 11 Jahren das Spielprinzip nicht langweilig geworden ist. Immer noch gilt es, die sich über den Bildschirm bewegendem Pfeile im richtigen Moment auf einer Tanzmatte mit den Füßen auszulösen und sich so im Rhythmus der Musik zu bewegen. Man fragt sich natürlich in Zeiten vom Xbox 360-Zubehör „Kinect“, das peripherieloses Tanzen mit vollem Körpereinsatz ermöglicht, warum man auf einer Matte tanzen sollte. Die Antwort gaben die Jugendlichen: „Weil das Tanzspiel nicht einfach nur Bewegung bedeutet, sondern vor allem in den hohen Schwierigkeitsstufen richtig schweißtreibender Sport ist.“ Außerdem gibt es auch hier die Möglichkeit mit dem zusätzlichen Einsatz der Wii-Controller mit vollem Körpereinsatz zu tanzen.

Im Test mit Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen stellte sich heraus, dass die Idee zwar gut, die Umsetzung aber nicht richtig gelungen ist. Zwar bereitet es Spaß die relativ komplexen Choreographien nachzuahmen, jedoch ist die Abfrage unpräzise, wodurch beliebige Bewegungen bereits gute Wertungen bringen. Die Jüngeren fanden es dennoch spaßig, für Ältere und vor allem erfahrene Spieler war es auf lange Sicht aber eher unbefriedigend. Das reine Tanzen auf der Matte fordert hingegen sowohl Anfänger als auch Profis heraus und wurde von allen als sehr gut beschrieben. Lobenswert beurteilten sie vor allem die Möglichkeit mit 4 Akteuren gleichzeitig das Tanzbein zu schwingen. Dabei ist natürlich die Musikauswahl sehr wichtig. Auch diese gefiel der Testerguppe, da etwa die Hälfte der über 50 Lieder von bekannten Künstlern wie Lady Gaga oder Kelly Clarkson stammt, wobei ein noch größerer Anteil Lizenzsongs gewünscht wurde. Bei der Optik des Spiels war man jedoch geteilter Meinung. Während sich Kinder und vor allem Mädchen durch die sehr bunte Oberfläche und die im japanischen Comic-Stil gehaltenen Hintergrundtänzer angesprochen fühlten, missfiel dies der restlichen Gruppe. Positiv bewerteten hingegen alle den herausfordernden Trainings- und Fitnessmodus. Gerade letzterer betont mit dem Workout und dem integrierten Kalorienzähler den Fitnessfaktor des Spiels.

Fazit: Das altbewährte Konzept wurde sinnvoll erweitert. Leider sind die Neuerungen nicht optimal umgesetzt. Trotzdem ein ansprechendes Tanzspiel mit Fitnessfaktor.

DANCE DANCE REVOLUTION – HOTTEST PARTY 4



Vertrieb: Konami
Plattform: Wii
Preis: ca. 35 € inkl.
Tanzmatte

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 14 Jahren

DARKSPORE

In dem Action- Rollenspiel übernimmt der Spieler als General (Krogenitor) den Befehl über verschiedene fiktionale Helden. Bis zu 100 Figuren können dabei freigespielt und kombiniert in Dreierheiten in den Kampf geführt werden. Aufgabe des Spielers ist es, das Universum von den bösen Horden der Darkspores zu befreien.

Der Einstieg ins Spiel ist schnell gefunden und mit Hilfe der Maus lassen sich sämtliche Aktionen ausführen. Die linear ausgerichteten Spielabschnitte erlebten die Tester als anspruchsvolle Herausforderung, die man nur mit Vorsicht und wohlüberlegt bewältigen kann. So gibt es drei verschiedene Heldentypen mit grundsätzlichen Stärken und Schwächen sowie fünf Elemente, die Effektivität bzw. Anfälligkeit gegenüber Attacken von bestimmten Gegnern maßgeblich beeinflussen. Im Verlauf des Spiels wird eine große Anzahl an Spore-Helden benötigt, um den immer größeren Anforderungen gerecht werden zu können. Zur Belohnung gibt es die Spielwährung DNS und nutzbare Gegenstände; beides dient zur Aufwertung der einzelnen Heldenstufen.

Nach erfolgreich abgeschlossenen Abschnitten werden die besten und seltensten Gegenstände nach dem Zufallsprinzip ausgewürfelt. Schafften die Spieler den darauf folgenden Abschnitt, erhielten sie zumeist auch üppigere Belohnungen; scheiterten sie, gab es nichts.

Reizvoll empfanden die Jugendlichen die Tatsache, dass die obligatorischen und sehr häufigen Kämpfe zwar mit einem der drei mitgereisten Helden ausgetragen werden, aber nur im Zusammenwirken aller drei Helden letztendlich Erfolg versprechen.

Besonders interessiert zeigten sich die Jungen am Kooperationsmodus, in dem man mit mehreren Mitspielern gemeinsam auf Jagd gehen und sich die Beute teilen kann. Der Schwierigkeitsgrad passt sich dabei der jeweiligen Spieleranzahl an. Die audiovisuelle Umsetzung unterstützt stimmungsvoll die düstere Endzeit-Atmosphäre des Spiels und kann von älteren, medien erfahrenen Jugendlichen mit der notwendigen entlastenden Distanz als Einkleidung eines fiktionalen Abenteuerspiels verstanden werden.

Fazit: Im Vordergrund stehen kämpferische Auseinandersetzungen in einer utopischen Welt, die mit Taktik und Glück gemeistert werden müssen und in erster Linie männliche Genre-Fans ansprechen.



Vertrieb: THQ
Plattform: PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 25 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

DE BLOB 2

Bösewicht Schwarz und seine farblosen Schergen haben die Fantasiewelt „Prisma City“ entfärbt. Nun ist der Alltag grau und die Stimmung der Bewohner freudlos. Zusammen mit seinem Partner Pinky geht der sympathische Held Blob daran, der Welt wieder Farbe einzuhauchen.

Fantasie reich gestaltete dreidimensionale Levels wechseln sich dabei mit zweidimensionalen Abschnitten ab, die an klassische „Jump & Run“-Spiele erinnern. Mit dem Blob kann man, wie mit einem Schwamm, Farbe aufnehmen und diese an Objekte (Häuser, Leute, etc.) weitergeben und sie damit einfärben. Es gibt diverse Grundfarben, mit denen sich neue Farben und Muster mischen lassen. Des Weiteren kann man mit dem Blob Schalter auslösen, an Wänden entlangrollen, sich verkleinern und springen. Um diverse Gegner besiegen zu können, muss die Spielfigur auf diese springen und schon werden sie farbenfroh. Anregende Zwischensequenzen sowie kleine Rätsel treiben die Handlung voran und lockern die einzelnen Spielabschnitte auf.

Die zur Auswahl stehenden zwei Schwierigkeitsstufen empfanden die erfahrenen Spieler als zu einfach. Positiv beurteilten alle die flüssige Spielführung, die leicht zu handhabende Steuerung und die verständlich erklärten Aufgabenstellungen. Kritisiert wurde, dass die Kameraführung in den dreidimensionalen Bereichen recht träge reagiert. Dass die jeweiligen Spielabschnitte unter Zeitdruck gespielt werden müssen und kaum Zeit bleibt, um die kunterbunte Spielwelt erforschen und Extras einsammeln zu können, stellte eine zusätzliche Herausforderung dar. Als besonders motivierend wurde der Soundtrack erlebt. Anfänglich graue Levels werden von düsteren Sounds untermalt. Je mehr man die Welt einfärbt, desto beschwingter wird die Hintergrundmusik.

Ein spezieller „Coop – Modus“ bietet Einsteigern die Möglichkeit, die Spielherausforderungen gemeinsam mit erfahrenen Spielern angehen zu können. Kinder könnten hier beispielsweise mit ihren Eltern zusammenspielen und ihr Können unter Beweis stellen. Auch der „Party-Modus“ eignet sich als geselliger Spielspaß für die ganze Familie.

Fazit: Ein einfaches, dennoch reizvolles Spielkonzept, das liebevoll umgesetzt wurde.



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 14 Jahren

DEATHSPANK

Die Hauptfigur mit Namen „DeathSpank“ kann keinesfalls als alltäglich und gewöhnlich beschrieben werden. Denn während die meisten Helden in Computerspielen an einem Ehrenkodex festhalten, freundlich und hilfsbereit sind, ist dieser selbstverliebt, vorlaut und ganz schön frech. Dadurch nimmt das Spiel das Rollenspiel-Genre gehörig auf die Schippe und begeistert durch seine witzigen, doch leider nur in englischer Sprache vertonten Dialoge.

Auch spieltechnisch hat „DeathSpank“ einiges zu bieten. Das Spiel vereint das Genre Rollenspiel mit „Action Adventure“-Elementen und besteht aus übertriebenen und comichaft dargestellten Kämpfen gegen skurril gestaltete Fantasiegegner. Die teilweise schwierigen Rätsel forderten von den Jugendlichen Problemlösungsfähigkeiten, die nicht allen Testern so leicht fielen. Wer dennoch einmal nicht weiterkam, konnte im Spiel gesammelte Glückskekse gegen Rätseltipps eintauschen, was allzu frustrierenden Momenten vorbeugte. Dadurch konnten die Tester zwar hin und wieder die Rätsel vereinfachen, waren aber trotzdem gezwungen sich insgesamt mit den Knocheleien auseinander zu setzen.

Angesagt war auch der Offline-Mehrspielermodus bei dem bis zu zwei Spieler kooperativ gemeinsam spielen können.

„Das ist cool, weil man sich beraten muss und Tipps geben kann, sonst kann man immer nur gegeneinander spielen!“ (Mädchen, 14 Jahre) In den kooperativen Aufgaben mussten die Spieler wirklich zusammenarbeiten, um in den nächsten Spielabschnitt vordringen zu können. Die in Tempo und Wortschatz für Muttersprachler konzipierte englische Sprachausgabe wurde allseits bemängelt, da das Lesen der Untertitel den Spielfluss deutlich ausbremste und für jüngere Spieler unverständlich wurde.

Ergänzend zum Grundspiel „DeathSpank“ gibt es mittlerweile zwei Spielerweiterungen: „Thongs of Virtue“ und „The Baconing“, wo man in anderen Welten und mit neuen Aufträgen den sympathischen Antihelden steuern kann.

Fazit: Die comichaft Spielwelt mit ihren skurrilen Dialogen und einem solide umgesetzten Spielprinzip ist ein spannendes Spiel für Jugendliche ab 14 Jahren, das vor allem im kooperativen Mehrspielermodus überzeugt. Ein fundierter englischer Wortschatz ist jedoch zwingend Voraussetzung für ein spaßvolles Spielerlebnis.



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PC, PS3,
Xbox 360, Wii
Preis: bis 45 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI – DAS GEHEIMNIS DER EINHORN

Das Abenteuerspiel basiert auf dem gleichnamigen Spielfilm

von Steven Spielberg und bietet vor allem Einsteigern einen unterhaltsamen, farbenfrohen und nicht allzu schwierigen 2D Comic-Mix aus Jump&Run-, Rätsel- und Action-Elementen, der in zwei verschiedenen Spiel-Modi angegangen werden kann. Im Einzelspielermodus steuert man abwechselnd und abhängig vom jeweiligen Rätsel bzw. der Aufgabenstellung Tim, Struppi oder weitere Protagonisten und erkundet mit ihnen zahlreiche Orte und Plätze. Die Spielumgebungen wirken dabei wie gezeichnet und werden im Handlungsverlauf mit 3D-Sequenzen des Öfteren aufgelockert. Entsprechend dem Genre-Mix gilt es mit Geschick und Reaktionsgeschwindigkeit zahlreichen Gefahren auszuweichen, Hindernisse zu überwinden und Gegenspieler zu besiegen. Auch Rätselemente finden sich zuhauf: Ist einmal ein Bereich versperrt und beispielsweise nur durch einen engen Luftschacht möglich, so kann der Hund Struppi enge Zugänge durchqueren, mit seiner empfindlichen Nase Spuren wittern oder Wege frei graben. Neben diesen Aufgaben müssen genretypisch auch einige Schalt- und Hebelrätsel mithilfe von Bällen oder Flaschen als auslösende Wurfobjekte bewältigt werden.

Der Kooperations-Modus bietet eigenständige und unterhaltsame Abenteuer abseits des Films. Frei wählbar sind verschiedene Figuren, die sich anhand spezifischer Stärken voneinander unterscheiden. Diese Herausforderungen spielen in der Traumwelt des hartgesottenen Raubeins Kapitän Haddock und animierten die Jugendlichen sich gegenseitig zu unterstützen, um erfolgreich sein zu können.

Mit den Spielfiguren, dem freundlichen Jungen Tim, seinem treuen Hund und Begleiter Struppi sowie dem raubeinigen Kapitän Haddock, konnten sich sowohl Mädchen als auch Jungen gut identifizieren, zumal sie die Helden teilweise schon aus Comics kannten und sie nun für sie am Computer erlebbar wurden. Aber es gab auch kritische Töne, vor allem seitens der spielerfahrenen Jugendlichen. Sie bemängelten, dass die Rätsel und andere Herausforderungen insgesamt viel zu einfach seien, auf Dauer zu wenig Abwechslung bieten und man mit dem Spiel so „schnell durch ist“!

Fazit: Sympathisches Abenteuerspiel mit bekannten Comicfiguren, mit denen sich Mädchen und Jungen positiv identifizieren können.



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

DIE SIMS: MITTELALTER

Dieser Teil der unter Mädchen und Jungen beliebten Simulationsreihe versetzt die Spieler in die Zeit des Mittelalters. Aufgabe ist es, ein Königreich aufzubauen und dabei die Kontrolle über mehrere virtuelle Figuren (die Sims) auszuüben.

Zu Anfang gilt es, den Herrscher der mittelalterlichen Welt zu erstellen, indem charakterliche und äußere Merkmale dieser Spielfigur bestimmt werden. Hierzu wird auf den bewährten Charakter-Editor von „Sims 3“ zurückgegriffen. Die gestalterischen Möglichkeiten sind dabei recht umfangreich und zudem glaubhaft an den historischen Rahmen angepasst. Ist die erste Figur erschaffen, heißt es, im Verlauf des Spiels den Charakter durch das mittelalterliche Alltagsleben zu begleiten. Ähnlich wie in früheren Sims-Versionen müssen auch hier wichtige Grundbedürfnisse der Bewohner, in diesem Falle Hunger und Energie, gestillt werden. Überhaupt liegt der Schwerpunkt des Spiels stärker auf den Rollenspiелеlementen als auf Alltagsbewältigung. So stehen nun das Lösen von Aufgaben (Quests) und eine Reihe von Missionen, die Schritt für Schritt bewältigt werden müssen, im Zentrum des Spielgeschehens. Der Sims-Held geht mal auf Bärenjagd, muss aufständische Dorfbewohner besänftigen oder soll eine Schenke bauen. Mit zunehmender Dauer und Erfahrung gewinnt der Spieler so neue Fähigkeiten und bekommt zudem die Möglichkeit weitere Spielfiguren, etwa einen Barden oder Schmied, zu entwerfen, die in den Abenteuern zusätzliche Rollen spielen können.

Die jungen Spieltester äußerten sich mehrheitlich positiv über die ansprechende Grafik. Besonders die kreativen Möglichkeiten zur Ausgestaltung der Sims-Charaktere kamen gut an. Eine Rolle anzunehmen und sich in ihr auszuprobieren, beurteilten sie als faszinierend. Ein Verständnis des Questsystems ergab sich nach kurzer Eingewöhnung. Negativ sahen die Tester die etwas hölzerne und künstliche Sprache. Außerdem sind die Handlungsmöglichkeiten der geführten Charaktere ziemlich limitiert, was auf Dauer zu Langeweile führen kann. Eine echte Alternative zu den klassischen Rollenspielen ist das Spiel aus Sicht der Genre-Kenner allerdings nicht.

Fazit: Bewährtes Spielkonzept in neuem Gewand und Regelwerk, das vorrangig Fans der Sims-Reihe und jene, die Lust an der Gestaltung von Charakteren und ihrer Umwelt haben, anspricht.

Die Genre-Fans dieser Rallye-Simulations-Reihe, ausschließlich Jungen, waren sich einig: „Wirklich Neues im Vergleich zum Vorgänger wird nicht geboten!“ Begeistern für das Spiel konnten sie sich dennoch, da „Dirt 3“ ihrem Wunsch nach erwachsen und unabhängig sein entgegenkommt. Faszinierend für die Jungen ist hierbei vor allem, dass sie die eigenen Rennfahrerfähigkeiten nicht nur unter Beweis stellen, sondern mit entsprechendem Training noch verbessern können. Dass Fahrzeuge und Strecken dabei fotorealistisch und sehr abwechslungsreich in Szene gesetzt sind, gefiel ihnen zusätzlich. Regen, Schnee, Tag, Nacht, Wüste, Stadt – jedes Terrain kann zu jeder Zeit befahren werden. Ein stimmiger Sound und viele kleine Details – wie aufwirbelnder Dreck, Wasser auf der Scheibe oder die Kommentare des Beifahrers sorgen zusätzlich für abwechslungsreiche und herausfordernde Fahrerlebnisse. Die Rennen in der Cockpit-Perspektive anzugehen, empfanden die jungen Rallye-Akteure als besonders faszinierend. Nach Meinung der Jugendlichen ist die Steuerung hierbei so genau, „dass man regelrecht den jeweiligen Untergrund unter seinem Auto zu spüren glaubt“. Ungeübte Spieler können jederzeit Fahrhilfen, bis zur eingeblendeten Ideallinie zuschalten und so den Schwierigkeitsgrad entscheidend drosseln, was aber die Cracks grundsätzlich ablehnten. Als allgemein störend wurden von allen die relativ langen Wartezeiten beurteilt.

Neben einem lokalen Multiplayer (bei geteiltem Bildschirm), gibt es auch eine Online-Version, die aber eine kostenpflichtige Microsoft-Goldmitgliedschaft (ab 19 €) voraussetzt. Eltern sollten wissen, dass diese Geschäftspraktiken mittlerweile bei allen Onlinespielen auf der Xbox 360 (Xbox LIVE) üblich sind.

Ungefähr 50 verschiedene Wagen stehen zur Verfügung, die auf diversen Pisten bewegt werden können. Besonders gut gefielen den Testern die Wüstenabschnitte und die Strecken im Schneegebirge. Neu ist hierbei der so genannte „Gymkhana-Modus“, Dabei handelt es sich um riskante Fahrmanöver, die auf Teststrecken absolviert werden müssen.

Fazit: Ein herausforderndes Auto-Rennspiel ohne großartige Neuerungen, das vorrangig Jungen anspricht.

DIRT 3



Vertrieb: Codemaster
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 46 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

Bösewicht Hex und seine Schergen bedrohen das Disney-Universum mit all seinen darin lebenden Figuren. Aufgabe des Spielers ist es, allein oder im Verbund mit drei weiteren Mitspielern kleine Männchen durch bunte, kinderfreundlich gestaltete Landschaften zu lenken, mit ihnen knifflige Schalter- und Schieberätsel zu lösen, „witzig aussehende“ Gegner mit Paddeln oder anderen abstrus wirkenden Werkzeugen zu besiegen und am Ende eines Spielabschnitts eine Disney-Figur zu befreien. Als originell wurde dabei beurteilt, dass man bei der Lösung der Aufgaben die Möglichkeit erhält seiner Spielfigur das Kostüm einer Disney-Figur wie Mickey Mouse, Nemo, Pumba oder sogar Jack Sparrow überzustreifen, um deren Fähigkeiten nutzen zu können. Durch das Sammeln verschiedener Gegenstände konnten zusätzlich neue Levels, Anzüge und weitere Werkzeuge freigeschaltet werden.

Die detailreich und liebevoll inszenierten Spielwelten waren den meisten Mädchen und Jungen aus Disneyfilmen bekannt und motivierten sie zusätzlich jeden Winkel voller Neugier zu erkunden. Sichtlich entspannt genossen vor allem die Jüngeren, dass ein Scheitern im Spiel so gut wie unmöglich war und man bei einem Fehlversuch es sofort wieder neu versuchen konnte, dabei lediglich etwas Gold verloren ging.

Besonderen Anklang fand auch der Mehrspielermodus, der das Zusammenspiel ohne Onlinezwang an einem Bildschirm zulässt. Einige Tester hätten sich hier dennoch mehr Teamwork-Möglichkeiten gewünscht.

Die comichaftige Grafik sowie die atmosphärische Titelmusik der dargestellten Filme faszinierten Mädchen und Jungen gleichermaßen. Kleine Unterschiede gab es bei den kämpferischen, aber nie bedrohlich wirkenden Auseinandersetzungen, denen vor allem die jüngeren Mädchen lieber auszuweichen versuchten.

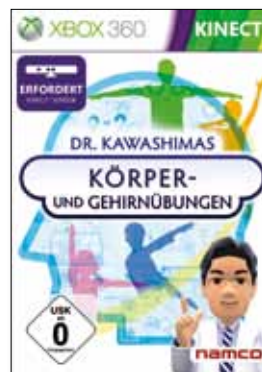
Fazit: Das ungewöhnliche und abwechslungsreiche Disney-Abenteuer machte auch Mädchen neugierig.

DISNEY UNIVERSE



Vertrieb: Disney Interactive
Plattform: PC, PS3,
Xbox 360, Wii
Preis: bis 48 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 7 Jahren



Vertrieb: Namco Bandai
Plattform: Xbox 360
(Kinect erforderlich)
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

DR. KAWASHIMAS KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN

Das Spiel wird, wie für Spiele mit Kinect-Unterstützung

üblich, rein durch Körperbewegungen gesteuert und bietet dem Spieler je vier Minispiele in den Disziplinen Mathematik-, Logik-, Reflex- und Gedächtnisübungen. Zu Beginn wird ihm von Dr. Kawashima und der freundlichen Glühbirne Wattson das Trainingsprogramm vorgestellt. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht, man wird lediglich durch einige Übungen geführt, um die Funktionsweise zu erklären und das geistige Alter des Spielers zu ermitteln. Die Minispiele gestalten sich dabei unterschiedlich. So mussten die Tester zum Beispiel die Arme in bestimmten Winkeln halten, um die Zeiger einer Uhr entsprechend der angezeigten digitalen Zeit einzustellen, oder immer schneller mit den Armen farbige Autos in farblich passende Straßen fahren lassen.

Die Tests sind nahezu selbsterklärend und boten unterhaltsamen Spielspaß für bis zu 4 Spieler, die allerdings nacheinander antreten mussten. Die Konsole erkennt durch den Kinect-Sensor selbständig, ob ein Spieler bereits ein Profil hat oder ob ein neues angelegt werden muss. Ist ein Xbox-LIVE-Avatar vorhanden, wird dieser als Spielfigur verwendet, was die Identifizierung mit den Ergebnissen der verschiedenen Übungen fördert. Durch diese ermittelt das Spiel wie erwähnt eine Einschätzung des geistigen Alters, die automatisch in einem Kalender festgehalten wird, sodass man über seinen Fortschritt Buch führen kann.

