Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

BAND 22

ComputerProjekt Köln e. V.

Stadt Köln

KINDER
KÖNNEN IM
WORLD
WIDE WEB
VIEL LERNEN.
IM NETZ ACHTET IHR KIND AUF ALLES.
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.
Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.
SICHER ONLINE GEHEN
KINDERSCHUTZ IM INTERNET
www.sicher-online-gehen.de | Eine gemeinsame Initiative von Bund, Ländern und der Wirtschaft.

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Computerspiele sind mehr als ein Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche. Studien zeigen, dass Spielangebote die Denkfähigkeit, das Begreifen von Zusammenhängen und das Reaktionsvermögen bei Kindern fördern können, wenn die Spielanforderungen darauf angelegt sind und zu den Fähigkeiten und Interessen der jungen Spielerinnen und Spieler passen. Dennoch führt die Spielleidenschaft von Kindern oft auch zu endlosen Debatten. Warum nur eine halbe Stunde täglich? Kann Fernsehzeit in Zeit für den Computer umgerechnet werden? Und was passiert mit den Minuten, die man zwischendurch unterbricht?

Manche Eltern sorgen sich, dass die Leidenschaft und Faszination ihrer Kinder Vorboten für eine Sucht sein könnten. Um das beurteilen zu können, sollten sie aufmerksam beobachten, ob das Spielen andere wichtige Lebensbereiche – Familie, Freunde, Schule – verdrängt. Die eigene Urteilskraft können Eltern auch schulen, wenn sie sich eingehend mit der Spielewelt ihrer Kinder beschäftigen. Das fällt nicht jeder Mutter und nicht jedem Vater leicht. Darum hilft die Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik der Stadt Köln bei der Orientierung.

In der Broschüre „Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt" nimmt sie die Neuerscheinungen eines Jahres genauer unter die Lupe. Alle Spiele wurden 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, sondern auch, welche Anforderungen es an Konzentration, Wissen sowie Geschicklichkeit stellt, und wie es bei den Kindern und Jugendlichen ankommt.

Wirksame Medienerziehung setzt voraus, dass Eltern die Spiele ihrer Kinder kennen und bewusst auswählen. In diesem Sinne danke ich allen, die zum langjährigen Erfolg dieser Broschüre beigetragen haben und wünsche Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, viel Freude bei der Lektüre und viele interessante Anregungen!

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

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Köln ist eine lebendige und moderne Medienmetropole und ein bedeutender Magnet für und alles, was mit elektronischer Unterhaltung zu tun hat. Aus diesem Grund haben sich in den letzten Jahren zahlreiche Spieleentwickler sowie Unternehmen aus der Gamesbranche für den Wirtschaftstandort Köln entschieden. Ein Höhepunkt dieser positiven Entwicklung ist sicherlich die seit einigen Jahren in Köln stattfindende Computerspielemesse „gamescom", mit über 275.000 Besuchern die weltgrößte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik.

Die „gamescom" befasst sich aber ebenso mit