Auch wenn sich das Spiel „Körper- und Gehirnübungen“ nennt, sind die Aufgaben nicht wirklich körperlich anstrengend, hauptsächlich geht es um Auge-Hand-Koordination. Viele Mädchen und Jungen kannten das Spielprinzip schon von ihrem Nintendo DS und empfanden teilweise die ergänzende Kombination aus Körpereinsatz und Nachdenken etwas aufgesetzt. Nichtsdestotrotz lieferte das Spiel zeitweiligen Spaß, der allerdings nachließ, sobald alle Spielvarianten ausprobiert waren. Zwar sind die Aufgaben durchaus fordernd (wenngleich etwas mathematikbetont) und auch die Rückmeldung der Erfolge ist angemessen (und stellenweise etwas gemein), jedoch fehlte der Testgruppe langfristig die Substanz.

Fazit: Schnell zu erlernende, aber schwer zu meisternde Knobeleyen mit Körpereinsatz, die kurzweilig unterhaltsamen Spielspaß mit Freunden und Familie bieten.



Vertrieb: Cornelsen
Plattform: NDS
Preis: jeweils ca. 30 €

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

Vertrieb: Trendy Entertainment
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren



DUDEN EINFACH KLASSE IN: MATHEMATIK 1.-2. / 3.-4. KLASSE

Genau genommen sind beide Programme keine Spiele im klassischen Sinne. Vielmehr handelt es sich um sehr umfangreiche Mathematik-Übungs- bzw. Lernprogramme. Inhaltlich werden alle für die Klassenstufen 1 bis 4 relevanten Mathematikinhalte in Form von mehreren Teilbereichen behandelt. In den Kategorien „Wissen“, „Üben“ und „Können“ werden Kinder im Grundschulalter zum vielseitigen Rechnen innerhalb der jeweiligen Themenbereiche und Aufgaben angesprochen. Neben Zahlen und Grundrechenarten finden sich auch Aufgabenstellungen zu mathematischen Formen, Mustern, Größen, Daten und anderen Inhalten. Die Angebote sind dabei ansprechend auf die jeweiligen Altersstufen abgestimmt und forderten die Mädchen und Jungen bis in den Grenzbereich ihrer Leistungsfähigkeit. Der Zugang war für die Tester im Grundschulalter allgemein kein Problem. Schnell erschlossen sie sich ihre bevorzugten Übungsinhalte und rechneten konzentriert darauf los. Für leseschwache Rechner bietet der Teil für die 1. und 2. Klasse eine Audioausgabe. Da die jeweiligen Aufgabenstellungen aber nur eingeschränkt erklärt werden, war hier die Unterstützung von Älteren notwendig um Verständnisproblemen und Frust vorzubeugen. Im inhaltlich anspruchsvolleren Programmteil für die Jahrgänge 3 und 4 fehlt die Sprachausgabe gänzlich.

Ohne Zeitdruck lassen sich die eigenen Rechenfähigkeiten erproben. Die erzielten Erfolge werden u. a. mit motivierenden Medaillen belohnt. Wurde eine Aufgabe nicht korrekt gelöst, hatten die Kinder die Möglichkeit, diese erneut zu versuchen. Bei weiterem Fehlversuch präsentiert das Programm die richtige Lösung und man kann sich der nächsten Aufgabe stellen. Im Bereich „Wissen“ lassen sich Grundlagen und Rechentipps nachlesen. Dies half den Kindern, ihre bisher erworbenen Kenntnisse aufzufrischen und in einem neuen Zusammenhang anzuwenden und zu festigen. Allerdings vermissten einige den spielerischen Anteil der Lernsoftware um noch spaßbetonter zu rechnen. Im relativ kurz gehaltenen Aufgabenbereich „Können“ hätten sich gerade die älteren Tester gern mit den anderen verglichen und sich selbst mehr gefordert.

Fazit: Umfangreiches Lernprogramm für interessierte Mädchen und Jungen im Grundschulalter, die ihre Mathematikkenntnisse erproben und verbessern wollen.

DUNGEON DEFENDERS

Eine Gruppe junger Krieger muss das Königreich Etheria verteidigen, das sie durch die versehentliche Zerstörung eines Kristalls und die damit verbundene Entfesselung eines feindlichen Volkes in Gefahr brachten.

Zu Beginn des Spiels gilt es, sich seinen individuellen Helden zu erstellen. Hierbei kann zwischen vier verschiedenen Klassen (Knappe, Jägerin, Lehrling oder Mönch) gewählt werden, die sich anhand ihrer Fähigkeiten unterscheiden und den späteren Spielstil bestimmen. In einem Tutorial (Einführung) werden noch das Spielprinzip sowie die Steuerung erklärt. Die Jugendlichen bemängelten hierbei die ausschließlich englische Sprachausgabe. Ein deutscher Text kann zwar begleitend gelesen werden, das empfanden sie jedoch als ablenkend und störend. Was ihnen dagegen besonders gut gefiel, war die Spielmischung aus „Tower Defense“-Anteilen (etwas aufbauen und verteidigen) mit Rollenspiel-Elementen. Aus der Schulterperspektive schauend müssen sie die Protagonisten durch fantasiereiche Landschaften steuern, mit ihnen Verteidigungsanlagen errichten und sich mit Waffengewalt und mächtigen Zaubern gegen herannahende Gegnerhorden siegreich durchsetzen. Besiegte Orcs, Goblins oder andere Fantasiewesen hinterließen, wie bei Rollenspielen üblich, Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, mit denen der Held individuell verbessert werden konnte. Besonders die männlichen Strategie-Fans waren von diesem abwechslungsreichen und fordernden Spielprinzip begeistert. Konzentriert bauten sie mit Geduld und Ausdauer in aller Ruhe ihre Verteidigungsanlagen, verteidigten diese dann mit entsprechender Taktik und sammelten dabei fleißig Gegenstände. Noch mehr Spielspaß erlebten sie im Mehrspielermodus, in dem sich bis zu vier Spieler gegenseitig bei der Verteidigung unterstützen und ihre Ausrüstung tauschen konnten, was sowohl Online als auch Offline vor geteiltem Bildschirm möglich ist. Hier mussten sie ihre Teamfähigkeit unter Beweis stellen und sich sinnvoll ergänzen, um den Sieg zu erlangen.

Fazit: Kämpferisch ausgerichteter Genre-Mix für Strategie-Fans, der auf Grund der recht farbenfrohen und gezeichnet wirkenden Comic-Einkleidung zeitweise auch Mädchen ansprach.



Vertrieb: United Soft Media

Plattform: PC

Preis: ca. 15 €

USK:

Lehrprogramm gemäß

§ 14 JuSchG

Pädagogische Beurteilung:

ab 5 Jahren

EMIL UND PAULINE IN DER BURG 2.0 – DEUTSCH UND MATHE FÜR DIE 1. KLASSE

Eisbär Emil und Pinguindame Pauline laden wissensneugierige Mädchen und Jungen ab 5 Jahren zu einer unterhaltsamen Lern- und Entdeckungsreise in ihre Burg ein. Gemeinsam mit den sympathischen Comicfiguren können die Kinder verschiedene Ecken und Winkel erkunden und vergnügliche Abenteuer erleben, zahlreiche Rätsel und Aufgaben lösen und in spielerischer Form erste Grundkenntnisse in Mathematik und Deutsch erfahren. Da kann man u. a. Wahrsager aufsuchen, Schafe sortieren, den Burggarten bepflanzen, Schlösser öffnen oder Gespenster befragen.

Unterteilt in mehrere ansprechend und liebevoll gestaltete Lernwelten werden dabei immer wieder neue Aufgaben per Zufallsprinzip gestellt, die die Kinder dann in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen lösen müssen.

Im Lernbereich Deutsch geht es u. a. darum, Buchstaben zu erkennen, Wörter zusammensetzen, grundlegende Formelemente der Druckschrift zu erfassen, sich Schriftbilder des Grundwortschatzes einzuprägen, Groß- und Kleinbuchstaben zu unterscheiden oder Reimwörter zu finden. Im Bereich Mathematik lernt man Zahlen zu lesen, diese der Größe nach zu ordnen, Mengen zu erfassen, im Zahlenraum bis 20 zu addieren und zu subtrahieren und logische Reihen zu erkennen. Die Einführung ins Programm sowie die meisten Übungen wurden von den Grundschulkindern relativ schnell und problemlos verstanden. Die Lernspielbereiche erlebten sie als übersichtlich und strukturiert. Da die Aufgabenstellungen verständlich und kindgemäß vorgelesen werden, interessierten sich auch schon Mädchen und Jungen im Vorschulalter für das Lernspiel. Mit Unterstützung durch Erwachsene (Eltern) waren sie in der Lage die einfachsten Spielstufen erfolgreich zu meistern.

Die durchweg positiven Kommentare seitens Emil und Pauline empfanden die Kinder als ebenso motivierend, wie die Möglichkeit, sich durch gesammelte Goldmünzen weitere Zusatzpuzzles zu erspielen.

Fazit: Auf einer vergnüglichen Lern- und Entdeckungsreise können Kinder erste Grundkenntnisse in Mathematik und Deutsch erfahren.

Eine Insel im Jahr 2010 mit ihren Städten, Bewohnern, Industriebetrieben und Kraftwerken verschiedenster Art bilden das Ausgangsszenario. Es geht um die Sicherung der Energieversorgung bis ins Jahr 2050. Das klingt zunächst überschaubar, wenn da nicht z. B. die Bevölkerung wäre, die sich über zu hohe Strompreise, die Umweltverschmutzung durch die Kohlekraftwerke und Stromausfälle zu den Hauptzeiten beklagt oder wenn der Spieler, ganz umweltbewusst, zu einseitig Windkraftwerke baut.

Das von der Grafik und der Steuerung sehr einfach gestaltete, kostenfreie Online-Browsergame, setzt auf „innere Werte“ und wurde im Rahmen einer Unterrichtsreihe zum Thema Energie durch einen Physikkurs des 9. Jahrgangs an der Heinrich-Böll-Schule in Köln getestet.

Hinter den Kulissen des, bezogen auf die Kartengröße, sehr kleinen Aufbauspiels berechnet eine ausgefeilte, realitätsnahe Wirtschafts- bzw. Gesellschaftssimulation laufend die Auswirkungen der Aktionen der Spieler. Sie konnten Kraftwerke bauen oder abreißen, in Forschung investieren, Strompreise verändern und vieles mehr, um das Ziel, eine optimale Energieversorgung der Insel bis ins Jahr 2050, zu sichern. Um erfolgreich zu sein, waren Nachdenken, planvolles Vorgehen und manchmal auch schnelles Handeln gefordert. Mit Spielverlauf wurde allen deutlich, dass die Zusammenhänge in Bezug auf die Energieversorgung dabei sehr komplex und vielfältig sind. Obwohl die meisten Schüler sich nach eigenen Angaben nie oder selten mit Lernspielen befassen, gefiel den meisten die Spielidee und sie gaben an, etwas über die Energieversorgung gelernt zu haben. Darüber hinaus fanden alle die Idee Computerspiele auch einmal im Unterricht einzusetzen „ganz gut“ bis „sehr gut“.

Die verbalen Rückmeldungen bestätigten den Wert dieses Spiel für die Schüler im Unterricht.

Dies wäre in einer üblichen Unterrichtsreihe so nicht möglich gewesen, erst die Simulation in einem „großen Maßstab“ durch „ENERGETIKA“ machte den Schülern wirklich bewusst, was alles zu dem Schlagwort „Nachhaltigkeit“ gehört. In der Nachbereitung wurden die Erkenntnisse des Spielerlebnisses dann auf die Realität übertragen.

Fazit: Entsprechend vorbereitet können auch Lernspiele für Schülerinnen und Schüler interessant und spannend sein.

ENERGETIKA 2010



Vertrieb: Takomat GmbH

Plattform: PC

Preis: kostenfrei

USK:

**keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)**

Pädagogische Beurteilung:

ab 12 Jahren



Vertrieb: Codemasters
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 55 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

F1 2011

Auf Grund der jungen Identifikationsfigur Sebastian Vettel begeistern sich viele Kinder und Jugendliche für den Formel 1-Rennsport. Und so wollten vor allem die Jungen wissen, ob diese realitätsnah angepriesene Rennspielversion ihren Erwartungen gerecht wird. Ob Monaco im Regen oder Singapur bei Nacht, die Rennstrecken sind detailgetreu nachgestellt und auch die Geräuschkulisse ist laut der Tester beeindruckend und stimmungsvoll. Ihrer Meinung nach, bot dies zwar auch schon der Vorgänger, doch nun wurden auch Grafik und andere Details entsprechend verbessert. Als besonders reizvoll und herausfordernd beschrieben die Rennsport-Experten den neuen „Co-Op Modus“, der es ermöglicht, mit Gleichgesinnten in einem Team gegen Computergegner um die Weltmeisterschaft zu fahren. Im Spiel können die Jugendlichen den Alltag ihres jeweiligen Rennfahrers von der Siegerehrung bis zum Interview miterleben. Dabei geht es sowohl um die Konstrukteurswertung und damit um eine gute Kooperation der Teamkameraden als auch um die Fahrerwertung, was eine ausgewogene Balance zwischen Gemeinsinn und Konkurrenz erfordert. Im Mehrspieler-Modus besteht zudem die Möglichkeit sich Online mit anderen zu messen. Dass die Regeländerungen in der realen Formel 1 auch Auswirkungen hinsichtlich der Dynamik im virtuellen Spielgeschehen haben, bewerteten die Jungen als konsequent und logisch. Mit KERS (Kinetic Energy Recovery System) und DRS (Drag Reduction System) standen ihnen nun zwei Systeme zur Verfügung, die auf Knopfdruck zu mehr Leistung bzw. besserer Aerodynamik beitrugen und damit das Überholen leichter gestalteten. Wen die technischen Details interessierten, der konnte zusätzlich vor jedem Rennen Reifen, Fahrwerk und Motorleistung nach eigenen Wünschen einstellen. Neulinge fühlten sich hier noch überfordert und spielten vorrangig mit den Grundeinstellungen und nutzten dabei die umfangreichen Fahrhilfen. Mittels Bremsassistent und grafischer Anzeige der Ideallinie waren sie so in der Lage, den ansonsten schwer zu beherrschenden Rennwagen sicher durch den Kurs zu steuern.

Fazit: Besonders männliche Formel-1-Enthusiasten, die Wert auf realitätsnahes Fahrvergnügen legten, fühlten sich in dieser Rennspiel-Simulation herausgefordert.

Vertrieb: Electronic Arts / Konami
Plattform: PC, PS2, PS3, Xbox 360
Preis: bis 55 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

FIFA 12 / PES 12



Jedes Jahr gibt es eine neue Version der Sportspielreihen „FIFA“ und „Pro Evolution Soccer (PES)“. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über eine digitale Fußballmannschaft und tritt wahlweise gegen den Computer, Online oder an einer Konsole gegen seine Freunde an.

Zur Auswahl steht unter anderem auch ein Managermodus, der Abseits des Platzes noch etwas Verhandlungsgeschick bei Spielerkäufen und Managementfähigkeiten im Umgang mit der Mannschaft erfordert. Dadurch ist in beiden Spielen für lang anhaltende Motivation gesorgt.

Im Gegensatz zu „PES 12“ bietet die „FIFA“-Version die komplette 1. und 2. Bundesliga. Wer also die Duelle des aktuellen Spieltags nacherleben möchte, wird in „PES 12“ außer dem FC Bayern und Bayer Leverkusen keine deutsche Mannschaft vorfinden.

Technisch überzeugten beide Spiele. Die Stadionatmosphäre ist mitreißend, berühmte Fernsehmoderatoren kommentieren, die Stars sind gut zu erkennen und die Animationen realitätsnah. Aus Sicht der Tester hat FIFA hier „leicht die Nase vorn“. Gleichzeitig beurteilten sie beide Spiele eher als „Update“, denn als wirkliche Weiterentwicklungen ihrer Vorgänger. Die Aktualisierung der Mannschaften und das Ausmerzen einiger Fehler rechtfertigen ihrer Meinung nach nicht den hohen Preis. Ein weiteres Ärgernis sehen sie auch darin, dass „FIFA 12“ auf dem PC eine Aktivierung im Internet voraussetzt. Nach dieser ist ein Weiterverkauf des Spiels unmöglich. Auf dem Platz verlangen die Simulationen vor allem Übersicht über den teils hektischen Spielablauf, reaktionsschnelles Handeln in Strafraumsituationen und generelle motorische Fähigkeiten zur Beherrschung der komplexen Steuerung. Neulinge werden einige Partien einplanen müssen, um sie richtig zu beherrschen. Um den Einstieg zu vereinfachen lässt sich der Schwierigkeitsgrad in beiden Spielen in 5 Stufen anpassen. Kinder ab 8 Jahren sind in der Lage das Spielgeschehen gut erfassen und beherrschen zu können.

Spieler die auf neue Trikots und Spielertransfers verzichten können, werden auch mit den günstigeren Vorgängerversionen glücklich werden, die die hervorragende Wettkampfstimmung in gleichem Maße erzeugen.

Fazit: Beide Spiele bieten ähnlich herausfordernde Fußballunterhaltung und sorgen besonders im Wettstreit mit Freunden für großen Spaß.



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

FROM DUST

Ältere Spielekenner erinnerte das Spielprinzip an den Spieleklassiker „Populous“. Hier wie dort gilt es als Wesen mit göttlichen Fähigkeiten ein Volk aus der Vogelperspektive heraus durch detailreich dargestellte Wüsten, Meere und Berge zu begleiten und vor verschiedenen Gefahren zu beschützen. Ziel eines jeden Spielabschnitts ist das Erreichen eines so genannten Schreins.

Die Steuerung lässt sich nach Meinung der Jugendlichen schnell erlernen und ist verständlich. Per Maus gibt man z. B. den Befehl, den Untergrund zu erhöhen, um eine Brücke über ansonsten unpassierbare Wasser-Areale zu ermöglichen. Auf ähnliche Weise lassen sich auch Wasser, Lava oder Sand an einer Stelle der Karte „aufsaugen“, um das Material andernorts sinnvoll zu platzieren. Erreicht das Volk eines der auf der Karte verteilten Odems, wächst die göttliche Macht des Spielers, was das weitere Vorankommen erleichtert. Im späteren Verlauf erschweren Naturkatastrophen wie Tsunamis oder Vulkanausbrüche das Überleben des Volkes und der Spieler ist gefordert vorausschauend und wohlüberlegt zu handeln.

Das Gefühl, alles beeinflussen und beherrschen zu können, empfanden die Mädchen und Jungen einerseits als sehr faszinierend. Im Spielverlauf wurde vor allem den Älteren aber bewusst, dass mit diesem Privileg auch viel Verantwortung verbunden ist, will man sein Volk nicht verlieren. Empfanden sie die agierenden Bewohner anfangs noch naiv, hilflos und amüsant, änderte sich dieses Gefühl bei schwierig zu meistrenden Passagen. Genervt wünschten sie sich mehr Eigeninitiative: „Jetzt bleiben sie wieder auf der Brücke stehen und werden gleich weggespült!“ (Mädchen, 13 Jahre) Hierdurch gestaltete sich das Spiel als unnötig schwierig zu meistern, erforderte aufgrund zahlreicher „Trial-and-Error-Versuche“ Geduld und Ausdauer und sorgte vor allem bei jüngeren Spielern für Frust und Verärgerung. Auch fehlte den actionorientierten Testern auf Dauer die Abwechslung in den doch zu meist ähnlich gehaltenen Herausforderungen.

Fazit: Nur ältere Genre-Fans mit Geduld und Frustrationstoleranz konnten sich auf Dauer für dieses Spiel erwärmen.



Vertrieb: Mode 7 Games
Plattform: PC
Preis: ca. 25 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
keine

FROZEN SYNAPSE

In dem rundenbasierten Strategie-Spiel übernehmen zwei Spieler in einem vom Programm zufällig entworfenen Szenario jeweils die Kontrolle über ein bewaffnetes Team. Während das eine Team einem bestimmten Auftrag folgt, z.B. in eine Bank einzubrechen oder eine Kontaktperson zu beschützen, versucht das gegnerische Team diese Planungen durch taktisches Kalkül und Kombinationsgabe zu verhindern. Im Vorfeld werden alle Züge dabei gleichzeitig und vorausschauend geplant. In der anschließenden Spielphase werden dann die Auswirkungen ihrer Überlegungen abgespielt, ohne dass die Spieler darauf einwirken können.

Das eigentlich recht einfache, aber dennoch für sie spannende Spielprinzip begeisterte vor allem die Strategen und Taktiker unter den Testern. Gemeinsam einen Plan zu entwerfen und zu sehen wie dieser funktioniert oder im Spiel gegeneinander durch einen Bluff siegreich zu sein, war für sie äußerst motivierend.

So gelungen und herausfordernd das Spielprinzip auch ist, so problematisch ist die inhaltliche Einkleidung. Die Aufgabenstellung ist martialisch ausgerichtet und beide Teams bekämpfen sich mit schweren Waffen, wobei das Auslösen der gegnerischen Spielfiguren letztlich immer das entscheidende Spielziel ist. Grafisch erinnert das Spiel dabei an eine Wärmebildkamera, die dem Spieler ein schematisches, kaltes und sehr reduziertes, detailarmes Bild aus der isometrischen Perspektive bietet und die Kampfdarstellungen deutlich abstrahieren.

Ältere und medienerefarene Jugendliche konnten die abstrakten und recht symbolhaft gehaltenen Gewaltdarstellungen mit der notwendigen, kritischen Distanz durchschauen und als Fiktion einordnen. Für Eltern bedeutet dieser Umstand jedoch nicht, dass das Spiel auch für jüngere Spieler unproblematisch ist.

Fazit: Eltern müssen wissen, dass es im Internet viele für Kinder problematische Spiele gibt, sie sich dennoch bei der Zielgruppe hoher Beliebtheit erfreuen und als Online-Spiel zumeist keine Alterskennzeichnung von der USK erhalten haben.



Vertrieb: United Soft Media
Plattform: PC
Preis: ca. 18 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

GEOLINO ABENTEUER WISSEN – DIE JAGD NACH DEM BLAUEN KRISTALL

Der Spieler muss verschiedene farbenprächtigt gestaltete 3D-Landschaften durchlaufen, in denen es in 12 Abschnitten Richtung Kristallhöhle geht, wo der blaue Kristall auf ihn wartet.

Das Spielprinzip ähnelt dabei einem klassischen Jump&Run-Abenteuer, in dem es gilt Hindernisse und Gegner zu überspringen und zahlreiche Gegenstände wie Münzen, Flöten oder Magnete einzusammeln. Am Ende eines jeden Abschnittes erwarten den Spieler Rätsel oder auch Endgegner, die auf eine ganz spezielle Art und Weise wie z.B. durch Melodien oder magnetischen Kraftfeldern ausgetrickst werden müssen. Um die Rätsel bzw. Aufgaben lösen zu können, stehen dem Spieler verschiedene, wiederholbare Programmhilfen in Audio- und Textform zur Verfügung. Wer zu bestimmten naturwissenschaftlichen Phänomenen wie z.B. Schallwellenausbreitung, Himmelsrichtungen und der Funktionsweise eines Kompasses mehr erfahren möchte, kann hierfür spezielle Infobereiche anklicken. Grafik und Sound sorgen für eine friedvolle Atmosphäre und mit der einfachen, auf Dauer monotonen Steuerung der Spielfigur kamen schon Mädchen und Jungen ab 6 Jahren klar. Bei der Rätsellösung waren sie dagegen sichtlich überfordert, da die meisten Erklärungen für sie zu komplex und überfrachtet erschienen. Ältere Spieler mit entsprechender Lesekompetenz hatten da kaum Schwierigkeiten und fühlten sich oftmals unterfordert und auch gelangweilt. Die informativen Wissensbereiche wurden letztendlich nur von ganz Neugierigen oder auf Anregung der Erwachsenen tiefer gehend erkundet.

Fazit: Das wissensreiche Jump&Run-Abenteuer bietet Neulingen entspannte und schnelle Spielerfolge, älteren und erfahrenen Spielern ist es dagegen nicht herausfordernd und abwechslungsreich genug.

Das vom einst 19 Jahre alten Schüler Frederic Schimmelpfennig programmierte und mit dem deutschen Computerspielpreis 2010 ausgezeichnete Jump&Run-Abenteuer spielt in der Welt der Gogs. Dies sind kleine, niedliche Wesen, die an Stachelbeeren erinnern und große Augen sowie lebhaftes Temperament in Form von Wut besitzen.

Zunächst gilt es sich für einen der sechs Gogs zu entscheiden, wobei sich jeder durch unterschiedliche Stärken auszeichnet. In klassischer Jump&Run-Manier heißt es dann, die Figur mit Geschick und Reaktionsschnelligkeit durch die in fünf Kapiteln zusammengefassten, abwechslungsreich gestalteten Spielabschnitte zu steuern. Eigentlich ganz einfach, wären da nicht gefährliche Zahnräder und andere Gogs, die sich mit zahllosen Störmanövern dem Spieler in den Weg stellen und seine Spielfigur attackieren. Um sich der Angriffe zu erwehren steht den Testern im Spiel ein „Schweif“ zur Verfügung, mit dem sie per Tastendruck die Störenfriede besiegen konnten. Doch Vorsicht, drückten sie zu lange, zerplatzte auch die eigene Figur vor Wut! Hier das richtige Timing zu finden, fanden sie eine originelle Spielidee. Um Endgegner oder andere besonders hartnäckige Widersacher erledigen zu können, bedurfte es einer guten Beobachtungsgabe, der richtigen Lösungsstrategie und einer feinfühligsten Reaktionsfertigkeit, was jüngeren Kindern nicht immer gelang.

Regelwerk und Steuerung waren allen verständlich und konnten schnell in erste Spielerfolge umgesetzt werden. Die „wuseligen“ Stachelbeeren, die einfach gehaltene und wenig farbenprächtigt gestaltete Spiellandschaft, den Sound sowie das Spielkonzept beurteilten die Mädchen und Jungen als insgesamt stimmig und „ganz okay“! Die Experten unter ihnen meinten zudem, dass das Spiel an sich „nichts wirklich Neues“ biete, aber für eine gewisse Zeit schon herausfordernd und unterhaltsam sei. Besonders beeindruckt waren alle davon, dass ein Schüler dieses Spiel programmiert hatte.

Fazit: Unterhaltsames Jump&Run-Spiel in einfach und kinderfreundlich gehaltener 2D-Grafik.

GOOSEGOGS



Vertrieb: Crimson Cow
Plattform: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren



Vertrieb: United Soft Media
Plattform: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
 ab 10 Jahren

HAMILTON'S GREAT ADVENTURE

Archäologen gibt es in Spielwelten zuhauf. Neben Indiana Jones und Lara Croft betritt nun der kauzige und dickbäuchige Hamilton die virtuelle Bühne und macht sich auf die Suche nach einer verschollenen Zeitmaschine. Ziel eines jeden comichaft und bunt dargestellten Abschnitts ist es, zunächst einen Schlüssel zu finden und unterwegs wertvolle Schätze und Gegenstände einzusammeln, um schließlich den Ausgang entriegeln zu können.

Doch was sich einfach anhört, gestaltet sich besonders im späteren Spielverlauf durchaus komplex. Die verschachtelt angeordneten Pfade in luftiger Höhe sind mit Gefahren und Fallen gespickt. So kann der Archäologe manche Wege nur einmal passieren, bevor sie unter ihm zusammenbrechen. Außerdem wird er durch Wasserströmungen in eine vorgegebene Richtung gespült, sowie von Treibsand und Feuer am Weiterkommen gehindert. Daher gilt es, die Spiellandschaft vor dem Start genauestens zu untersuchen, jeden Schritt sinnvoll zu planen und zielorientiert durchzuführen. Hilfreich beiseite steht Hamilton ein Vogel, der unerreichbare Schalter aktivieren, Zauberstaub einsammeln und Widersacher durch lautes Krächzen vertreiben kann.

Als besonders reizvoll beurteilten die Tester die Tatsache, kooperativ an einem Bildschirm knobeln zu können, indem einer die Steuerung Hamiltons und der andere die des Vogels übernimmt. Hierbei kann ein zweiter Spieler jederzeit in das Geschehen einsteigen und mitmachen.

Die witzigen Fantasie-Gegner wie abstürzende Lemminge oder Propellerfische samt albernem Soundeffekten brachten die Tester oft zum Schmunzeln und wirkten nie bedrohlich. Als lobenswert bezeichneten die Jugendlichen die übersichtliche Kameraperspektive, die jeden Winkel des Spielgebietes vorab erkunden lässt. **„Das hilft ungemein bei der gemeinsamen Planung.“ (Mädchen, 12 Jahre)** Kamen die Spieler einmal nicht weiter, konnten sie den vorab gesammelten Staub in eine Maschine einsetzen und auf diese Weise wertvolle Tipps erhalten. Dass die Geschichte um eine verschollene Zeitmaschine dabei in Standbildern erzählt wird, bezeichneten die meisten als nicht mehr zeitgerecht.

Fazit: Das comichaft dargestellte Puzzle-Spiel erfordert planerisches Geschick und fasziniert durch die Möglichkeit zu kooperativem Spiel.



Vertrieb: Rondomedia
Plattform: PC
Preis: ca. 30 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
 ab 14 Jahren

HARVEYS NEUE AUGEN

In diesem Nachfolger von „Edna bricht aus“ werden knifflige Rätsel und rabenschwarzer Humor in skurrilem Comic-Look geboten. Lili, ein vermeintlich braves Mädchen, lebt gemeinsam mit Edna in einer Klosterschule und erscheint zunächst bedauernswert: Von der gemeinen Oberin Ignatz drangsaliiert und von Mitschülern ausgenutzt befolgt sie alle Befehle durch unterwürfige Zustimmung und prompte Verrichtung. Doch durch allerlei kleine Missgeschicke kommen andere Bewohner ums Leben, was von einem märchenhaften Erzähler deutlich ironisiert wird und die Jugendlichen an Cartoons wie die „Simpsons“ erinnert. Zusätzlich übertünchen kugelrunde „Zensurnome“ den jeweiligen Tatort mit rosa Farbe, was den satirischen Charakter noch einmal deutlich hervorhebt. Im Spielverlauf hypnotisiert Dr. Marcel das Mädchen und suggeriert ihr zwecks Prävention teils sinnvolle, teils völlig überzogene Moralvorstellungen. Diese gilt es gemeinsam mit dem Stoffhasen Harvey durch Ausflüge in ihre Psyche zu widerlegen.

Die Forderungen entsprechen einem typischen Abenteuer-Spiel. Mit Geduld und Aufmerksamkeit gilt es in beschaulichem Spieltempo abwechslungsreich gestaltete Szenarien abzusuchen, Gegenstände zu sammeln und miteinander zu kombinieren. Frustrationsvorbeugend kann auch eine Rätselhilfe verwendet werden, die benutzbare Elemente auf dem Bildschirm hervorhebt. Der Humor ergibt sich vor allem durch die Interaktion mit anderen, teils bekannten, skurrilen Figuren, wobei selbst Bösewichte eher komisch als bedrohlich in Erscheinung treten. Die jeweiligen Dialoge laufen einseitig ab, denn Lili spricht kein einziges Wort. Immer wieder wird sie von ihren Gesprächspartnern unterbrochen – **„Ein toller Running Gag!“ (Mädchen, 14 Jahre)**

Trotz des kindlich-naiven Grafikstils waren erst Jugendliche ab 14 Jahren in der Lage, zahlreiche Anspielungen auf andere Medienformate sowie den tiefgründigen Spielinhalt in seiner Gänze zu verstehen. Das beschauliche Spieltempo und der rabenschwarze, an die schon erwähnte Simpson-Serie erinnernde Humor, traf nicht jedermanns Geschmack und bot Anlass für interessante Diskussionen.

Fazit: Ein buntes, skurriles, tiefgründiges, mit rabenschwarzem Humor gespicktes Abenteuerspiel, das vor allem die Slapstick-Fans begeisterte.

Im viktorianischen London wird das Waisenmädchen Mary eines Tages von ihrer verstorbenen Schwester kontaktiert, für deren Tod sie sich die Schuld gibt. Von der Hoffnung getrieben, dass sie doch noch lebt, begibt sich der Spieler mit Mary auf eine abenteuerliche Suche. Dabei gejagt von einer verrückten Wissenschaftlerin und einem Butler, bereist man mit ihr abwechslungsreiche Schauplätze wie Schottland und die tiefsten Karpaten. Ist Mary anfangs noch auf sich alleine gestellt, trifft sie im Laufe ihrer Reise sechs skurrile Geister, die ihr fortan hilfreich beiseite stehen.

Die an sie gestellten Spielforderungen beschrieben die Tester als typisch für das Genre Adventure. So muss der Spieler die comichaft und detailreich gestalteten Umgebungen sorgfältig untersuchen, Gegenstände aufsammeln und diese sinnvoll miteinander kombinieren. Auch gilt es, durch teils witzige, teils mysteriös anmutende Gespräche die Handlung stetig voranzutreiben. Als durchaus innovativ bewerteten die Jugendlichen den Nutzen der Geister bei der Lösung der verschiedenen Rätsel, die entsprechend ihren Fähigkeiten sinnvoll eingesetzt werden müssen. So kann einer von ihnen besonders schwere Gegenstände anheben, einem anderen ist es hingegen möglich, Dinge zu berühren, die für Mary gefährlich wären. Gestalten sich anfängliche Knobeleyen noch recht einsteigerfreundlich, sind spätere Aufgaben nur durch geschicktes Kombinieren dieser Geister-Fähigkeiten zu bewältigen, was den Testern viel Geduld und Frustrationstoleranz abverlangte. Kamen sie dennoch nicht weiter, konnten sie sich einer integrierten Rätselhilfe bedienen.

Das mysteriöse Abenteuer rund um paranormale Erscheinungen faszinierte ausschließlich Abenteuer-Fans. Auch die Mädchen zeigten sich auf Grund des weiblichen Hauptcharakters interessiert und lobten die gelungenen humorvollen Kommentare der Geister. Kritik gab es von den männlichen Action-Fans, die die Spielatmosphäre als wenig gruselig empfanden. Als Grund hierfür nannten sie die comichaft gestaltete Spielumgebung sowie die Tatsache, dass der Erzählfluss vielerorts durch Knobeleinlagen und kleine Witze unnötig unterbrochen wird.

Fazit: Für das comichaft gestaltete, witzige Geister-Abenteuer interessierten sich Genre-Fans beiderlei Geschlechts.

HAUNTED



Vertrieb: dtp Entertainment
Plattform: PC
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren



Vertrieb: Sony Computer Entertainment
Plattform: PS3
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

Zwei Spiele-Klassiker der PS2-Generation wurden nun für die PS3 noch einmal grafisch aufgepeppt, ansonsten ist alles beim Alten geblieben. Was die beiden Spiele so interessant macht, sind die tiefgründigen Spielgeschichten und die kunstvollen Szenerien. Manche Tester hatten schon davon gehört und wollten sich jetzt, neugierig geworden, ein eigenes Urteil bilden.

In „Ico“ geht es um einen Jungen, dem Hörner gewachsen sind, und der deshalb, um die Götter zu besänftigen, von seinem Volk in einer verlassenen Burg zum Sterben eingesperrt wird. Der Jüngling stellt sich dem Schicksal entgegen und begegnet auf seiner Flucht einem armen Mädchen, das er fortan vor dunklen Schatten-Wesen beschützen muss.

In „Shadow of the Colossus“ trägt ein junger Mann seine verstorbene Freundin durch ein menschenleeres, karg anmutendes Areal zum Altar eines Tempels und bittet die Götter um Gnade. Doch die wollen, dass der Krieger zuvor 15 riesige Kolosse tötet.

Beide sagenumwobenen Geschichten behandeln die Themen Tod, Schicksal, Schuld, Sühne, Vergebung, Hoffnung. Ohne große Erklärung, mit zumeist düster, aber außerordentlich kunstvoll und fantasievoll gestalteten Szenarien präsentiert sich ein Spielangebot, bei dem die Spielgeschichten eindeutig im Vordergrund stehen und den Spieler immer wieder im interaktiven Handlungsverlauf zum Nachdenken anregen. So war es ihnen nicht nur abverlangt, bestimmte Herausforderungen zu erfüllen, sondern sie erhielten auch zahlreiche Denkanstöße ihr Handeln kritisch zu hinterfragen.

Medienerfahrene Jugendliche ab 12 Jahren sind in der Lage, den tieferen Sinn dieser Geschichten zu verstehen und mit der notwendigen Distanz einordnen zu können.

Erwähnenswert ist noch, dass die Geschichte des Jungen mit den Hörnern auch Mädchen interessierte und die Jungen die Auseinandersetzung mit den Kolossen eindeutig für spannender und herausfordernder hielten.

Fazit: Die kunstvoll gestalteten und sagenähnlichen Geschichten bieten ein tiefgründiges Spielerlebnis, das zum Nachdenken anregt.



Vertrieb: Microsoft
Plattform: Xbox 360
(Kinect erforderlich)
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren



Vertrieb: Nintendo
Plattform: Wii
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

KINECT SPORTS – SEASON TWO

Auch im zweiten Teil dieser Sportspiel-Reihe hat der Spieler wieder die Möglichkeit, in verschiedenen Sportarten wie „Golf“, „Tennis“ oder „Ski fahren“ sein Können mit voller Körperbewegung unter Beweis zu stellen. Hierfür war es notwendig, dass die Tester zu Beginn die Kamera der Konsole gemäß Anleitung entsprechend kalibrierten und für ausreichend Bewegungsfreiraum sorgten. Als praktisch wurde bewertet, dass sich das Programm-Menü nicht nur per Handzeichen sondern auch mittels Spracherkennung bedienen ließ. Verständliche Anleitungen zu jeder Sportdisziplin in Kopplung mit anschaulichen Videosequenzen ermöglichten schon Spiel unerfahrenen Mädchen und Jungen einen raschen Einstieg und motivierende Spielerlebnisse. Dass das Programm anschließend noch die Bewegungsabläufe der Spieler in Form von lustig wirkenden Filmausschnitten dokumentierte, sorgte für zusätzlichen Gruppenspaß. Neben den klassischen Settings der Sportarten konnten auch noch diverse Bonus-Aufgaben gelöst werden, mit denen sich z.B. höhere Schwierigkeitsgrade freischalten ließen, die auch so manchen „Profi-Sportler“ ins Schwitzen brachten. Unterhaltsam erlebt wurde auch der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler in den sportlichen Wettstreit treten konnten. Auch Online-Vergleiche über die Anbieter-Plattform Xbox LIVE sind möglich.

Farbenfrohe, detailliert animierte Spiellandschaften sowie passende Musik und entsprechender Sound sorgten für eine stimmungsvolle Spiel- und Gruppenatmosphäre, in der die Mädchen und Jungen auch kleinere Ungenauigkeiten des Programms großzügig verziehen.

Eltern sollten noch wissen, dass viele Zusatzangebote über das Online-Netzwerk Xbox LIVE von Microsoft kostenpflichtig sind.

Fazit: Unterhaltsame Sportspiel-Simulation mit schweißtreibendem Gruppenspaß für Mädchen und Jungen sowie Jung und Alt.

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Die Hintergrundgeschichte wird wie ein Märchen erzählt und mit mehreren Zwischensequenzen erklärt. Ein böser Zauberer verwandelte alles und jeden in Wolle, sodass in diesem Spiel alles wie gestrickt erscheint. Im Folgenden versucht das wollknäuelartige, rosa gestaltete Kirby nun den Zauber zu stoppen, den Unhold zu besiegen und so das Stoffland zu retten. Dabei hilft ihm sein Freund Prinz Plüsch. Hüpfend und rennend steuert man das Wollknäuel durch bunte und kinderfreundlich gestaltete Levels. Dass dabei in kniffligen Situationen der kleine Held sich noch in andere Dinge verwandeln kann, wurde von den Kindern als abwechslungsreich und unterhaltsam erlebt. Im Wasser wird Kirby beispielsweise zum U-Boot, bei einem tiefen Fall zum Fallschirm und bei allzu langen Laufwegen zum Auto. In bestimmten Passagen sind sogar Eisenbahnen und andere nützliche Verwandlungen möglich. Neben den Verwandlungen kann in bestimmten Spielabschnitten auch an Knöpfen, Reißverschlüssen oder ähnlichem gezogen werden, um die Spielwelt zu verändern und neue Ebenen zu erreichen. Als angenehm beschrieben wurde, dass alle Spielsituationen wie auch die Szenarien, in denen die besiegten Gegner unspektakulär in Wollfäden zerfallen, nie bedrohlich, verängstigend oder kämpferisch wirkten. Diese freundliche und stimmungsvolle Atmosphäre wird durch die lustigen Soundeffekte zusätzlich gestärkt. Die Mädchen und Jungen hatten sichtlich Spaß an den Spielforderungen und den Überraschungen im Handlungsverlauf. So gab z. B. der Boden beim Laufen etwas nach und die Spielfiguren schlüpfen manchmal hinter die vorderste Stoffschicht von Gebäuden, sodass es aussah, „als wäre etwas unter einem Teppich gekehrt worden“.

Insbesondere jüngere Mädchen fühlten sich von den niedlichen Figuren und der bunten Spielwelt angesprochen. „Alles ist so bunt und süß, da bekommt man schon vom Zusehen einen Zuckerschok.“ (Mädchen, 10 Jahre)

Die Steuerung war für die meisten problemlos und so konnten auch jüngere Kinder schnelle Spielerfolge erzielen, zumal ein Scheitern mit der Spielfigur fast folgenlos blieb und die Herausforderung immer wieder neu angegangen werden konnte.

Fazit: Ein farbenfrohes und kinderfreundliches Spiel nicht nur für jüngere Mädchen und Jungen, sondern auch als Gemeinschaftserlebnis mit Eltern.



Vertrieb: Endless Fluff Games
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

LEGEND OF FAE

In der märchenhaften Geschichte geht es um die magiebegabte Claudia, die ihre Heimatstadt verlässt, um sich auf die Suche nach dem verschwundenen Onkel zu begeben. Auf ihrer Abenteuerreise muss sie sich gegen die feengleichen Faes durchsetzen, die im Fantasiereich für Chaos sorgen. Unterwegs trifft sie auf zahlreiche interessante Mitstreiter, die ihr fortan im Kampf hilfreich zur Seite stehen.

Während der Knobekämpfe wird unter den Figuren ein Spielfeld angezeigt, das aus 8x8 Feldern besteht und mit verschiedenfarbigen Edelsteinen gefüllt ist. Diese gilt es durch vertikale Züge so zu kombinieren, dass mindestens drei gleichfarbige Exemplare aneinander liegen. Hierdurch werden Aktionen ausgelöst, die auf der oberen Bildschirmhälfte stattfinden. Das Repertoire reicht von einer Ausweichbewegung der Figur bis hin zu mächtigen Zaubersprüchen und anderen Angriffen. Planvolles Handeln wurde von den Spielern gefordert, indem sie die Steine möglichst rasch so arrangierten, dass sie eine umfangreiche Kettenreaktion auslösen konnten. Schnell fanden die Kinder heraus, dass sie bei den Kombinationen auf die Farbe der Edelsteine achten mussten. Entsprechend des Stein-Schere-Papier-Prinzips sind manche Gegner nur durch einen bestimmten Angriff verwundbar oder werden durch andere Farbkombinationen sogar geheilt. Die Tatsache, dass die Auseinandersetzungen auf zwei unterschiedlichen Ebenen zeitgleich abliefen, erforderte ein hohes Maß an Konzentration und rasches Umdenken, was zumeist mit ein wenig Übung allen gelang.

Mit der sympathischen Heldin Claudia, einem ganz normalen Mädchen, mit der sich im Spielverlauf Erfahrungen sammeln, Fähigkeiten ausbilden und Freunde gewinnen ließ, konnten sich dann auch besonders die Mädchen identifizieren. Die bunte, kindlich gehaltene Spielwelt im Comiclook mit ihren sanften Melodien und indirekt ablaufenden Kämpfen empfanden sie als stimmig und eher niedlich als bedrohlich. Den männlichen Action-Fans gefiel diese Einkleidung weniger und sie beschrieben das Spiel als „kindisch“ und „langweilig“.

Fazit: Ein farbenfrohes, fantasievolles Comic-Abenteuer, in dem kämpferische Handlungen in Form von Knobelspielen ausgetragen werden.

Als Handlungsrahmen dienen der Zeichentrickfilm sowie die TV-Serie „Star Wars III: The Clone Wars“ und spielt die Geschichte nun in einer bunten LEGO-Welt mehr oder weniger nach. Das Spielprinzip ist allen digitalen LEGO-Spielen ähnlich und besteht im Sammeln bunter Steine durch Zerstören von Gegenständen und dem teilweise Wiederaufbau in neuer Form.

Mit Hilfe des Jedimeister Yoda fiel es den Kindern leicht, schnelle erste Erfolge in der detailreichen und humorvoll gestalteten Spielwelt zu erlangen. Die Struktur der Levels ist meist gleich: Man begibt sich in eine Schlacht, muss mittels diverser Vehikel Gegenstände zerstören und bekommt als Belohnung Legosteine, mit denen dann weitere Charaktere freigeschaltet werden können. In einigen Missionen sind etwas Taktik und strategisches Denken gefordert, ohne jedoch allzu komplex zu werden. Verschiedene Rätsel, Gegner und Szenarien sorgen für ansprechende Abwechslung und Herausforderung. Da sich jedes Level auch zu zweit an einem Bildschirm spielen ließ, war der Spielspaß doppelt groß, zumal nur im Teamplay die Aufgaben bewältigt werden konnten. Da störte es auch nicht, dass ein Online-Mehrspiele-Modus nicht existierte. Die Geschichte selbst sowie manche Handlungsforderung waren nicht immer allen sofort verständlich, was aber den Spielspaß letztendlich nicht störte, da man sich untereinander in der Testergruppe weiterhalf. Thematik und Spiel interessierte vorrangig die Jungen und hier die Fans der „Star Wars“-Saga. Aber auch Nichtkenner und Mädchen ließen sich zeitweise auf das Klötzchenspiel ein und waren von den witzigen Charakteren und den unterhaltsamen Zwischensequenzen beeindruckt.

Ähnlich unterhaltsam präsentierte sich aus der LEGO-Reihe das Spiel „Fluch der Karibik“. Da sich beide Spiele in Darstellung, Spielmechanik und Vorgehensweise sehr stark ähneln, wird an dieser Stelle auf eine separate Rezension verzichtet.

Fazit: Detailreiches und für Kinder spannendes Klötzchen-Abenteuer, das die teilweise recht düsteren Inhalte der Filmvorlagen in ein charmantes, kindgerechtes Lego-Setting umsetzt.

STAR WARS III: THE CLONE WARS



Vertrieb: Activision Blizzard
Plattform: PC, PS3,
Xbox 360, Wii
Preis: bis 55 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren



Vertrieb: Tivola
Plattform: PC
Preis: ca. 30 €

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

LERNERFOLG GRUNDSCHULE: ENGLISCH KLASSE 1-4

In einer interaktiven und comichaften Welt rund um das Schloss Schädelrauch von Freddy, dem Vampir und Bodo, der Fledermaus, können interessierte Grundschul Kinder ihre Englischkenntnisse überprüfen und vertiefen. Der Einstieg in den Übungsbereich gestaltete sich für die Tester problemlos, da Freddy alle erforderlichen Handgriffe per Audioausgabe verständlich erklärt. Per Mausklick wurde dann einer der rund 10 abwechslungsreich gestalteten Lernbereiche ausgewählt. Die Lernbereiche sind zumeist spielerisch aufgebaut und boten den Schülerinnen und Schülern vielseitige Herausforderungen, wie beispielsweise Bildkarten zuordnen oder bestimmte Begriffe in einem Memory sortieren. Auch wurden sie vielfach aufgefordert englische Wörter selbst zu schreiben oder deren korrekte Schreibweise zu überprüfen. Die Lerninhalte sind den Anforderungen der Klassenstufen 1 bis 4 angepasst und werden wahlweise in Englisch oder Deutsch präsentiert. Kinder ohne Englischvorkenntnisse hatten zu Beginn Schwierigkeiten, erste Übungen zu verstehen bzw. erfolgreich umzusetzen, da das Programm schon gewisse Grundkenntnisse voraussetzt. Das integrierte Wörterbuch stellte an dieser Stelle in Kombination mit der bildhaften deutschen Sprachausgabe eine gute Hilfe dar, sodass auch Anfänger mit etwas Unterstützung durch Erwachsene spielerisch einen ersten Grundwortschatz aufbauen und Aufgaben lösen konnten. Trotz der umfassenden und kindgerechten Sprachausgabe der Wörter und Anleitungen, kann auf eine ausreichend ausgebildete Lese- und Schreibfähigkeit nicht vollends verzichtet werden. Zur Kontrolle ist es oftmals nötig, Wörter richtig zu lesen und zu schreiben, entsprechend kann sich auch nur dann ein wirklicher Lernerfolg einstellen. Gut gefiel den Kindern aus den Jahrgangsstufen 3 und 4 der hohe Wiedererkennungswert der Aufgaben im Vergleich zum Schulterricht. Hier konnten Jungen wie Mädchen wetteifernd auf schon Gelerntes zurückgreifen und Lerninhalte festigen.

Fazit: Eine spielerische und kindgerechte Lernumgebung für das Fach Englisch, die auch Älteren bis Klasse 6 noch Spaß bereitet.



Vertrieb: Tivola
Plattform: PC
Preis: ca. 25 €

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 5 Jahren

LERNERFOLG VORSCHULE: PRINZESSIN LILLIFÉE

Das Nachfolgeprodukt der 2010 erschienenen Lernsoftware vermittelt Kindern auf spielerische Art und Weise erste Kompetenzen aus dem Grundschulbereich. In der um einige Lernspiele erweiterten Version steht Prinzessin Lillifée beim Erklären der Aufgaben jetzt das Drachentöchterchen Mira zur Seite. In den 25 Minispielen, die die kindliche Lebenswelt aufgreifen, können sich bereits Kindergartenkinder durch die Welt der Zahlen, Buchstaben und Formen bewegen, diese entdecken und erste Erfahrungen sammeln. Vor einer sehr liebevoll und farbenfroh gestalteten Kulisse, schulen die kleinen Entdecker in abwechslungsreichen Lernspielen ihr Gedächtnis, trainieren logisches Denken sowie ihre Konzentrationsfähigkeit und lernen sogar erste englische Wörter. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen erlauben eine altersgerechte Einstellung und ermöglichen zudem das Üben und Vertiefen von bereits Erlerntem. Positiv anzumerken ist, dass für das Lösen der Aufgaben, auf Grund der durchgängigen auditiven Begleitung, die auch in türkischer Sprachausgabe gegeben ist, keine Lesekenntnisse erforderlich sind. Besonders die Mädchen fühlten sich durch die Figur Lillifée sofort angesprochen und entsprechend motiviert, sich mit der bunten und kinderfreundlich gestalteten Software auseinanderzusetzen. Relativ schnell fanden sie sich innerhalb des Programms zurecht und konnten den Anforderungen des Spiels folgen. Hatten sie eine Aufgabe, wie z. B. Münzen erkennen oder den Anfangsbuchstaben eines Gegenstandes zu benennen, richtig gelöst, gab es zur Belohnung eine Blüte und der nächst höhere Schwierigkeitsgrad wurde freigeschaltet. Sobald man eine bestimmte Blütenzahl zusammen hatte, eröffnete sich als zusätzliche Belohnung ein Bonuspiel.

Fazit: Liebevoll gestaltetes Lernspielprogramm, das vorrangig Mädchen zwischen 5 bis 7 Jahren anspricht.



Vertrieb: Medienwerkstatt
Mühlacker
Plattform: PC
Preis: ca. 42 €
(nur Online erhältlich)

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 7 Jahren

LERNWERKSTATT 8.0

Schon die im Band 18 dieser Ratgeberreihe vorgestellte „Lernwerkstatt Grundschule 7.0“ hielt für Jungen und Mädchen im Grundschulalter und Sekundarstufe viele anregende Lernüberraschungen bereit. Darauf aufbauend ist die aktuelle Version 8.0 entsprechend weiter entwickelt worden und bietet nun über 250 spaßige, gut durchdachte und motivierende Übungen und Spiele aus dem Grundschul- und Sekundarbereich für die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch, Französisch, Wissen/Sachunterricht und Logisches Denken. Auf Grund der kindgerechten und zumeist selbst erklärenden Übungen fanden sich auch Anfänger in der Spiel- und Lernumgebung schnell zurecht und konnten relativ selbstständig motiviert und spaßbetont ihr Wissen erproben und ausbauen. Favorit war bei den meisten die neue Version des rund 350 Levels umfassenden Logikspiels „Pushy im Spukschloss“, das auch im Team zu bearbeiten ist und die Schülerinnen und Schüler vor knifflige Aufgaben stellte. Die zusätzlich an bekannte Gehirntrainingsprogramme erinnernden Logik- und Wahrnehmungsübungen in den Bereichen „Logisches Augenmerk“, „Visuelle Wahrnehmung“, „Logisches Denken“, „Gedächtnis und Zahlenrechnen“ fanden bei den Testern ebenfalls großes Interesse und forderten sie angemessen heraus. Positiv hervorzuheben ist, dass das Programm den Kindern eine bestimmte Nutzungszeit vorgibt und am Ende für weiteres Üben auf den nächsten Tag verweist. Dass die erbrachten Leistungen in einem ausführlichen Protokoll gespeichert werden, ist eher für die Eltern wichtig, um die Lernfortschritte ihrer Kinder nachvollziehen zu können. Die Erfahrungen zeigten, dass das Programm auch schon für Kinder im Vorschulalter interessant sein kann, es aber erst gänzlich verstanden wird, wenn ausreichende Lesefähigkeit oder die Unterstützung durch Erwachsene (Eltern) gewährleistet ist. Auch die Version 8.0 ist netzwerkfähig und lässt sich in fast allen Programmteilen individuell an die Fähigkeiten der jungen Lernenden anpassen. Kindern mit Defiziten bietet das Programm zusätzlich einen kompletten 25-Stufen-Förderkurs in Mathematik und Deutsch.

Fazit: Ein verständliches, lehrreiches und kindgerecht gestaltetes Lernangebot für Mädchen und Jungen ab Grundschulalter.

Der gigantische Staubsauger Negativtron bedroht die „Little Big Planet“-Welt und der knuddelige kleine Stoffmann „Sackboy“ muss dem Treiben Einhalt gebieten. Das Jump&Run-Spiel besteht aus abwechslungsreichen und knallbunten Spielwelten, durch die gesprungen, gehüpft, geschwungen oder geflogen wird. Je nach Bewegung und Aktion wechseln die Spielfiguren innerhalb der 2D Ansicht die Tiefenebenen und es entsteht ein 2D/3D Mix. Im Editor (Bearbeitungsprogramm) mit hunderten neuer Gegenstände hat man nun die Möglichkeit, neben einfachen „Jump&Run“-Leveln auch ganz eigene kleine Minispiele zu kreieren. Auch beim „Moviemaker“ ist der Kreativität kaum eine Grenze gesetzt, wenn man kleine Filmchen und Sequenzen erstellt und gegebenenfalls in die eigenen Minispiele integriert. Verständlich wird der Spieler hierbei von Tutorials (Werkzeugen) angeleitet. Das Ganze ist verpackt in eine bezaubernde Grafik und eine gelungene Musik sowie eine gute Synchronisation.

Im Spiel zu zweit gibt es jede Menge kooperative Abschnitte, die nur zusammen gemeistert werden können und Online bietet das Programm ein noch umfassenderes Multiplayer-Erlebnis. Anfänger feierten dank der stetigen Lernkurve schnell Erfolge und werden bei Fragen durch die bedienerfreundlichen Tutorials an die Hand genommen. Mittels der kostenlosen Online Anbindung über das PlaystationNetwork steht den Spielern zwar der gesamte Multiplayer-Bereich ohne weitere versteckte Kosten zur Verfügung. Gleichzeitig wird er bei den zusätzlichen Download-Inhalten, die auch mit 10 weiteren Leveln die Move-Steuerung unterstützen, noch mal zur Kasse gebeten.

Auf Grund des unterhaltsamen und kindgerechten „Story Modus“ interessierten sich für das Spiel sowohl Kinder als auch Jugendliche, egal ob Gelegenheitsspieler oder Profi. Dies bestätigten auch die gemeinsamen Testphasen, bei denen Freude, Spannung und einige Überraschungen in den Gesichtern zu bemerken waren.

Fazit: Ob Jung oder Alt, ob Mädchen oder Junge, mit „Little Big Planet“ verhält es sich wie mit „Mario“: Es ist ein Spiel für unterschiedliche Spielertypen und Altersgruppen und bietet auch Eltern und Kindern eine gute Gelegenheit gemeinsame Computerspielerfahrungen zu machen.

LITTLE BIG PLANET 2



Vertrieb: Sony Computer
Entertainment
Plattform: PS3
Preis: ca. 33 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren



Vertrieb: SEGA
Plattform: Wii
Preis: ca. 58 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN – LONDON 2012

Ob Mädchen oder Junge, ob Jung oder Alt, bei diesem schweißtreibenden Partyspiel mit Mario, Sonic und anderen digitalen Spielfiguren zeigten alle Beteiligten jede Menge Begeisterung und sportlichen Elan. Allein oder mit mehreren kann man in über 20 olympischen Disziplinen wie Fechten, Tennis, Gymnastik, Reiten oder Badminton sein Können im Wettstreit unter Beweis stellen. Wobei zu Spielbeginn noch nicht alle Disziplinen verfügbar sind, sondern erst durch erfolgreich absolvierte Wettkämpfe nach und nach frei gespielt werden müssen. Um Voranzukommen oder Rekorde brechen zu können, mussten die Tester nicht nur eine gute Auge-Hand-Koordination, Ausdauer, Geschick und reaktionsschnelles Handeln beweisen, sondern in Hinsicht auf die olympische Disziplin auch eine kluge und vorausschauende Auswahl bzgl. der Spielfigur treffen, da jede Figur ganz spezielle Fähigkeiten wie z. B. Kraft oder Schnelligkeit besitzt.

Die Bewegungsabläufe mit der Wii-Steuerung entsprechen dabei überwiegend den realen Sportarten. Dies bedeutet, dass z. B. beim Tischtennis-Spiel die Fernbedienung wie ein Schläger gehalten und auch geschwungen wird, wobei der ausgeübte Schwung sich ohne Zeitverzögerung auf die virtuelle Figur überträgt. Die einfachen, schnell zu erlernenden und unterschiedlichen Bewegungsabläufe sorgten bei allen Teilnehmern für eine hohe Spielmotivation und lautstarken Gruppenspaß.

Auf Grund der verschiedenen Sportarten ließen sich auch unterschiedliche Spielertypen auf das bunte, stimmungsvolle Spiel ein und erlebten gemeinsam und voller Begeisterung herausfordernde und abwechslungsreiche Wettkampfmomente. Fantasievolle „Dream-Events“ im Spiel ermöglichten zusätzliche Wettkämpfe unter veränderten Bedingungen wie z. B. das Laufen in einer Luftblase. Die Minispiele bei der Städtetour durch London und seinen Sehenswürdigkeiten interessierte dagegen eher die Jüngeren.

Fazit: Ein farbenfrohes, abwechslungsreiches und spaßbetontes Party- und Familienspiel für Jung und Alt.



Vertrieb: Nintendo
Plattform: NDS
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 7 Jahren

MARIO VS. DONKEY KONG – AUFRUHR IM MINILAND

Marios bunte und comichafte Fantasiewelt steht ein weiteres Mal Kopf. Der Bösewicht Donkey Kong hat Freundin Pauline entführt und sich mit ihr in einem Freizeitpark zwischen all den Attraktionen versteckt. Um sie zu befreien, schickt der sympathische Klempner zahlreiche Mini-Marios los.

Doch die kleinen Helfer erweisen sich unterwegs als nicht sonderlich flexibel, sondern laufen wie die Lemminge nach Aktivierung immer stur geradeaus und würden ohne Eingreifen des Spielers ins nächstliegende Loch purzeln. Statt die Mini-Marios direkt zu steuern, gilt es vielmehr deren Umfeld so zu manipulieren, dass sie ihr Ziel erreichen können. Das an einen alten Spieleklassiker erinnernde Spielprinzip verstanden selbst unerfahrene Spieler schnell. Die Einflussmöglichkeiten sind zahlreich und unterschiedlich und wurden mit Begeisterung ausprobiert. Da kann man Brücken bzw. Wände aus Stahlträgern errichten, Sprungfedern vor Abgründen einfügen und Rohre oder andere Fantasiegegenstände geschickt platzieren. Die Anzahl an Werkzeugen und Apparaturen ist allerdings begrenzt, was im späteren Spielverlauf vermehrt vorausschauendes, ressourcenorientiertes Bauen erfordert. Jeder Spielabschnitt verfolgt dabei ein eigenes Fantasie-Thema, was sich sowohl in Optik, Sound als auch in den benutzbaren Gegenständen widerspiegelt. Am Ende einer jeden Attraktion erwartet den Spieler eine spannende und herausfordernde Auseinandersetzung mit dem Erzfeind Donkey Kong. Mit Geduld und Geschick gilt es dessen Schwachstellen herauszufinden und die folgenden Aktionen zeitkritisch und zielgerichtet auszuführen.

Sowohl jüngere Mädchen wie auch Jungen zeigten sich vom bekannt farbenfroh und kindgerecht gestalteten Mario-Universum angetan. Es bereitet ihnen sichtlich Spaß, alle Einflussmöglichkeiten auszuprobieren und voller Spannung zu verfolgen, ob ihr Handeln die kleinen Kerle auch zum Ziel führt. Die indirekte Figurensteuerung und das Level-Design beschrieben sie dabei als besonders motivierend. Die Älteren fühlten sich dagegen nicht angesprochen und bezeichneten das Spiel als „kindisch“ und „zu leicht“.

Fazit: In diesem kurzweiligen, unterhaltsamen Knobel-Spiel für Jüngere sind planvolles Handeln, Geduld und Frustrationstoleranz gefragt.



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PC
Preis: ca. 42 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

MIGHT & MAGIC HEROES VI

In diesem umfangreichen, rundenbasierten, mittelalterlich anmutenden Strategiespiel übernimmt der Spieler nacheinander die Kontrolle über fünf Geschwister, die jeweils Anführer von untereinander verfeindeten Fraktionen darstellen. Zwar sind laut den Spieltestern Neuerungen im Detail zuhauf vorhanden, am grundlegenden Spielprinzip hat sich jedoch nicht wirklich etwas geändert.

Auf einer detailreichen Übersichtskarte gilt es, taktische Spielzüge in Runden durchzuführen. Innerhalb ihres Bewegungsradius können sich Figuren und Truppenverbände auf Gebäude, Ressourcen und befreundete bzw. verfeindete Truppen und Wesen zubewegen. Dabei gilt es, das Gebiet großflächig zu erkunden, neue Armeen zu formieren, Aufgaben zu erfüllen, um schließlich die Handlung voranzutreiben.

Kommt es zu einer Begegnung mit Feinden, wird ein Schlachtfeld eingeblendet, das die Tester an „Schach“ erinnerte. Ebenfalls in Form von Runden müssen u. a. Bogenschützen, Magier oder Kämpfer vorausschauend platziert und ggf. eine feindliche Armee angegriffen werden. Die anführende Spielfigur steht hierbei bewegungslos im sicheren Abseits und kann ausschließlich durch mächtigen, klug gewählten Zauber in das Geschehen eingreifen.

Durch gewonnene Kämpfe und erledigte Aufträge kann der digitale Held ein hohes Maß an Freiheit hinzugewinnen und an den eigenen Spielstil angepasst werden. Ob man als guter oder böser Held das Spiel bestreitet, wird durch Entscheidungen des Spielers bestimmt und beeinflusst den Fortgang der Handlung – sehr zum Gefallen der Spieltester. Während farbenprächtige Videosequenzen abwechslungsreich die überraschenden Wendungen in der Geschichte erzählen, gestaltet sich nach Meinung der Tester der Spielablauf selbst als ziemlich textlastig und erfordert viel Geduld und Ausdauer. Als ärgerlich bezeichneten alle die Tatsache, dass sie sich vor Spielstart einen großen Patch im Internet herunterladen mussten, der gravierende Fehler im Spiel behob.

Fazit: Komplexes, zeitaufwändiges, rundenbasiertes Strategiespiel, das Genre-Neulinge überforderte und die Genre-Experten teilweise verärgerte.

Das Spiel verzichtet auf konkrete Zielsetzungen, ebenso auf eine Rahmenhandlung sowie Spiel einführende Erklärungen und erscheint mit seiner einfach und detailarm gestalteten 3D-Welt wenig interessant. Dennoch fasziniert es viele Kinder und Jugendliche.

Die Spielfigur startet in einer zufallsgenerierten, aus verschiedenen Klötzen zusammengesetzten Welt, die abwechslungsreiche Klimazonen aufweist. Nun ist es möglich, diese abzubauen und nach Gutdünken wieder zusammen zu puzzeln – was die Tester an „LEGO“ erinnerte. Durch Tierhaltung, Ackerbau oder dem Roden von Bäumen sammelt der Spieler Rohstoffe, mit denen nutzbringende und dekorative Utensilien sowie hilfreiche Werkzeuge wie Rüstung, Spitzhacke und Axt zusammengestellt werden können. Später lassen sich sogar komplexe Schaltkreise entwickeln.

Wer actionorientierte Herausforderungen suchte, startete die Welt im so genannten „Überlebens-Modus“, wo bei Dunkelheit feindlich gesinnte Wesen, die im Erscheinungsbild aber recht abstrakt wirken, den Spieler bedrohen. Zum Schutz wurde ein Versteck gebaut, das nach und nach zu einer richtigen Behausung mit Möbeln und Fenstern wurde. Da dem Schaffensdrang dabei keine Grenzen gesetzt sind, entstanden sogar Schlösser und andere kreative Bauwerke. Um an begehrte Rohstoffe zu gelangen gilt es, tiefer in das Erdreich einzudringen und so ein komplexes Minensystem auszuschachten. Diese Erkundung beschrieben alle als spannend, „Weil man nie weiß, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt.“

Wollten die Mädchen und Jungen eher ganz in Ruhe bauen, nutzten sie lieber den friedlichen „Kreativ-Modus“.

Dass das Spielerlebnis ohne zusätzliche Kosten stetig erweiterbar ist, fanden die Tester „einfach nur gut“!

Auch die immer größer werdende Fan-Gemeinde ist nicht untätig und entwickelt regelmäßig „Modifikationen“ (Mods), die die Spielwelt verschönern und teilweise grundlegend verändern.

Fazit: Eine zufallsgenerierte 3D-Welt bietet Mädchen und Jungen kreative und scheinbar unbegrenzte Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten.

MINECRAFT

Vertrieb: Mojang
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren





Vertrieb: RedLynx
Plattform: Wii
Preis: ca. 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

MOTOHEROZ

In dem Rennspiel flitzen und springen die Spieler akrobatisch mit kleinen Vierrad-Buggies durch eine bunte und kinderfreundlich gestaltete 2D-Comicwelt, immer auf der Suche nach einer neuen Rennstrecke oder einer Wettfahrt gegen einen Computergegner. Im Mehrspielermodus besteht des Weiteren die Möglichkeit mit anderen Mitspielern an einem Bildschirm oder Online im Netz um die Wette zu fahren.

Auf den ersten Blick scheint es nur eines der üblichen Rennspiele zu sein, sobald man es aber spielt, entpuppt es sich als eine spannende und abwechslungsreiche Herausforderung, die nur mit Geschicklichkeit, Streckenkenntnis und Training siegreich bewältigt werden kann. Die Rennstrecken beschrieben die Spieler teilweise als recht anspruchsvoll und nicht selten mussten sie sich in einzelnen Levels mehrmals versuchen, um mit dem Verlauf vertraut zu werden und seine etwaigen Tücken beherrschen zu können. Hier auf Dauer erfolgreich zu sein, bedurfte Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz, was den jüngeren Testern oftmals fehlte und dann zum Spielabbruch führte. Große Begeisterung vor allem bei den Jungen herrschte bei den akrobatischen Stunts, wo sie mit den Buggies verschiedenste Luftsprünge oder Loopings veranstalten konnten. Die bunte Grafik und die humoristische Erzählweise der Story wurden von allen als unterhaltsam und stimmungsvoll bezeichnet. Einig waren sich alle auch bei der Beurteilung des Offline-Mehrspielermodus: **„Das hat total Spaß gemacht, weil alles drunter und drüber geht und man versuchen muss sich sein Auto zu merken!“** (Mädchen, 12 Jahre)

Eltern sollten noch wissen, dass das Spiel nur Online über die Konsole im „Wii-Shop“ mit so genannten „Wii-Points“ gekauft werden kann.

Fazit: Akrobatisches Rennspiel, das vor allem im Mehrspieler-Modus Jung und Alt begeisterte.



Vertrieb: Astragon
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 9 Jahren

MYSTERY CASE FILES: 13TH SKULL

Für das Genre „Wimmelbild Spiele“ (Hidden Object Games), in dem man vorwiegend Gegenstände in verschiedenen Szenarien sucht, können sich echte Gamer in der Regel nicht begeistern. Doch auf diesen Teil einer „Mystery“-Reihe ließen sie sich dennoch ein, um das plötzliche Verschwinden eines Familienvaters in Louisiana aufzuklären.

Die düster wirkende Geister- und Piratengeschichte mit von Schauspielern dargestellten Charakteren und Videosequenzen bewerteten Mädchen und Jungen gleichermaßen als spannend, unterhaltsam, abwechslungsreich und **„manchmal auch etwas gruselig“**. Da das Entschlüsseln der Kombinationsrätsel und Suchbilder nicht immer gelang, sie aber voller Neugier wissen wollten, wie es weitergeht, nahmen sie dankbar die Hilfefunktion des Spiels in Anspruch oder sie übersprangen auch einmal eine Aufgabenstellung.

Eine detailreiche Grafik, Südstaatenmusik und passende Geräuschuntermalungen sorgen dafür, dass die Spieler in ein inhaltlich interessantes „Point&Click“-Abenteuer und eine geheimnisvoll anmutende Spielatmosphäre eintauchen können. **„Schade nur,“** so die Tester, **„dass die Sprachausgabe in Englisch ist und nicht immer verständlich rüberkommt!“** Anstelle der deutschen Untertitel hätten sie sich hier eine komplette Synchronisation gewünscht.

Fazit: Spannendes Gruselabenteuer, das jüngere Spieler auf Grund der etwas düsteren Atmosphäre eher zusammen mit den Eltern spielen sollten.

In diesem Teil einer Basketball-Reihe spielt man sich entweder vom Anfänger zum Profi in der „Hall of Fame“ der NBA, bestreitet historische Spiele oder spielt Online im Team bzw. allein gegen andere Spieler. Nach Meinung der Tester sind Spielfiguren, Spielablauf, Dynamik, Zuschauer, Kommentare und Sound so passend aufeinander abgestimmt, dass die Gesamtinszenierung wie eine TV-Übertragung wirkt.

Um hier erfolgreich mitwirken zu können, müssen zuvor die wichtigsten Steuerungs- bzw. Tastaturbefehle beherrscht werden, was vor allem Gelegenheitsspieler schnell überforderte. Auch war es hilfreich, die Basketballregeln zu kennen. Wer aber ausreichend Frustrationstoleranz mitbrachte und jede Menge Training investierte, der kam schon bald zu motivierenden Erfolgserlebnissen. Besonders großen Spaß bereitete dabei den Jungen der Karrieremodus als Einzelspieler, wo sich zahlreiche historische Events freischalten lassen und viele Hintergrundinformationen präsentiert werden.

Grafik und Sound setzen einen leistungsstarken PC voraus. Leider konnte im Test der Onlinemodus am PC auf Grund zu vieler Verbindungsabbrüche und -verzögerungen nicht erprobt werden. Ärgerlich war zudem eine lästige Onlineaktivierung – inklusive e-Mailaktivierung. Wer hier nicht aufpasste, hatte schnell einmal ungewollt sein Facebook-Konto mit dem Spiel verbunden! Auf der Xbox gibt es ein ähnliches Verfahren über Microsoft LIVE – und die Registrierung bei 2kSports.

Im Vergleich zur Vorgängerversion bietet das Sportspiel außer dem schon erwähnten Karrieremodus nur wenige kleine Neuerungen.

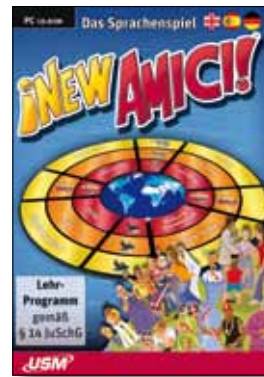
Fazit: Gelungene Basketballsimulation, die ausschließlich Jungen interessierte und auf der Konsole den meisten Spaß bereitete.

NBA 2K12



Vertrieb: Take 2 Interactive
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 45 €

USK:
 freigegeben ohne
 Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
 ab 9 Jahren



Vertrieb: United Soft Media
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
 Lehrprogramm gemäß
 § 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
 ab 8 Jahren

NEW AMICI – DAS SPRACHENSPIEL

In Anlehnung an das gleichnamige Brett- und Kartenspiel

bietet das Sprachen-Lernprogramm spielerische Lernherausforderungen in den Sprachen Deutsch, Englisch und Spanisch. Im „Lernmodus“ wählt der Spieler Kategorien wie z. B. „Zahlen“, „Sätze“ oder „Verben“ aus, woraufhin entsprechende Vokabeln und Ausdrücke in Textform abgefragt werden. Das so Gelernte kann dann im Lokalen Spiel und auch Online (wurde nicht erprobt) mit anderen überprüft werden. Dabei drehen sich die verschiedenen Kategorien wie ein Glücksrad. Hat das Rad eine Kategorie festgelegt, wird der Sprachschüler geprüft. Nachdem die Vokabeln mündlich übersetzt wurden, kann die Lösung aufgedeckt und die richtige Aussprache angehört werden. Die Tester vermissten hierbei eine Spracherkennung oder die Möglichkeit, die Lösung selbst eintippen zu können. Stattdessen können Punkte nur von Mitspielern vergeben werden.

Im „Spielmodus“ gewinnt derjenige, der zuerst eine vorher festgelegte Anzahl an Punkten erhalten hat. Kritisiert wurde hier, dass sich manche Fragen häufig wiederholten.

Auf Grund des niedrigen Einstiegniveaus können schon an Sprachen interessierte Anfänger erste Kenntnisse sammeln und vertiefen. Am besten gefiel ihnen dabei mit einem Mitspieler zusammen zu lernen. Auch die Möglichkeit, trotz unterschiedlicher Sprachkenntnisse in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zusammen spielen zu können, kam gut an. Hierbei unterscheidet sich die Schwierigkeit der Karten je nach Spieler, ansonsten läuft das Spiel normal ab. Interessiert wurden auch die Bonusrunden aufgenommen, bei denen eine Konversation dargestellt werden musste, z. B. zu der Vorgabe „Spieler 1 ist ein Filmstar, Spieler 2 sein größter Bewunderer“. Auch hier durften die Mitspieler selbst entscheiden, ob das Rollenspiel einen Punkt wert war oder nicht. Neben Vokabel- und Grammatikübungen können auch noch Bonusfragen angegangen werden, die sich mit der Kultur, Geschichte und Gesellschaft der Länder befassen, deren Sprache im Spiel gelernt werden kann.

Fazit: Die Erprobung des Sprachen-Lernspiels erfolgte im Kurztest mit einer Beta-Version und gibt nur einen ersten Eindruck vom Programm wieder.



Vertrieb: Capcom
Plattform: NDS
Preis: ca. 60 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PS3, Xbox 360
Preis: bis 10 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

OKAMIDEN

Neun Monate nach den Ereignissen von Okami (s. Band 17) entbrennt ein weiteres Mal der an fernöstliche Sagen und Legenden erinnernde Kampf zwischen Gut und Böse. Die Kinder der einstigen Helden machen sich auf, um das farblos gewordene Reich Nippons in neuem Glanz erstrahlen zu lassen – allen voran der junge Sonnengott Chibi, der in Gestalt eines Wolfes auf die Erde berufen wurde.

Wie in der Vorgängerversion schätzten die Spieletester auch hier den beeindruckenden künstlerischen Stil. Nicht nur Spielwelt und Figuren wirken wie mit Tusche gezeichnet, sondern der Spieler kann auch mittels Stylus einen magischen Pinsel nutzen, um nachhaltige Veränderungen im Fantasiereich zu bewirken und auf diese Weise knifflige Rätsel zu lösen. Ein gemalter Kreis am Himmel lässt beispielsweise die Sonne erstrahlen, zerstörte Bäume erblühen durch Nachzeichnen einstiger Konturen und Felsen lassen sich mittels Pinselstrich zerteilen. Auch bei den Kämpfen kann der Pinsel zum Einsatz kommen. Einfache Attacken lassen sich mit Strichen ausführen. Komplexere Angriffe erfordern dagegen kleine Zeichnungen, die auf dem NDS besser von der Hand gingen, als auf der Konsole. **„Das ist wie mit einem echten Stift zu malen!“ (Mädchen, 11 Jahre)**

Als reizvoll beschrieben gleichsam Jungen wie Mädchen die Möglichkeit, zwei Figuren getrennt voneinander steuern zu können, wobei sie sich bei der Lösung von Herausforderungen in ihren Fähigkeiten ergänzen mussten. Auf diese Weise lassen sich u. a. Schalter umlegen, Brücken reparieren und Feuer löschen, damit die jeweils andere Figur einen Abschnitt passieren kann. Die Besonderheit an „Okamiden“ sind die kulturellen Bezüge des Inhalts und die künstlerische Gestaltung, die aber jüngere Tester bisweilen überforderte. Ältere hingegen bemängelten den aus ihrer Sicht vergleichsweise niedrigen Schwierigkeitsgrad in den kämpferischen Auseinandersetzungen. Durch die Möglichkeit Gespräche zu führen, gefährliche Labyrinth mitsamt Rätsel und mächtiger Endgegner zu meistern sowie zahllose Extras einzusammeln, boten sich den Jugendlichen im Spiel zahlreiche zusätzliche, reizvolle Spielherausforderungen. Faszinierend und motivierend beurteilten sie die Möglichkeit, einer Welt durch die eigenen Taten wieder zu neuer Farbe zu verhelfen.

Fazit: Fantasie und Kreativität bestimmen diese ungewöhnliche Spielumsetzung.

OUTLAND

In dem klassischen Jump&Run-Abenteuer steuert der Spieler einen archaisch anmutenden Krieger durch eine düstere Welt voller Gefahren und gefährlicher Feinde. Hierbei gilt es, mit getimten Lauf- und Sprungeinlagen Hindernisse zu überwinden und jeweils am Ende eines Levels einen mächtigen Gegner zu besiegen. Solche Herausforderungen kannten die Tester auch schon aus anderen Spielen. Was „Outland“ für sie jedoch besonders macht, ist die einfach zu verstehende, aber schwer zu beherrschende Mechanik. So kann man auf Knopfdruck mit der Spielfigur zwischen Rot- und Blautönen wechseln – und in der jeweiligen Farbgebung ist sie unverwundbar für Angriffe derselben Farbe. Ebenso sind Plattformen nur in der jeweiligen Farbe zugänglich, so dass man häufig gezwungen ist, während eines Sprunges von einer roten Oberfläche in der Luft die Farbe zu wechseln, um auf einer blauen landen zu können. Wird man während dieses Sprunges auch noch von Geschossen beider Farben attackiert, entsteht schnell ein gehöriger Stressfaktor, der gerade jüngere Spieler schnell überforderte. Outland wirkte dabei jedoch nie „unfair“ und alle Hindernisse waren mit ein bisschen Übung und Geschicklichkeit durchaus zu meistern.

Das Spiel präsentiert sich insgesamt zwar etwas düster und wirkt wie ein bunter Scherenschnitt. Licht- und Schattenspiel bieten einen immerwährenden Kontrast, der aus Sicht der Tester stimmungsvoll die fantasiereiche Spielgeschichte beschreibt, nämlich den immerwährenden Konflikt zwischen Gut und Böse. Doch weniger die Geschichte sorgte für Spannung und Abwechslung, als vielmehr die interessanten Steuerungsmöglichkeiten, das kunstvoll gestaltete Design und der herausfordernde Schwierigkeitsgrad. **„Wenn man den schweren Abschnitt dann irgendwann geschafft hat, das fühlt sich einfach gut an!“ (Junge, 14 Jahre)**

Das kooperative Spiel bereitete den Testern dabei sichtlich den größten Spaß. Sich gegenseitig in den Levels zu unterstützen und zu beraten, aber auch gemeinsam an schwierigen Stellen festzuhängen, diese letztlich dann doch zu meistern, fanden sie anregend herausfordernd und das bereicherte das ohnehin gelungene Spielprinzip sichtlich.

Fazit: Vor allem die Jungen waren von der ungewöhnlichen, spannenden und herausfordernden Spielidee angetan.



Vertrieb: Sony Computer Entertainment
Plattform: PSP
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

PATAPON 3

Hast Du den Rhythmus im Blut? Bereits zum dritten Mal hüpfen winzige tapfere Krieger im Takt durch bunte, scheren-schnittartig aussehende Landschaften wie Verliese, Labyrinth, Sümpfe, Vulkane oder Eiswüsten und stellen ihr Können unter Beweis. Als Anführer einer überschaubar gehaltenen Truppe muss der Spieler mittels entsprechender Tastenkombinationen auf dem Spielgerät spielbestimmende Töne und Rhythmen erzeugen und auf diese Weise Monster bezwingen und Muskrätsel lösen, um am Ende die bösen Geister zu besiegen. Wer im richtigen Rhythmus agiert, löst bestimmte Befehle aus, wie zum Beispiel einen Angriff oder eine Verteidigung. War der Trommelschlag nicht genau genug bzw. zu schnell oder zu langsam, muss man es erneut versuchen, um die Truppe erfolgreich durch die einzelnen Missionen zu bringen. Das Gameplay an sich gleicht seinen Vorgängern, an Charme verliert dieses Spiel jedoch dadurch nicht und zog die Kinder erneut in seinen Bann. Mit etwas strategischem Geschick, Taktgefühl und Konzentration sowie vor allem Geduld konnten auch jüngere Spieler und Neulinge schon recht bald erste Spielerfolge vorweisen. Auf Dauer waren es aber die älteren und erfahrenen Spieler, denen sich der wahre Umfang vor allem hinsichtlich der zahlreichen Handlungsmöglichkeiten erschloss. Neben dem rhythmischen Trommeln, müssen sie die Patapons verantwortlich führen und deren individuelle Fähigkeiten, die sich austauschen und verändern lassen, gewinnbringend nutzen. Denn im Unterschied zu den ersten zwei Teilen, kann in dieser Version mit den gesammelten Hilfsmitteln die Ausrüstung der Patapons spielentscheidend verbessert werden. Ebenfalls interessant für die Spieler war, dass sich im Verlauf des Spiels neue wirkungsvolle Verwandlungsmöglichkeiten für die Patapons ergaben, mit denen die Gegner dann leichter zu besiegen waren. Und wem das nicht reichte, der konnte sich weiter im Mehrspieler-Modus mit anderen messen.

Fazit: Der unterhaltsame Strategie-Musik-Mix mit Rollenspielelementen erschließt sich nur Spielern mit Übung, Ausdauer, Geschick und Rhythmusgefühl.

In einem postapokalyptischen Szenario erwacht die weibliche Spielfigur Chell als einziges menschliches Wesen in einer Forschungseinrichtung, die von einer künstlichen Intelligenz gesteuert wird. Aus der Ego-Perspektive gilt es Chell durch verschiedene Testreihen und Levels zu begleiten und immer komplexer werdende Rätsel zu lösen, um schließlich entkommen zu können. Der Clou: Mit einer so genannten Portalkanone werden an Wänden, Decken und Böden des jeweiligen Levels variable Türen (Portale) platziert, hierbei geht man durch Portal A und tritt unmittelbar wieder aus Portal B heraus. So lassen sich verschiedene Hindernisse und Gefahren umgehen, Schalter betätigen und der Ausgang des jeweiligen Levels erreichen. In mehreren Tutorials wird die Anwendung der jeweiligen Portale verständlich erläutert, sodass die Spieler die Theorie anschließend direkt praktisch erproben konnten. Um Erfolg zu haben, waren vor allem Logik, Übersicht, planarisches Denken, Merkfähigkeit, Einfallsreichtum und Konzentration notwendig. Die Jugendlichen, die es mit „Versuch und Irrtum“ probieren wollten, gaben schon alsbald frustriert auf. Die Spielgeschichte wirkt wendungsreich und spannend, wartet mit zahlreichen Überraschungen auf. Das futuristische Szenario bietet Anspielungen zu realweltlichen gesellschaftlichen Themen und lässt die Roboter mit durchaus menschlichen Wesenszügen erscheinen. Die verschiedenartig inszenierten Levels wurden von den Testern teilweise als sehr witzig beurteilt, wobei der hintergründige Humor sich eher den älteren Spielern erschloss. Auf Grund der Rätsel-Thematik, der stimmungsvollen Atmosphäre und der weiblichen Hauptfigur waren zeitweise auch Mädchen am Spiel interessiert.

Den Jungen gefiel besonders der kooperative Spielmodus, in dem man abseits der Hauptgeschichte zwei skurrile Roboter steuert und die komplexen Rätsel nur mit Teamwork und Ideenaustausch lösen kann. Als Manko beschrieben die Tester die Tatsache, dass die Geschichte zu schnell vorbei ist. Hier hat der Hersteller mittlerweile eine kostenlose Download-Erweiterung zur Verfügung gestellt.

Fazit: Jungen wie erwachsenen Spielern wird intelligente und witzige Unterhaltung abseits der etablierten Puzzle- und Logik-Minispiele geboten, verbunden mit einer spannenden Science-Fiction-Story und der Möglichkeit, im Team zu agieren.

PORTAL 2



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren



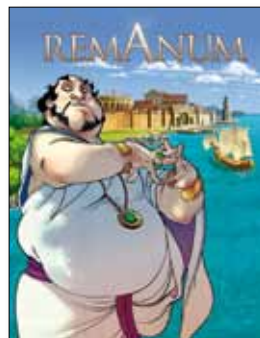
Vertrieb: Sony Computer Entertainment
Plattform: PS3
Preis: ca. 60 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

Anders als in den letzten Teilen der bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebten Reihe arbeiten hier die Helden Ratchet und Clank diesmal mit den Bösewichten Qwark und Dr. Nefarius zusammen, um eine fremde Bedrohung für das Universum zurückzuschlagen. Die einfache Rahmengeschichte wird in „lustigen“ und „skurrilen“ Zwischensequenzen erzählt und wurde von den Testern als „nicht weiter wichtig“ beschrieben. Für sie hatten Spielspaß und Herausforderungen wesentlich mehr Bedeutung. Es gefiel ihnen, durch eine farbenprächtig ausgearbeitete Fantasiewelt zu rennen, die bunten, detail- und abwechslungsreich gestalteten Umgebungen zu erkunden und diverse Abenteuer zu bestehen, die sich manchmal recht ungewöhnlich präsentierten. Da die Spielwelt aus den Fugen geraten ist, ließ bei ihren Protagonisten schon mal die Schwerkraft nach, dann wieder zerbröselte ihnen der Boden unter den Füßen. Geschick, Reaktionsschnelligkeit und eine gute Auge-Hand-Koordination sowie vorsichtiges und vorausschauendes Handeln waren dann notwendig, um Übersicht und Balance zu halten. Mit Hilfe eines Staubsaugers und anderer teils absurder Waffen gilt es außerdem, sich gegen zahlreiche außerirdische Gegner zu behaupten. Selbst Anfänger kamen mit den genretypischen und im Spielverlauf oftmals sich wiederholenden Herausforderungen schnell zu recht, wurden sie doch verständlich und schrittweise erklärt. Großes Interesse erhielt der Mehrspieler-Modus, der Offline wie Online spielbar ist. Auf ihrer Mission gegen die außerirdische Gefahr können die Spieler nur im Team erfolgreich sein und koordiniertes Handeln und Absprachen sind Voraussetzung, um Hindernisse überwinden, Rätsel lösen oder Gegner besiegen zu können. **„Macht einer einen Fehler, dann scheitert oft die ganze Gruppe!“ (Junge, 12 Jahre)**

Fazit: Vor allem im kooperativen Mehrspieler-Modus bot das Spiel vor allem den Jungen humorvolle und kurzweilige Herausforderungen.



Vertrieb: Travian Games
Plattform: PC
Preis: kostenfreies
Browsergame

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

REMANUM

„Baue dein Handelsimperium auf und werde ein mächtiger Händler!“ Das Motto macht schnell klar, worum es geht: Reich werden! Als ein auf Konstanz und Präsenz ausgelegtes Mehrspieler-Browsergame bedarf es vor Spielstart der Registrierung. Anschließend findet sich der Spieler in der Antike wieder und entscheidet sich für eine Heimatstadt im Mittelmeerraum. In einem umfassenden Tutorial wird er auf verständliche Weise mit den wichtigsten Grundlagen vertraut gemacht. Neben Geld ist vor allem Ansehen gefragt, um aus der kleinen Familienresidenz einen Großgrundbesitz mit funktionierenden Produktions- und Handelsketten zu entwickeln. Der Spieler entscheidet sich für bestimmte Produktionszweige, um den limitierten Bauplatz geschickt nutzen zu können. Insgesamt können über 40 verschiedene Güter in normaler oder edler Qualität produziert, weiterverarbeitet und gehandelt werden. Kontakt zu Mitspielern ist dabei unerlässlich, um günstige Großkäufe tätigen und sich so von öffentlicher Börse und dem Marktplatz finanziell entlasten zu können.

Da aber hohe Gewinne nicht ausreichen, um genug Ansehen zu erlangen, bedarf es auch Geld- und Sachspenden für kostspielige Feste oder Ausbauten der öffentlichen Gebäude. Auch werden jedem Spieler optionale Aufträge erteilt, mit denen Arbeitskräfte, Status oder seltene Waren gewonnen werden können. Durch die detaillierte Einführung ist der Spielablauf sehr schnell veranschaulicht. Doch nun gilt es, die richtigen Wege mittels Marktsondierung, hohen Gewinnmargen und persönlichen Kontakten zu beschreiten. Dabei sind Umsicht und Geduld in ruhigen Phasen gefragt.

Von den Spieletestern gelobt wurden vor allem die Vielfalt der Möglichkeiten, die Selbstverantwortung der Spielerstrategie und der kooperative Charakter des Spiels; während ausschließlich zu Beginn Phasen des „Leerlaufs“ bemängelt wurden.

„Remanum“ ist zwar kostenfrei spielbar, bietet aber auch kostenpflichtige Möglichkeiten, um im Spiel schneller zum Ziel zu gelangen. Im direkten Spielwettbewerb mit ihren Freunden ist ein solches Angebot für junge Gamer äußerst reizvoll und wird oft unbedenklich genutzt.

Fazit: Die Wirtschaft- und Handelssimulation ist ein Online-spiel, das bei geringem Zeitaufwand über einen langen Zeitraum hinweg den Spieler fordert und ihm die Gesetze des Handelns und Miteinanders nahebringt.

Das Musikspiel ist eines der neuen innovativen Touchscreen-Spiele, das auf der neuen Handy- und PC-Generation, dem Smartphone und dem Tablet-PC, gespielt wird. Der große Vorteil: Man kann das Spiel überallhin mitnehmen und sich problemlos mit Freunden zum Spielen treffen. Zudem ist der Bildschirm selbst der Controller. Das Spielprinzip ist simpel, aber fordernd zugleich. Runde Symbole müssen im Rhythmus der Musik ausgelöst werden: Manche müssen gedrückt, andere gehalten und wieder andere über den Bildschirm verfolgt werden. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, muss man dabei nicht nur im Takt der Musik die Symbole auslösen, sondern auch möglichst genau deren Mitte treffen.

Auf dem „Jugendforum NRW 2011“ in Köln wurde das Spiel im Rahmen der elektronischen Spielemesse gamescom getestet und begeisterte Kinder und Jugendliche gleichermaßen. Die abwechslungsreiche Musik sprach sowohl Mädchen als auch Jungen an. Jedes der aktuell 54 Lieder kann auf drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden und war sowohl für Gelegenheitsspieler als auch für Fortgeschrittene interessant. Das Musikspiel erfordert Koordination, Konzentration und auch Rhythmusgefühl. Da ein Lied in der Regel nur 2 Minuten dauert, kann es schnell mal zwischendurch ablaufen. Trotzdem bietet es auch Langzeitmotivation: Man kann sich anhand eines weltweiten Rankings vergleichen. Allerdings kritisierten die Tester, dass „ReRave“ nur alleine gespielt werden kann und es keine weiteren Spielmodi gibt.

Aufpassen muss man vor versteckten Kosten: Das Grundspiel kommt mit 3 Liedern und kann um 9 kostenlose erweitert werden. Alle anderen Songs gibt es in verschiedenen Paketen für umgerechnet 40-50 Cent pro Lied, so dass alles zusammen knapp 20 Euro kostet – im Vergleich zu üblichen Videospiele ist der Preis aber sehr günstig. Derzeit gibt es das Spiel für iPod touch, iPhone, iPad und bald auch für alle Android-Geräte und ist somit fast auf allen Smartphones und Tablets spielbar. Der Erwerb ist nur mit Kreditkarte möglich.

Fazit: Ein transportables, forderndes Musikspiel, das Mädchen und Jungen unterschiedlicher Altersgruppen trotz benannter Einschränkungen überzeugte.

RERAVE



Vertrieb: Step Evolution
Plattform: iPhone, iPad, iPod touch
Preis: ca. 2 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren



Vertrieb: Trion Worlds
Plattform: PC
Preis: ca. 22 €
zzgl. ca. 13 € Monatsgebühren

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 14 Jahren

RIFT: PLANES OF TELARA

In diesem Online-Rollenspiel taucht der Spieler in die vom Krieg zerrüttete Fantasiewelt von Telara ein und kämpft als einer von zahlreichen durch die Götter erweckten Helden gegen das Böse. Hierbei muss er sich entscheiden, ob er auf Seiten der gottesfürchtigen Wächter oder der magiebegabten Skeptiker streitet, wobei seine Entscheidung auch den weiteren Spielverlauf beeinflusst. Die Möglichkeit, seine Figur und den späteren Spielstil individuell und mit viel Freiheit durch die Kombination von so genannten „Seelen“ mit spezifischen Merkmalen zu charakterisieren, beschrieben die Tester als anregend und innovativ.

Verständliche Hilfestellungen und erste einfache Herausforderungen boten nicht nur Genre-Fans einen motivierenden Spieleinstieg. Besonders gefiel, dass man auch hier wieder mit anderen Mitspielern gegen computergesteuerte Gegner antreten und eine weitläufige, geheimnisvolle Welt erkunden konnte. Spannend und faszinierend wurden die im Handlungsverlauf auftretenden mysteriösen Risse (Rifts) bewertet, durch die gefährliche Kreaturen aus anderen Dimensionen in die Welt gelangen. Mit Teamwork gilt es, in sich abgeschlossene Bereiche zu betreten, hier besonders anspruchsvolle Gegner zu besiegen, um die Rifts zu schließen. Wer sich lieber mit anderen Spielern messen wollte, tat dies in speziellen Spielbereichen oder suchte die Auseinandersetzung im allgemeinen Spielverlauf.

Eine Figur mit einem hohen Maß an Freiheit zu kreieren, gemeinsam mit oder gegen Gleichgesinnte spannende Abenteuer zu erleben und hierdurch mächtiger zu werden, sich in Gemeinschaften zu gruppieren – all dies beschrieben vorwiegend die männlichen Tester als reizvoll. Dass es bei „Rift“ kein Ende im herkömmlichen Sinn gibt, sondern stets neue Abenteuer durch Erweiterungen hinzukommen, war für sie umso spannender. Doch der Wettlauf mit und gegen andere Spieler um die mächtigste Waffe, die beste Rüstung oder das Meistern einer komplexen Herausforderung hat seinen Preis: Neben Kaufpreis und monatlichen Abo-Gebühren muss auch viel Zeit investiert werden, um Erfolg im Spiel und Anerkennung in der Gruppe zu bekommen.

Fazit: Spannendes und zeitintensives Online-Rollenspiel. Eltern sollten dies wissen, entsprechend mit ihren Kindern feste Spielzeiten vereinbaren und deren Einhaltung auch einfordern.

Elmo und sein Freund, das Krümelmonster, fordern Spieler zu einer märchenhaften, interaktiven Fantasiereise auf und erzählen in Bilderbuchform von ihren gemeinsamen Erlebnissen. Bei diesen geht es um entwicklungsrelevante, kindgerecht aufgearbeitete Themen wie Freundschaft, den Umgang mit Ängsten, Anderssein und Verständnis.

In das fröhlich bunte und detailreiche Geschehen können jederzeit mehrere Spieler einsteigen, wobei die bekannten Figuren mittels der separat erhältlichen Kinect-Kamera gesteuert werden. So gilt es z. B. im Takt der Musik zu tanzen oder Hindernissen auszuweichen, wobei die jeweiligen Handlungsforderungen den herkömmlichen Bewegungsabläufen nachempfunden sind. Diese werden von der Kamera registriert und auf die Spielfigur übertragen. Neben zahlreichen bewegungsintensiven Aufgaben werden auch jene Sinne angesprochen, mit denen Melodien, Farben und Formen erkannt und folgerichtig zugeordnet werden müssen. Dabei verzeiht das Spiel ungenau oder seitenverkehrt durchgeführte Bewegungsabläufe großzügig, wodurch selbst bei den Jüngsten nur selten Frust entstand.

Die Mädchen und Jungen konnten ohne Zeitdruck agieren und so lange an einer Problemstellung tüfteln, bis die Lösung gefunden war. Begleitet werden sie bei diesem Erfahrungsprozess durch die beiden Knuddel-Monster, die die Kinder ohne erhobenen Zeigefinger, mit verständlichen Erklärungen und entsprechender Belobigung immer wieder positiv bestärkten. Dies gefiel den Jüngeren so gut, dass sie das märchenhafte Spielangebot mehrmals angingen.

Fazit: Eine farbenprächtige, kinderfreundliche und interaktive Fantasiereise für die ganze Familie.

SESAMSTRASSE – ES WAR EINMAL EIN MONSTER



Vertrieb: Warner Bros.
Interactive Entertainment
Plattform: Xbox 360
(Kinect erforderlich)
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 5 Jahren



Vertrieb: Flashpoint
Plattform: PC
Preis: ca. 14 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

SHERLOCK HOLMES UND DER HUND VON BASKERVILLE

Nun kann das wohl bekannteste Abenteuer von Sherlock Holmes, dem berühmten englischen Meisterdetektiv aus der Bakerstreet, und seinem Mitstreiter Dr. Watson auch virtuell nachgespielt werden.

Auf der Familie Baskerville lastet ein vermeintlicher Fluch und eine unheimliche Bestie scheint alle Mitglieder der Sippe töten zu wollen. In seiner Not wendet sich Sir Henry Baskerville an den Meisterdetektiv Holmes und bittet diesen um Hilfe. Dies ist der Ausgangspunkt, wo die Spieltester im Geschehen aktiv werden können. Nachdem sie sich entschieden haben, in welcher der zwei Schwierigkeitsstufen sie das Abenteuer angehen möchte, geht es auf Erkundungstour durch das Schloss der Familie. Auf dem Anwesen müssen zahlreiche, unterschiedliche Kombinations-, Logikrätsel und Wimmelbilder in klassischer „Point&Click“-Manier gelöst werden. Die leichte Spielvariante erlaubt es hierbei zu jeglichem Zeitpunkt Tipps und Hinweise abzurufen. Und das ist durchaus notwendig, da manche Aufgaben ohne Hilfe kaum zu bewältigen waren und die Mädchen und Jungen einige Male Schwierigkeiten bei der Lösungsfindung hatten. Doch durch Teamwork, mit vereinten kombinatorischen Fähigkeiten und etwas Geduld konnten auch größere Herausforderung bewältigt werden.

Alle Schauplätze und Charaktere sind originell gezeichnet, bleiben jedoch größtenteils statisch, so dass alles wie ein Comicstrip wirkt. Dass die Spielgeschichte nicht der Originalbucherzählung entspricht und die Spielumsetzung ein wenig antiquiert wirkt, war für die meisten Jugendlichen unbedeutend. Sie fanden vielmehr, dass die grafische Umsetzung in Kombination mit der ansprechenden und stimmigen Musikuntermalung eine „glaubwürdige, düstere Atmosphäre schaffen und perfekt zur Handlung passen“. Angetan von der spannenden Atmosphäre versuchten sie sich, trotz anfänglicher Skepsis, gerne an den vielfältigen Knobeleyen. Dem Handlungsverlauf dabei zu folgen fiel nicht schwer, da die Sprachausgabe im gut vertonten englischen Original mit deutschen Untertiteln erfolgt. Manche Spieler nutzten diesen Umstand zur spielerischen Überprüfung der eigenen Englischkenntnisse.

Fazit: Spannendes Rätselabenteuer für Mädchen und Jungen, die Detektivgeschichten ohne große Action mögen.



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 30 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
 ab 10 Jahren

SHIFT 2 UNLEASHED

Wie so viele Rennspiele, bietet auch „Shift 2“ den üblichen Karrieremodus, in dem auf über einhundert Rennstrecken verschiedene Wettfahrten wie Zeitfahren und Serienrennen ausgetragen werden können. Die Fahrzeugauswahl ist dabei enorm und faszinierte vor allem die Jungen ebenso wie die Möglichkeit, bei entsprechendem Erfolg den eigenen Boliden in der Werkstatt tunen zu lassen. Wo dann mit Neugier und Begeisterung erprobt wurde, wie sich beispielsweise ein tiefer gelegtes Fahrwerk oder andere Stoßdämpfer auf das Fahrverhalten auswirken.

Noch mehr fesselte die Tester aber das Feeling, das durch die gute Soundkulisse, die detailreiche Cockpitsicht, die neue Helmkamera-Perspektive und die Dämmerungs- bzw. Nachtrennen aufkam. Wenn bei Nacht nur noch Lichter statt grüner Hügel an einem vorbeiflitzen und sich das Sichtfeld entsprechend einschränkt, braucht man nach Meinung der Rennexperten schon mal starke Nerven.

Drei Schwierigkeitsgrade und einstellbare Fahrhilfen erleichtern zwar den Einstieg, aber die Fahrzeuge sind durchweg sehr anspruchsvoll zu steuern, was vor allem Rennspiel-Einsteiger und jüngere Spieler sichtlich überforderte. Auch mit der phasenweise komplexen Menüstruktur, in der die das Spiel beeinflussenden Spiel- und Fahrzeugeinstellungen vorgenommen werden konnten, waren die jüngeren Spieler teilweise überfordert. Dies gilt ebenso für die schnelle und beeindruckende Spielegrafik, die möglicherweise manch jüngeren Spieler überanstrengen kann.

„Shift 2“ ist ein Rennspiel ohne inhaltlichen Anspruch, das den Testern einfach großen Spaß bereitete über die Rennpisten zu rasen, herausgefordert durch die, nicht zu unterschätzenden, virtuellen Computer-Konkurrenten und die relativ hohen Ansprüche in Bezug auf die Beherrschung des Materials. Zwar bietet das Spiel auch einen Mehrspielermodus (kein LAN Modus), der sich allerdings vom Singleplayer nicht groß unterscheidet.

Fazit: Im Vergleich mit anderen Rennspielen der Need for Speed-Reihe äußerst realitätsnah und anspruchsvoll in der Steuerung.

Vertrieb: Digital Reality
Plattform: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 15 €
 (nur Online erhältlich)

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
 ab 12 Jahren



SKYDRIFT

Das Spielprinzip erinnerte die Jugendlichen an den Klassiker „Mario Kart“. Allerdings bewegt man sich hier nicht auf dem Boden, sondern fliegt mit skurrilen Vehikeln durch die Lüfte. Gegen den Computer oder im Mehrspielermodus gegen andere heißt es dann, die Zielmarkierung der jeweiligen Flugstrecke möglichst als Sieger zu erreichen. Zur erfolgreichen Umsetzung waren geschickte Piloten mit einer guten Auge-Hand-Koordination gefragt, die die notwendige Ausdauer und Motivation mitbrachten, um die Fluggeräte beherrschen zu können. Insgesamt stehen drei Spielmodi zur Verfügung, die die Spieler ganz unterschiedlich begeisterten. „**Am besten hat mir der Modus mit den Raketen gefallen.**“ **Junge (14 Jahre)** In dieser Spielform können die Nutzer kleine Hilfen auf sammeln (Schutzschilde, Reparaturkits, Geschosse etc.), um ihre Mitstreiter bei Bedarf langsamer werden zu lassen oder sie vom Himmel zu holen. Hier lagen Schadenfreude bei gelungenen Manövern und Ärger über feindliche Treffer stets nahe beieinander.

Im zweiten Spielmodus galt es darauf zu achten, beim Wettflug nicht als Letzter das Ziel zu erreichen, da dies das Aus im Rennen bedeutete. Im dritten Modus dreht sich alles um Geschwindigkeit, wobei Beschleunigungsringe dazu genutzt werden können, um das ohnehin schon rasant wirkende Flugenerlebnis noch schneller zu gestalten.

Punkteabzug für das Spiel gab es von den Testern bzgl. Musik, Sound und der Gestaltung der Flug-Parcours. Obwohl die bunte und detailreiche Grafik alle überzeugte, waren die insgesamt 6 Abschnitte auf Dauer zu wenig für unsere Spieltester.

Der Online Mehrspieler-Modus wurde dagegen von allen als absolutes Spielhighlight bewertet. Bis zu 7 Piloten können hier gegeneinander antreten, ihre Fähigkeiten beweisen und um den Sieg auf der Flugroute streiten.

Fazit: Ein rasantes Flugzeug-Wettkampfspiel, das vor allem die Fans von Rennspielen begeisterte.



Vertrieb: Activision Blizzard
Plattform: PC, PS3,
Xbox 360, Wii
Preis: bis 60 € für das Grundset

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

Der violette Drache **Spyro** ist zwar namensgebend, letztlich aber nur eine Spielfigur neben anderen. Zur CD gibt es noch eine Zusatzhardware „Portal of Power“ und 3 von insgesamt 30 erhältlichen Spielfiguren, die Skylanders genannt werden. Als mächtiger Portal-Meister stellt der Spieler seine Figuren auf das „Portal of Power“, das mit dem PC oder der Konsole verbunden ist. Dieser Anschluss ermöglicht es, dass die Figuren anschließend auf dem Bildschirm erscheinen und im Spiel gesteuert werden können. Dabei werden alle Fortschritte, eingesammelte Münzen, etc. direkt auf der Figur selbst gespeichert, so dass es möglich ist, mit den gleichen Fähigkeiten auf einer anderen Plattform beispielsweise bei Freunden zu spielen.

Spielziel ist es, die bunte, recht kindlich gehaltene Fantasiewelt der „Skylanders“ vor dem Untergang zu bewahren. Dafür erkundet der Spieler mystische Gebiete, sammelt Schätze, bekämpft gegnerische Kreaturen und baut die Kräfte und Fähigkeiten seiner Spielfiguren stetig aus. Diese spannende und auch abwechslungsreiche Mischung gefiel besonders den Jungen. Das kampfbetonte Spielprinzip bietet ansonsten nur wenige Alternativen. Nichts desto trotz erfreuten sich besonders die bunten Spielfiguren bei den Testern großer Beliebtheit, da die Figuren systemübergreifend funktionieren und ein auf der Wii gespielter Held auch auf der PS3 bei Freunden zum Einsatz kommen kann.

Im Handlungsverlauf werden den Kindern immer wieder andere Spielfiguren und deren Fähigkeiten vorgestellt, somit der Wunsch geweckt, diese auch besitzen zu wollen, zumal die Figuren sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Das einfache Durchspielen ist mit den im Grundpaket enthaltenen Figuren zwar möglich, da jedoch spezielle Spielbereiche nur mit bestimmten Figuren bespielt werden können, wird der Wunsch sie zu besitzen zusätzlich angeheizt. Jede weitere Figur kostet 8 Euro, ein Themenset mit nützlichen Gegenständen um die 20 Euro.

Fazit: Das augenscheinlich ungewöhnliche Spielkonzept ist in Wirklichkeit ein simples Verkaufskonzept, das die Begeisterung der Kinder für ein buntes, actionreich ausgerichtetes Fantasiespiel geschickt mit deren Sammelleidenschaft für Spielfiguren geschäftsträchtig verknüpft.



Vertrieb: THQ
Plattform: PS3, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

STACKING

In diesem **Abenteuer-Spiel** sind ineinander schachtelbare, eiförmige russische Matroschka- bzw. Babuschka-Puppen die Hauptfiguren. Eine davon ist Charlie, dessen Geschwister von einem Bösewicht entführt und versklavt wurden. Er ist zwar die kleinste Puppe in der gesamten Spielwelt, jedoch besitzt er die Gabe, in größere Figuren hineinschlüpfen zu können und diese so unter seine Kontrolle zu bringen. Auch diese Puppe kann wieder die nächst Größere in einem Abschnitt beherbergen.

Durch die pfiffige Maskerade kann Charlie nicht nur andere Figuren täuschen, sondern auch deren Spezial-Fähigkeiten nutzen, um am Ende seine Familie befreien zu können. Schlüpft er z. B. in einen Mechaniker, ist es ihm möglich, defekte Geräte zu reparieren, als Fotograf kann er andere Figuren mittels Blitzlicht blenden. So gilt es, die jeweilige Situation durch Gespräche und Beobachtungen genau zu analysieren, anschließend mehrere Puppen folgerichtig aufeinander zu stapeln und deren Fähigkeiten gemäß den Handlungsfordernungen zielgerichtet einzusetzen.

Zeigten allgemein die Spieler anfangs für die altmodischen, langweilig und unförmig aussehenden Figuren wenig Interesse, konnte die fantasievolle und ungewöhnliche Spielidee die Älteren dagegen recht schnell begeistern. Vor allem die witzigen Inszenierungen bereiteten ihnen hierbei großen Spaß. Die Figuren als auch die Spielwelt empfanden sie zwar als etwas angestaubt, aber „irgendwie doch auch wieder geheimnisvoll“. Spannend und herausfordernd beurteilten sie die Tatsache, dass jedes der zentralen Rätsel mehrere, unterschiedliche Lösungswege bietet. Besonders die Rätsel- und Knobelexperten fühlten sich hier motiviert, alle Lösungsmöglichkeiten auch zu finden.

Das Interesse der Jüngeren am Spiel erlahmte dagegen schon bald, da die im Handlungsverlauf notwendige hohe Lesefähigkeit und Konzentration sie überforderte und frustrierte. Anstelle der fehlenden Sprachausgabe könnten hier Erwachsene unterstützend die interessierten Kinder im Spiel begleiten.

Fazit: Ein fantasievolles und humorvolles Abenteuerspiel, in dem es viel zu entdecken gibt und das lehrt, dass ein Ziel zu meist auf mehreren Wegen erreichbar ist.

Dr. Schrecklich ist klein, lila, trägt einen Laborkittel und hat nur ein Ziel: Er will Unheil in der Welt stiften, vergiftet Gewässer und wirft mit Bomben um sich. Was sich im ersten Moment recht martialisch liest, entpuppte sich in der Umsetzung zu einem vergnüglichen Gruppenspaß.

Um den Bösewicht zu stoppen, gilt es eine Reihe skurriler Herausforderungen in farbenfrohen und kinderfreundlichen Comic-Szenarien mit Hilfe des „Move-Motion-Controller“ zu meistern, der je nach Herausforderung ganz unterschiedlich im Spiel, beispielsweise als Angel, Magnet, Netz, Tennisschläger oder Hammer, verwendet werden kann. Dabei gilt es u. a. Flugzeuge abzuwehren, witzig animierte Bären am Entern eines Zuges zu hindern, Fische zu fangen oder Männchen zu balancieren. Die Minispiele ließen sich alleine oder gemeinsam bestreiten. Im Zusammenspiel kann der eine Mitspieler entweder den anderen bei der Aufgabenlösung unterstützen oder versuchen, ihn dabei zu stören. Da die Einflussmöglichkeiten für den zweiten Spieler hierbei insgesamt recht eingeschränkt sind, entwickelte sich nur kurzweiliger Spielspaß. Wesentlich unterhaltsamer empfanden dagegen die Spieler, dass sie durch die zum Controller gehörende Kamera zeitweise selbst im Spiel zu sehen waren. Ebenso gefiel ihnen das skurrile und deutlich überzeichnete Ausgangs-Szenario samt „amüsantem“ Sprecher, der die rasanten und bewegungsintensiven Minispiele witzig und motivierend kommentiert.

Da die leichte Steuerung und die jeweiligen Aufgabenstellungen vor jedem Minispiel verständlich erklärt werden, kamen auch Neulinge schnell zu Spielerfolgen. Vor allem in der Gruppe erlebten Mädchen und Jungen jede Menge Spielspaß bei dem Bestreben, immer wieder die Highscores der Mitspieler oder die vom Spiel vorgegebenen Bestmarken zu überbieten. Ältere Tester waren weniger begeistert, ihnen waren die Aufgabenstellungen sowie Handlungsmöglichkeiten auf Dauer zu wenig herausfordernd.

Fazit: Die Minispiel-Sammlung bringt jüngere Mädchen und Jungen in Bewegung und bietet unterhaltsamen Gruppenspaß.

START THE PARTY! SAVE THE WORLD!



Vertrieb: Sony
Plattform: PS3
(Move erforderlich)
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren



Vertrieb: Nintendo
Plattform: N3DS
Preis: ca. 42 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

SUPER MARIO 3D LAND

Prinzessin Peach wurde mal wieder vom Bösewicht Bowser entführt und Mario eilt wie immer zu Hilfe. Auch sonst begegneten die Tester in der bunten und kindgerecht gestalteten, dreidimensionalen Comic-Landschaft Altbekanntem. Ausgehend von einer Weltkarte, gilt es dann abwechslungsreich gestaltete Spiellandschaften, ob Wiesen, Piratenschiffe oder Unterwasserwelten, aufzusuchen und vielfältige Herausforderungen zu meistern. Um das jeweilige Ziel zu erreichen müssen die Kinder comichafte und wenig bedrohlich wirkende Gegner besiegen, Abgründe überspringen sowie diverse Boni suchen. Hierbei waren Geschick, Auge-Hand-Koordination sowie schnelles Handeln gefragt. Als besonders witzig wurden die verschiedenen Verwandlungsmöglichkeiten empfunden, wo Mario z. B. als Marder durch die Luft fliegen und Gegner mit dem Schwanz besiegen kann. Eine andere Kostümierung ermöglichte das Werfen von Bumerangs.

Das Spiel präsentiert sich einsteigerfreundlich. Die Steuerung funktioniert präzise, zahlreiche Figuren erklären neue Spielelemente – auf Wunsch auch wiederholt. Die Forderungen sind übersichtlich gestaltet, regelmäßig wird der Fortschritt gespeichert und zahlreiche Aktionen werden mit Extra-Leben belohnt. Scheiterten Anfänger des Öfteren an einem kniffligen Sprung, bot ihnen das Spiel frustrationsvorbeugende Hilfestellungen an wie z. B. die Unverwundbarkeit. Ältere und erfahrene Spieler fanden eine ihren Fähigkeiten entsprechende Herausforderung erst im zweiten Durchgang. Hier wurden veränderte Welten mit neuen, schwer zu besiegenden Gegnern und zahlreichen spannenden Herausforderungen angereichert, die es mit Bruder Luigi zu meistern gilt. Als oftmals verwirrend und teilweise auch den Spielfluss störend beurteilten die Kinder dagegen den 3D-Effekt im Spiel. Und auch wenn es möglich ist, Boni via kabelloser „Street-Pass-Funktion“ mit anderen zu tauschen, vermissen dennoch alle Spieler einen Mehrspielermodus, um gemeinsam mit anderen die bunten Welten erkunden zu können.

Fazit: In altbekannter Mario-Manier können Mädchen und Jungen in farbenfrohen Spielereisenlandschaften unterhaltsame Abenteuer erleben.



Vertrieb: Headup Games
Plattform: PC, Xbox 360
Preis: bis 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

SUPER MEAT BOY

Spiele von unabhängigen Entwicklern (Indie-Games) erfreuen sich hoher Beliebtheit – so auch dieses slapstickartige Jump&Run-Spiel im einfachsten 2D-Comic-Look, in dem „Meat Boy“, einem Fleischklops, seiner Freundin „Bandage Girl“ nachjagt, die vom Bösewicht Dr. Fetus entführt wurde. In jedem der 2D- Areale gilt es mit dem Fleischklops einen Zielpunkt zu erreichen. Die Größe entspricht zunächst der eines Bildschirms, weshalb die Tester die jeweiligen Anforderungen auf den ersten Blick durchschauen konnten. Die Steuerung beschränkt sich auf Richtungsanweisungen sowie einen Sprung- und Sprintbefehl. So kann Meatboy z. B. auch an Wänden entlang rutschen, sich von diesen abstoßen und in der Luft manövrieren. Auf diese Weise muss der Spieler die verschiedenen Parcours absolvieren, wobei es Hindernissen, wie Abgründe, Stacheln oder Salz, geschickt auszuweichen gilt. Gestalteten sich die ersten Abschnitte noch einsteigerfreundlich, so erschwerten schon bald bewegliche Gegner, rotierende Sägen und andere Barrieren das Vorankommen. Hier galt es das dann mit Bedacht und Sorgfalt zu planen und die Handlungen präzise umzusetzen. Die Tester mussten hierbei eine gute Auge-Hand-Koordination, genaues Timing und eine hohe Frustrationstoleranz beweisen und selbst Genre-Profis hatten hier Schwierigkeiten. Gelang es einem Tester nach zahlreichen Versuchen endlich ans Ziel zu gelangen, dann waren Stolz und Freude umso größer. Als witzig und originell beurteilten sie die Tatsache, dass bei Erfolg alle Versuche des Spielers noch einmal gezeigt werden – auch die erfolglosen. So hüpfen und liefen dutzende kleiner Spielfiguren über den Bildschirm, von denen am Ende nur einer ins Ziel kommt. Als reizvoll erwiesen sich auch zahlreiche zusätzliche Spielinhalte, die durch fleißiges Sammeln von Boni freigeschaltet werden konnten.

Das originelle Spielprinzip wird getrübt durch eine mit schwarzem Humor versehene Spielgeschichte, die jüngere Kinder möglicherweise irritieren könnte.

Fazit: Klassisches Jump-and-Run-Spiel, das im Spielverlauf selbst Profis auf eine harte Probe stellt.



Vertrieb: DrinkBox Studios
Plattform: PS3
Preis: ca. 10 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 9 Jahren

TALES FROM SPACE: ABOUT A BLOB

In diesem etwas düster wirkenden, dennoch kinderfreundlich gestalteten 2D Jump&Run-Abenteuer steuert man ein kleines mehr oder weniger rundlich wirkendes Ding, den Blob. Das außerirdische Wesen ist ziemlich gefräßig und plant die ganze Erde zu verschlucken.

Der Spieler steuert den eingesperrten Vielfraß mit dem Gamepad rennend und hüpfend durch zweidimensionale Räume und Landschaften und saugt mit ihm Nägel, Dosen, Bälle, Bäume, Kühe und vieles mehr auf. Nur so ist es möglich, dass das eigenartige Kerlchen an Größe gewinnt, vorher unerreichbare Plattformen oder Gegenstände erlangt oder andere eingesperrte Außerirdische befreit. Dass der Blob verschluckte Gegenstände wieder ausspeien kann, um sich so gegen Widersacher zu wehren, bereite dabei besonders den Jungen Spaß. Um im Spiel wachsen und vorankommen zu können, mussten die Spieler zudem zahlreiche Kipp- und Schalter-Rätsel mit Geschick, Köpfchen und auch Schnelligkeit meistern. Originell beurteilten sie die Tatsache, dass der Blob im weiteren Handlungsverlauf Magnetfelder erschaffen und sich so an metallischen Oberflächen anheften kann.

In den Testergruppen wurde ausschließlich kooperativ im Mehrspielermodus gerätselt. Der relativ leicht zu bewältigende Schwierigkeitsgrad in Kombination mit den selbsterklärenden Handlungsforderungen garantierte zumeist schnelle erste und frustfreie Spielerfolge. Kam jemand dennoch nicht weiter, hatte zumeist der andere die zündende und weiterbringende Idee.

Fazit: Kurzweiliges Jump&Run-Abenteuer mit einem ungewöhnlichen Thema und Protagonisten.



Vertrieb: Re-Logic
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

TERRARIA

Ähnlich wie in „Minecraft“ (s. Seite 31) geht es in diesem zweidimensional und grafisch sehr einfach gestalteten Spiel darum, sich gegen Monster zu wehren, Rohstoffe abzubauen, Häuser zu errichten, Werkzeuge herzustellen und eine Tag- und Nacht-Welt im Retro-Look zu erkunden.

Mit Beginn erhält der Spieler eine informative und verständliche Einführung in die grundlegende Steuerung und Handlung. Um sich vor den zahlreichen Ungeheuern zu schützen, heißt es zunächst ein sicheres Haus zu errichten und dieses mit lebenswichtigen, später dekorativen Utensilien auszustatten. Erfüllt der Spieler beim Auf- und Ausbau spezielle Grundbedingungen, ziehen spontan hilfreiche, computergesteuerte Figuren wie ein Händler oder eine Heilerin in sein Heim ein – sehr zur Überraschung und Freude der Tester. Sind anfängliche Werkzeuge wie eine Axt zum Bäume fällen oder eine Spitzhacke zur Metall-Gewinnung noch einfach zu produzieren, bedürfen mächtige Laserschwerter und Sternen-Kanonen besonders seltener Rohstoffe, die nur mit viel Geduld und Ausdauer zu finden sind. Um an die notwendigen Ressourcen zu gelangen, gruben sich die Spieler immer tiefer ins Erdreich. So wurde aus dem anfänglichen Keller der Behausung schnell ein Minenschacht, in dem sie auf immer stärker werdende Wesen wie Drachen, Spinnen und andere Kreaturen stießen. Diese zu besiegen, gemeinsam mit Freunden eine riesige Welt zu erforschen, dabei handlungsmächtiger zu werden und auf immer neue Spielelemente und Gegenstände zu stoßen, empfanden vor allem die Jungen als faszinierend, spannend und herausfordernd. Unterhaltsam und anregend beschrieben sie auch den Mehrspielermodus, in dem ein gemeinsames Ziel nur durch Arbeitsteilung erreicht werden konnte.

Als etwas simpel und altertümlich beurteilten die älteren Spieler dagegen die grafische Aufmachung des Jump&Run-Abenteuers, die unwillkürlich jedes noch so fiese Monster eher harmlos und teilweise auch komisch erscheinen lässt.

Fazit: Ein ungewöhnliches Baukastenspiel für Entdecker und Erbauer, das sich im Spielverlauf stetig erweitert.

Der Mächtegerm-Abenteurer Nate Bonnet und sein pinkfarbener Begleiter, „das Vieh“, waren den meisten Testern noch aus dem Vorgängerspiel „The Book of Unwritten Tales“ bekannt (s. Band 19). In diesem Teil wird nun erzählt, wie sich die beiden eigentümlichen Helden bei der Suche nach dem gestohlenen „Herz“, einem Kristall mit magischen Eigenschaften, kennenlernen. Die Spieler waren neugierig zu erfahren, wie, trotz unterschiedlicher und recht egoistischer Beweggründe, sich zwischen den beiden dennoch eine verbindende Freundschaft entwickeln konnte.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich zu Beginn des Spiels festlegen und bietet so auch Adventure-Neulingen einen schnellen Einstieg. Eine zusätzliche Hilfefunktion erklärt verständlich den Auftrag und informiert über alle Möglichkeiten in der bunten recht übersichtlich gestalteten Märchenwelt zu interagieren. Dies erfolgt in typischer „Point&Click“-Manier mit der leicht zu handhabenden Maussteuerung. Die Kombinations- und Gesprächsrätsel beurteilten die Jugendlichen dabei als logisch und nachvollziehbar. Die Lösung der Aufgaben erfordern vor allem logisches Denken und Kombinationsgabe. Irritierend empfanden die Tester, dass einige Rätsel erst nach ihrer Lösung verständlich wurden bzw. dass sie sie unbewusst schon gelöst hatten, bevor der eigentliche Auftrag dazu erteilt wurde. Die Kenner des ersten Teils merkten an, dass für sie das Spiel deshalb auch weniger spannend sei. Allen gefielen besonders die zahlreichen humorvoll gehaltenen Anspielungen auf bekannte Filme, wie z. B. „Star Wars“ oder „Fluch der Karibik“, die sich durch das gesamte Spiel ziehen und so der fiktiven Spielwelt einen besonderen Charme verleihen. Vor allem die Medienexperten genossen es sichtlich „an jeder Ecke“ skurrile und witzige Details zu entdecken, wie z. B. eine etwas verrückte Tierschützerin, deren Name eine Anspielung auf eine bekannte Tierschutzorganisation ist oder einen Yeti, der versucht sich selber einzufangen. Mit dem Vieh konnten sich die Tester nur bedingt anfreunden und empfanden dessen eigenwillige Fantasiesprache anfänglich auch etwas gewöhnungsbedürftig.

Fazit: Buntes und fantasievoll ausgestattetes Rätselabenteuer für Einsteiger- und Genreliebhaber.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES – DIE VIEH CHRONIKEN



Vertrieb: Crimson Cow
Plattform: PC
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PS3, Xbox 360
Preis: ca. 10 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 6 Jahren

THE FANCY PANTS ADVENTURES

Der „Fancy Pants Man“ ist ein Strichmännchen mit witziger Hose, das sich auf die Suche nach der entführten Schwester begibt. Die Steuerung der Figur durch das zweidimensionale farbige Szenario ist einfach gehalten und orientiert sich an bekannten Jump&Run-Vorlagen. Entsprechend neugierig wurde das Spiel gestartet und so mit Geschick, Auge-Hand-Koordination und gutem Reaktionsvermögen erste Spielforderungen erprobt. So ist es möglich, an Wänden abzuspriegen, sich an Klippen festzuhalten, an Stangen entlang zu hangeln, zusammengerollt durch Loopings zu sausen sowie Gegner mit gezieltem Sprung auszuschalten. Später kann der Spieler auf gesammelte Waffen zurückgreifen, die es taktisch klug gegen skurrile Spinnen und verrückte Hühner einzusetzen gilt. Die Abschnitte sind grafisch abwechslungsreich gestaltet. Strand, Dschungel und Wasserwelten laden zu Erkundungen ein, in denen es allerlei überraschende Boni wie z. B. Hosen, Perücken und Hüte zu finden gibt. Die eigene Spielfigur hiermit anschließend witzig einzukleiden, sorgte für reichlich Spaß und motivierte die Kinder zusätzlich, noch einmal jeden Winkel abzusuchen.

Jene Spieler, die diese Optionen schon aus der kostenfreien Flash-Version kannten, konzentrierten sich deshalb lieber auf den neuen, kooperativen Mehrspielermodus, wo sie so genannte „Team Moves“ ausführen konnten. In diesem Modus sind Zusammenspiel und Einfallsreichtum gefragt. Um beispielsweise an eigentlich unerreichbare Gegenstände oder Plattformen zu gelangen, rollte ein Spieler seine Figur zusammen, die dann von der Figur des Mitspielers durch die Comic-Landschaft gekickt wurde. Diese Spielideen bereiteten einen solchen Spaß, dass dabei oftmals das eigentliche Spielziel vernachlässigt wurde. Einen weiteren Modus, in dem sie gegeneinander antreten konnten, empfanden die Tester hingegen nur kurzzeitig als spannend. Bemängelt wurde hier vor allem die fehlende Übersicht.

Fazit: Originelles Jump&Run-Spiel mit einfachster Strichmännchen-Grafik, das Mädchen und Jungen vor allem im Mehrspielermodus kurzweiligen Spielspaß bereitete.



Vertrieb: Nintendo
Plattform: Wii
Preis: ca. 44 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Der Junge Link erlebt die Entführung Prinzessin Zeldas mit und wird auserkoren, das vormals idyllische Fantasiereich vor dem Untergang zu bewahren. Neben Altbekanntem aus dieser Spielreihe, spielt „Skyward Sword“ auf fliegenden Inseln, die es zu erkunden gilt.

Der Spieler startet mit seinem Helden in einem malerischen Dorf und lernt dabei die zentralen Handlungsforderungen auf anschauliche Weise kennen. Während vor allem die Neulinge hier in ersten Kämpfen und Rätseln Steuerung und eigenes Handlungsgeschick erproben konnten, fühlten sich die Experten erst im weiteren Handlungsverlauf so richtig gefordert. Neben der Erkundung von labyrinthartig aufgebauten Tempeln, gilt es zahlreiche Rätsel zu lösen, Gegenstände einzusammeln und mächtige Gegner zu besiegen. Vor allem die Auseinandersetzung mit den Endgegnern empfanden vor allem die Jungen als spannend inszeniert und abwechslungsreich gestaltet. Denn jede Figur besitzt eine bestimmte Schwachstelle, die nur mit Geduld und taktischem Geschick herauszufinden war.

Mit dem Peter Pan ähnlichen Zelda konnten sich ganz unterschiedliche Mädchen und Jungen in vielfältiger Form identifizieren. Eingewoben in eine farbenprächtige, märchenhaft inszenierte Geschichte, muss der kindlich wirkende Held gefährvolle Abenteuer bestehen und sich in schwierigen Situationen bewähren. Wie im richtigen Leben, gewinnt er dabei immer mehr an Erfahrung und wächst so zum edelmütigen Helden, der die Prinzessin rettet, heran. Eine solche Geschichte bewegungsreich mitspielen zu können (was der Anschaffung der kostenpflichtigen Zusatzhardware „Wii Motion Plus“ bedarf), faszinierte alle Tester. Was ihnen dagegen überhaupt nicht gefiel war, dass die Spielreihe noch immer keine Sprachausgabe aufweist und weiterhin recht antiquiert mit Texterklärungen arbeitet.

Fazit: Abwechslungsreich gestaltetes Märchenabenteuer, das Mädchen und Jungen aus ganz unterschiedlichen Gründen fasziniert.



Vertrieb: Electronic Arts
Plattform: PC (Facebook-
Anmeldung erforderlich)
Preis: Grundversion
kostenfrei

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 14 Jahren

THE SIMS SOCIAL

Nun kann die Sims-Reihe auch Online im Netzwerk Facebook gespielt werden. Wie üblich steht dabei das Leben einer virtuellen Figur im Mittelpunkt. Dieser so genannte Sim kann zunächst mit einem hohen Maß an Freiheit nach eigenen Wünschen gestaltet werden, was u. a. die hohe Faszinationskraft für diese Simulationsreihe erklärt. Im weiteren Verlauf bezieht man mit seinem Sim eine Wohnung, entscheidet sich für einen Beruf und verdient Geld, mit dem dann alltägliche Dinge und Statussymbole gekauft werden können. Den sozialen Aufstieg seines Sims zu verfolgen, gleichzeitig die Figur nach eigenen Vorstellungen und Wünschen ausgestalten und dann einer Online-Gemeinschaft präsentieren zu können, begeisterte Mädchen und Jungen gleichermaßen. Das Spielangebot wird so auch zu einem virtuellen Markt der Eitelkeiten, in dem es in erster Linie darum geht eine hübsche Spielfigur zu haben, die viel Geld verdient und bei allen anderen Spielfiguren beliebt ist.

Das Spiel lässt sich kostenfrei nutzen, erfordert aber eine Menge Zeit und Geduld um vorzeigbare Erfolge erzielen zu können. Mit realem Geld lassen sich diese Erfolge wie auch diverse Kleidungs- und Möbelstücke im Spiel schneller erreichen, was besonders für Kinder sehr verlockend ist.

„The Sims Social“ nutzt die Freundesfunktionen von Facebook, ohne diese geht es im Spiel nicht voran. Gemeinsam zu spielen und die Sims der eigenen Freunde zu beobachten und sich mit diesen zu vergleichen ist besonders reizvoll. Man muss jedoch mit „Freunden“ interagieren um Spielerfolge zu erzielen, schnell sind besonders jüngere Spieler bereit wildfremde Menschen in ihre Freundesliste aufzunehmen, da sie Mitspieler benötigen.

Fazit: Eltern müssen wissen, dass, um mitspielen zu können, der Anbieter einen Altersnachweis vom Spieler nicht fordert, wohl aber das Recht, ihm zu gestatten, auf im Profil hinterlegte, private Dateien wie Name, Profilbild, Freundesliste und Wohnort des Spielers zugreifen zu dürfen.

Claas, Theo, Derya und Antonio sind „The Skillz“, eine junge Band mit verschiedenen kulturellen und musikalischen Geschichten, die sich auf der Berufsschule zusammengefunden hat und kurz vor einem Bandwettbewerb steht. Bei der Generalprobe geht alles schief und der Spieler muss in die Rolle der vier Charaktere schlüpfen, Rätsel und Minispiele absolvieren, um so den Auftritt sicherzustellen.

Mit der Geschichte, eine Band auf dem Weg zum Ruhm, konnten sich die Mädchen und Jungen gut identifizieren. Die einzelnen Charaktere empfanden sie dabei authentisch und stimmig in Szene gesetzt. Die Spielumsetzung des „Point&Click“-Abenteuers beurteilten sie dagegen als wenig zeitgerecht, auch wenn technisch alles funktionierte und das Spiel an sich flüssig lief. In liebevoll gestalteten Szenarien sucht man nach Gegenständen, kombiniert diese mit anderen und löst so bestimmte Aufgaben. Als schwerfällig und zu textlastig wurden hierbei die Dialoge der Bandmitglieder erlebt. Und besonders den älteren Spielern störte der ihrer Meinung nach allzu aufdringliche pädagogische Zeigefinger, wenn es hieß die richtige Entscheidung zu treffen. Denn je sozialkompetenter man in einzelnen Situationen reagiert, desto besser ist der Bandauftritt am Ende des Spiels.

Die ganze Geschichte wirkt glaubwürdig und passt in die mediengeprägte Lebenswelt der Jugendlichen. Dabei werden mit dem Thema „Band“ diverse gesellschaftliche Themen transportiert wie Konfliktlösungen, Gewalt, Ausgrenzung und Teamwork. Manchmal wirkt das Spiel etwas zu „glatt und könnte mehr Humor vertragen“.

Hervorzuheben ist, dass man das Spiel kostenfrei – inklusive diverser Zusatzmaterialien – im Netz herunterladen kann. Eine einfache Registrierung auf der Entwicklerwebseite reicht aus – besonders Lehrerinnen und Lehrer sollten hier einen Blick auf das gebotene Material werfen.

Fazit: Eine glaubwürdige Geschichte um die Probleme von jungen Menschen, die etwas mehr Humor und weniger pädagogischen Zeigefinger hätte vertragen können.

THE SKILLZ



Vertrieb: Daedalic Entertainment
Plattform: PC
Preis: kostenfrei Online
erhältlich

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren



Vertrieb: NBG
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

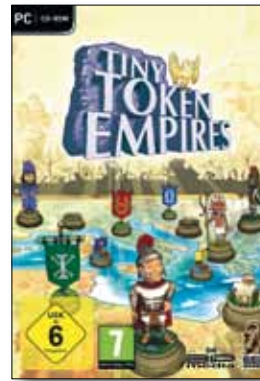
USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 7 Jahren

THE TINY BANG STORY

Ein winziger Planet wurde von einem Meteoriten getroffen und zerfällt daraufhin in viele Puzzlestücke, die es nun zu finden gilt. Dabei wird in dem gesamten Spielverlauf kein einziges Wort gesprochen oder geschrieben, Untermalung findet nur durch ruhige Musik statt. Das sorgte für eine nahezu spirituell wirkende Spielatmosphäre, die die Kinder und Jugendlichen neugierig und entspannt auf sich wirken ließen. Sogleich wollten sie herausfinden, was es in den bunt und friedlich gestalteten Spiellandschaften zu erledigen gab. Wie in „Point&Click“-Abenteuern üblich sammelten sie per Mausclick Gegenstände, um diese zu kombinieren und Mechanismen in Gang zu bringen, die das Weiterkommen ermöglichten. Die Aufgaben werden dabei durch Anklicken aktiviert und ansonsten nicht weiter beschrieben, lediglich die Art und Anzahl der benötigten Gegenstände, die gefunden werden müssen, werden am Bildschirmrand angezeigt. Die Gegenstände müssen teilweise durch Geschicklichkeits-, Wimmelbild- oder Puzzlespiele freigeschaltet werden, der Großteil liegt aber in den Landschaften verstreut und muss entdeckt und aufgesammelt werden. Bei größeren Rätseln, bei denen etwa Maschinen zusammengebaut werden müssen, gab es oft Hilfestellungen in Form einer an der nahen Wand hängenden Skizze. Wer trotzdem nicht weiterkam, der konnte herumfliegende Insekten einfangen und von ihnen einen Tipp zur Lösung erhalten. Mit Konzentration und Fantasie sammelt man so die einzelnen Puzzleteile und stößt dabei auf verschiedene Mini-Spiele und Rätsel.

Das ungewöhnliche Spielprinzip erweckte die Neugierde auch bei jüngeren Mädchen und Jungen ab 6 Jahren, doch ohne die erklärende Begleitung und Orientierungshilfen durch Erwachsene erlosch dieses Interesse auch wieder recht schnell. Die älteren Jungen empfanden es zumeist als zu wenig abwechslungsreich. So waren es auf Dauer die Tüftler, die das kunstvoll gestaltete Rätselabenteuer begeisterte.

Fazit: Die ungewöhnliche Spielidee interessierte auf Dauer nur die Rätsel- und Knobelfans.



Vertrieb: NBG
Plattform: PC
Preis: ca. 10 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 10 Jahren

TINY TOKEN EMPIRES

Römer, Griechen und Ägypter streiten in der Antike um die Vorherrschaft im Mittelmeerraum. Doch anstelle von martialischen Schlachten, tragen in diesem Spiel die Anführer ihre strategischen Züge in Brettspielartiger Form aus.

Jeder Wettstreit startet mit der Ansicht einer übersichtlichen, in Herrschaftsgebiete aufgeteilten Strategiekarte. Hierauf sind verschiedene Armeen, wie z. B. Bogenschützen, in Form von Chips (Tokens) positioniert. In jeder Runde kann der Spieler diese Krieger in Ruhe und mit Bedacht auf andere Gebiete ziehen oder in seinen Städten Bauaufträge für Gebäude, Befestigungen oder weitere Truppen in Auftrag geben. Sind alle Züge aufgebraucht, ist der Gegner an der Reihe.

Kommt es zu einem Kampf, wird dieser auf einem Feld mit verschiedenfarbigen Spielsteinen entschieden. Ziel ist es, in waagerechter oder senkrechter Reihe mindestens 3 gleiche Symbole durch Verschieben eines Steines zu bilden. Gelingt dies, lädt sich die Angriffskraft einer dem Symbol entsprechenden Truppenart auf: Rote Steine stehen für Nahkämpfer und grüne Steine für Kavallerie. Ist ein Balken vollständig gefüllt, kann der Angriff ausgeführt werden.

Die beiden Spielvarianten sorgten für Abwechslung und forderten die Spieler ganz unterschiedlich heraus: Auf der Strategiekarte mussten sie vorausschauendes und ökonomisches Handeln beweisen, bei den Puzzle-Kämpfen ging es hingegen um Konzentration, Auffassungsgabe und das berühmte Quäntchen Glück.

Mädchen wie Jungen ab 10 Jahren waren die einführenden Spielerläuterungen schnell verständlich und sie konnten nach kurzer Zeit erste Spielforderungen erfolgreich umsetzen. Besonders gut und auch motivierend beurteilten sie die humorvoll und witzig gestaltete Einkleidung des Spiels: „Das erinnert mich irgendwie an Asterix und Obelix.“ (Junge, 12 Jahre) Im Spielverlauf nehmen die Herausforderungen zu und brachten auch erfahrene Strategen ins Schwitzen – vor allem im Mehrspieler-Duell, wo sie gegeneinander antraten und ihr strategisches Geschick zusätzlich beweisen konnten.

Fazit: Ein motivierender Genre-Mix aus Strategie- und Puzzlespiel mit ansprechendem Mehrspieler-Modus. Was anfänglich eher Gelegenheitsspieler herausforderte, entwickelte sich im Spielverlauf zur komplexen Knobelaufgabe für Strategen.

Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht der internationale Tenniszirkus, in dem der Spieler versucht seinen zuvor erstellten Charakter an die Spitze der Weltrangliste zu führen. Das Erstellen des eigenen Spielers nahm dabei durchaus einiges an Zeit in Anspruch, bereitete den Testern aber jede Menge Spaß. Die Sportinteressierten waren nicht nur von der außerordentlich realistisch und detailliert wirkenden Grafik angetan, sondern konnten sogleich alle Damen und Herren der Profi-Szene sowie die Tennisarenen namentlich benennen. Als besonders gelungen beurteilten sie die stimmungsvolle Geräuschkulisse und Spielatmosphäre während der Begegnungen. Die Menüführung erlebten sie als schlicht, dennoch sehr funktionell und nicht irreführend. Im „Karriere-Modus“ konnten sie die eigene Spielfigur mittels Erfahrungspunkte, die man entweder durch Training, Events oder erfolgreiche Turnierteilnahmen erhielt, stetig ausgestalten und sogar zu Ruhm und Ansehen verhelfen.

Der Mehrspielermodus bietet unterschiedliche Spielvariationen im Einzel- oder Doppel-Match und lässt sich mit Freunden in Konkurrenz oder im Team an einer Konsole beziehungsweise auch Online mit anderen auf der Welt spielen. Die Steuerung empfanden vor allem Einsteiger anfänglich als relativ komplex, doch mit etwas Zeit und Training beherrschten auch sie schon bald die wichtigsten Schläge und Bewegungen.

Schon vom ersten Aufschlag an packte Mädchen und Jungen das Tennisfieber und vom Ehrgeiz gepackt, verging die Zeit beim Wechsel von Einzel und Doppel wie im Flug.

Fazit: Sich an die Spitze der Tennisswelt zu spielen, begeisterte Jung und Alt.

TOP SPIN 4



Vertrieb: Take 2 Interactive
Plattform: PS3, Xbox 360
Preis: bis 30 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren



Vertrieb: Sega
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 14 Jahren

TOTAL WAR: SHOGUN 2

Im „Sengoku Jidai“, einem kriegerischen Zeitalter im Japan des 15. und 16. Jahrhunderts, streben viele verschiedene Clans danach, die Macht an sich zu reißen. Der Spieler vertritt eines dieser Herrschaftshäuser und versucht „Shogun“, also Kriegsherr, über ganz Japan zu werden. Genretypisch müssen dazu Armeen geführt, Städte ausgebaut und Handel getrieben werden. Zudem stehen Spezialeinheiten zur Verfügung, die verschiedene Vorteile bringen und geschickt eingesetzt werden wollen.

Dieser Teil der „Total War“-Reihe bietet spielerisch kaum Neues und wie schon in den Vorgängerversionen werden auch hier die grundlegenden Entscheidungen in aller Ruhe im Rundenmodus getroffen. Erst wenn es zur Schlacht zwischen eigenen und feindlichen Truppen kommt, darf der Spieler entscheiden, ob er selbst seine Einheiten führt oder den Ausgang vom Computer berechnen lassen möchte. Entscheidet er sich für die erste Möglichkeit, geht das Spiel in Echtzeitstrategie über. In diesem Modus müssen mit viel Taktik die Truppen befehligt werden, um den Sieg zu erringen.

Diese Kombination von Runden- und Echtzeitstrategiespiel begeisterte vor allem die ausschließlich männlichen Genrefans, da sie so in Ruhe ihre Wirtschaft aufbauen, ihre Strategie austüfeln und dann mit viel Action die Schlachten für sich entscheiden konnten. Gut gefiel ihnen dabei auch die detailreiche Darstellung der japanischen Landschaft, die in Kombination mit fernöstlicher Musik und einem Sprecher mit japanischem Akzent ein stimmungsvolles Spielambiente schafft. Obwohl das verständliche Tutorial (Spielanleitung) und vor allem der einstellbare Schwierigkeitsgrad auch Neulingen einen schnellen Einstieg ins Spiel ermöglichen, waren es auf Dauer die älteren Genre-Kenner, die mit viel Geduld und wohlüberlegtem Handeln die anspruchsvollen strategischen Herausforderungen erfolgreich bewältigten. Diese Jugendlichen fanden es dann auch spannend, sich mit anderen Mitspielern im Mehrspielermodus zu messen.

Fazit: Komplexes und sehr zeitintensives kriegerisch ausgerichtetes Strategiespiel, das vor allem männliche Genre-Fans anspricht.



Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Pädagogische Beurteilung:
ab 8 Jahren

TRACKMANIA 2 CANYON

Auch der Nachfolger des Klassiker-Rennspiels „TrackMania“ bietet rasantes Fahrvergnügen auf wahnwitzigen Strecken, die der Spieler auf Wunsch selbst kreieren kann. Mehrere aufeinanderfolgende Rennkurse gilt es gegen bis zu 4 Spielern am geteilten Bildschirm oder gegen bis zu 200 Spielern Online innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu bestreiten. Gewinner ist, wer die beste Rundenzeit erzielt, wobei verschiedene Medaillen und eine Online-Rangliste als zusätzlicher Motivationsanreiz dienen. Anfänglich zeigten sich die vorwiegend männlichen Genre-Experten von dem geringen Spielangebot enttäuscht: „**Nur ein Fahrzeug und ein Szenario?**“, so ein Junge (14 Jahre) verwundert. Schnell erkannten sie, dass das Herunterladen zusätzlicher Strecken, Fahrzeuge und anderer Zusatzinhalte interner Spielwährung bedurfte, die man z. B. durch Rangrennen gewinnen konnte.

Gestalteten sich die ersten Rennkurse noch simpel und ermöglichten selbst Anfängern schnelle Erfolge, wurden die Herausforderungen durch Beschleunigungs-Streifen, enge Kurven, rasante Sprünge und Loopings zunehmend schwieriger und verlangten von den Spielern konzentrierte Auge-Hand-Koordination, Streckenkenntnis, Übung und das berühmte Quäntchen Glück. Selbst nach zahllosen Versuchen waren vor allem die männlichen Rennprofis immer noch motiviert, entscheidend schneller zu werden, indem sie einen Sprung perfektionierten, an sinnvoller Stelle bremsen oder mit Vollgas in eine Schikane führen.

Kreative Bastler, auch Mädchen, probierten den Strecken-Editor aus. Anfänger konnten hier bereits nach kurzer Erprobungs-Phase einen ersten Kurs zusammenstellen, indem sie von der übersichtlichen Anzahl an Strecken-Elementen sowie Dekorationen wie Bäume und Zuschauertribüne Gebrauch machten. Zudem besteht die Möglichkeit, das eigene Vehikel nach eigenen Vorstellungen zu designen sowie Intro-Videos auf kreative Art zu erstellen. Diese Ergebnisse können über die Online-Plattform „Maniaplanet“ getauscht werden. Eltern sollten wissen, dass es sich hierbei um ein „Soziales Netzwerk“ des Spielevertriebers handelt, in dem nicht nur junge Spieler sich treffen und miteinander kommunizieren. Umso mehr sollten sie ihre Kinder sensibilisieren, dass sie ihre Privatsphäre und persönlichen Daten nicht leichtfertig weitergeben.

Fazit: Grafisch ansprechendes Rennspiel, das sich stetig erweitern lässt und so für anspruchsvollen Spielspaß sorgt.



Vertrieb: Kalypso Media
Plattform: PC, Xbox 360
Preis: bis 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

TROPICO 4

Auch in diesem Teil der „Tropico“-Reihe (s. a. Band 19) lenkt man als Diktator einer tropischen Insel die Geschicke seines eigenen kleinen Reiches. Dazu wählt der Spieler entweder einen der vorgefertigten Avatare, die zum Teil historischen Vorbildern wie Fidel Castro nachempfunden sind, oder erstellt sich seinen eigenen Herrscher. Dabei gestaltet sich das Spiel bewusst so sarkastisch und überzogen, dass es nie zu einer ernst zu nehmenden Verherrlichung der Diktatur kommt.

Um als Anführer erfolgreich zu sein, muss eine florierende Wirtschaft aufgebaut werden. Mit dem daraus gewonnenen Geld sollte das Volk in Form von z. B. Kranken-, Wohnhäusern und Kirchen zufrieden gestellt werden. Tut man das nicht, droht das frühe Aus, denn das Volk rebelliert bei mangelnder Zufriedenheit oder setzt den Spieler bei der nächsten Wahl ab. Doch die eigene Bevölkerung ist nicht das Einzige, auf das geachtet werden muss. Da jedes Spiel im Jahr 1950 beginnt, befindet sich der Spieler zwischen den Fronten des Kalten Krieges und muss seine Politik geschickt zwischen den USA und der UdSSR ausbalancieren, sonst droht eine Invasion. Neu in diesem Teil sind außerdem drei weitere Fraktionen: Europa, China und der Mittlere Osten. Diese stehen ebenfalls als Handelspartner und Auftraggeber zur Verfügung und sind stark stereotypisiert dargestellt.

Die Jugendlichen beurteilten die humoristische Umsetzung als gelungen und motivierend zugleich. „**Die Radiointerviews mit dem trottelligen Berater des Presidente sind total unrealistisch und dadurch sehr lustig.**“ (Junge, 15 Jahre) Bei wichtigen Angelegenheiten erscheinen im Spielgeschehen Textfelder, in denen verschiedene Berater den Spieler darauf hinweisen, was zu tun ist. Dadurch und mit Hilfe der Tutorials (Anleitung) erzielten auch Anfänger schnell erste Spielerfolge. Dass ein Mehrspielermodus fehlt, wurde von den Testern nicht als nachteilig bewertet. Ihnen gefiel es sichtlich in stimmungsvoll gestalteter Atmosphäre und mit viel schwarzem Humor die Geschicke einer karibischen Inselwelt zu befehlen.

Fazit: Eine Wirtschaftssimulation im Südseeambiente mit viel schwarzem Humor, dessen tieferen Sinn medienerefarene Mädchen und Jungen ab 12 Jahren durchschauen können.



Vertrieb: Koch Media
Plattform: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung:
ab 9 Jahren

WILDLIFE PARK 3

In dieser **Wirtschaftssimulation** übernimmt der Spieler den Posten des Zoodirektors.

Die Aufgabenpalette reicht von der strukturellen und räumlichen Planung der Gehege über die Personalverwaltung bis hin zu den Annehmlichkeiten für Besucher wie Imbissbuden oder sanitäre Anlagen. Jede der verfügbaren Tierarten hat eigene Bedürfnisse nach Nahrung, Gesellschaft und Bepflanzung des Geheges. Nur bei deren Berücksichtigung werden die Tiergehege zu Publikumsmagneten und damit zur Einnahmequelle! Neben den Besuchereinnahmen können mit dem Verkauf von Jungtieren oder Pflanzen ebenfalls Erlöse erzielt werden.

Alle fälligen Entscheidungen werden vom Spieler getroffen, wie z. B. die Preise an Getränkeautomaten, der Einkauf von Tieren oder die Anordnung von Blumenbeeten, was vom Spieler ökonomisches Planen mit Weitsicht verlangte. Nur so können liebevoll gestaltete Themenparks entstehen, die gut ausgebildetes Personal beschäftigen, Tiere und Pflanzen artgerecht halten und profitabel sind. Um mit der Steuerung und in den großen Entscheidungsfeldern wie dem Personalmanagement zurechtzukommen, gibt es jeweils verständliche und ausführliche Erläuterungen, mit denen auch Neulinge schnell im Spiel zurechtkamen.

An der Simulation interessiert zeigten sich sowohl Mädchen als auch Jungen, da es einerseits im Spiel immer das Wohl der Tiere zu berücksichtigen galt und andererseits der Park ständig erweitert werden konnte. Und ganz nebenbei wurden ihnen auch noch grundlegende Kenntnisse zu verschiedenen Tierarten und Pflanzen und deren Lebensbedingungen vermittelt.

Musik, Sound und grafische Umsetzung beurteilten die Spieler als stimmig. Ebenso gefiel ihnen der große Handlungsspielraum. Weniger angetan waren vor allem die älteren Genre-Kenner von den Spielherausforderungen, die ihrer Meinung nach auf Dauer immer gleich sind und wenig Spannung und Abwechslungsreichtum bieten.

Fazit: Eine liebevoll gestaltete Tierparksimulation, die Genre-Neulinge nicht überfordert und eher Mädchen und Jungen bis 14 Jahren anspricht.

Die Mechons, maschinenartige Wesen, greifen die Welt Bionis an und nur das Monado, die Klinge des Gottes Bionis, kann sie aufhalten. Aufgabe des Spielers ist es mit dem Helden Shulk und seinen Gefährten das Geheimnis des Monado zu ergründen und ihre Heimat zu verteidigen. Da das abenteuerliche Unternehmen stark von Freundschaft, Gemeinschaftsgefühl, Überlebenskampf und Liebe bestimmt wird, konnten sich weibliche und männliche Rollenspiel-Fans gleichermaßen gut mit der Geschichte als auch mit den Spielfiguren identifizieren.

Einsteigerfreundlich vom Programm angeleitet, gilt es erste Aufträge zu erledigen, sich mit wildlebenden Kreaturen und anderen Bedrohungen auseinanderzusetzen und nach und nach die riesige Spielwelt zu erkunden.

Die Tester zeigten sich beeindruckt, dass ein Rollenspiel für die Wii-Konsole eine so abwechslungsreiche und tiefgründige Spielhandlung aufweist und auch langfristig faszinieren kann. Erwartungsvoll und hoch motiviert gingen sie die zahlreichen optionalen Aufgaben an, um z. B. Geld oder Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. So ließen sich Erfahrung und Durchsetzungsfähigkeit der Figuren stetig ausbauen und die immer anspruchsvoller werdenden Aufgaben erfolgreich erledigen. Taktisches Geschick war vor allem in den Auseinandersetzungen mit den Mechons gefordert. Bemerkenswert fanden die Jugendlichen hierbei, dass je besser die Heldengruppe miteinander harmonierte, desto wirkungsvoller sie mit Gemeinschaftsattacken die Gegner bekämpfen konnte. Als fesselnd beurteilten sie einerseits die Möglichkeit die jeweiligen Charaktere z. B. mit speziellen Ausrüstungsgegenständen auszugestalten und andererseits die Handlung, die sich erst nach mehreren Stunden Spielzeit in ihrer Komplexität und Sinnhaftigkeit dem Spieler erschließt. Bunte, comichaft inszenierte Videosequenzen reichern ergänzend die fantasievolle Handlung unterhaltsam an.

Fazit: Komplexe und fesselnde Rollenspielgeschichte, die weibliche und männliche Genreliebhaber, aber auch Neulinge faszinierte.

XENOBLADE CHRONICLES



Vertrieb: Nintendo
Plattform: Wii
Preis: ca. 44 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung:
ab 12 Jahren

IMPRESSUM

Redaktion:

Wolfgang Fehr, Daniel Heinz, Gudrun Lillich, Sebastian Schwalm, Florian Landwehr

In Zusammenarbeit mit:

Arne Rump / Woldai Wagner

Spieletester „NachoGames“
Im Mediapark, Köln

Tobias Schalla

Spieletester „Gamers Art“
Wiener Platz, Köln

Thomas Schulz, Dr. Andreas Weber

Heinrich-Böll-Gesamtschule, Köln

Björn Wieland, Kai Harder

VMP Videospiele & Medienpädagogik AG
Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln

Hendrik Schmitz

Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln

Markus Sindermann, Christina Kurzweil

Bürgerzentrum Deutz, Köln

Linda Scholz

OT St. Anna, Köln

Stefan Heisterkamp

KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Henriette-Ackermann-Straße

Torben Kohring, Matthias Reitzig

ComputerProjekt Köln e. V.

Stefan Krause

VierPfeile.de,
Tanz- und Musikspiel Community, Bonn

Marcus Lüpke

Albert-Schweitzer-Schule in Gifhorn

Marco Fileccia

Spieletester AG, Elsa-Brändström-Gymnasium, Oberhausen

Thomas Hühne

Kinder- und Jugendzentrum Leichlingen

Hans-Jürgen Palme, Daniela Riediger

SIN - Studio im Netz e.V., München

Kontaktadresse:

Stadt Köln

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung

Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik

Im Mediapark 7, 50670 Köln

Tel.: 0221-5743 277

E-Mail: wolfgang.fehr@stadt-koeln.de

Internet: www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/01748/

Jahrgang 2011/2012

Schutzgebühr: 4,- €

Layout: Mark Wesemeyer, mark@wesy.de

Druck: cede Druck GmbH, Köln

Wichtige Links:

Auch andere mit Jugendmedienschutz und Computerspiele befasste Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Computerspiele. Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/05231/

[www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=166554.html)

publikationen,did=166554.html

www.jugendforum-nrw.de

www.usk.de/

<http://schau-hin.info/>

www.ajs.nrw.de/presse/brosch.html

www1.fh-koeln.de/spielraum/

www.spieleratgeber-nrw.de

www.internet-abc.de/eltern

www.sin-net.de/paedi.htm

www.spielbar.de/neu/

www.klicksafe.de

UNSER BESONDERER DANK
GILT ALLEN KINDERN UND
JUGENDLICHEN, DIE UNS BEI
UNSERER ARBEIT MIT GROSSEM
EIFER UNTERSTÜTZTEN.

„WAS MACH' ICH, WENN... MEIN SOHN LIEBER PANZER STATT SKATEBOARD FAHREN WILL?“

ANTWORTEN UND ELTERN TIPPS ZUR RICHTIGEN AUSWAHL
VON KINDGERECHTEN COMPUTERSPIELEN AUF

schau-hin.info



**SCHAU [!]
HIN [!]**
Was Deine Kinder machen.

DIALOG INTERNET

Aufwachsen mit dem Netz

Wie fördern wir Medienkompetenz und den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Netz? Reden Sie mit!



Alle bisherigen
Ergebnisse unter:
dialog-internet.de

Kinder und Jugendliche wachsen heute ganz selbstverständlich mit dem Internet auf. Dadurch erwerben sie wichtige Kompetenzen für das Leben in der Informationsgesellschaft, sind aber auch Risiken ausgesetzt.

Im **Dialog Internet** lädt Sie das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ein, mit Expertinnen und Experten aus Bildung, Wirtschaft, Wissenschaft und Politik über die Chancen und Risiken, die die digitale Welt für junge Menschen bietet, zu diskutieren. Das Ziel: Konkrete Initiativen für eine Kinder- und Jugendpolitik im digitalen Zeitalter. Ihre Meinung und Vorschläge sind gefragt: Welche Kompetenzen brauchen junge Menschen heute? Welche Unterstützung können wir Eltern geben? Wie sieht der Jugendmedienschutz von morgen aus?



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

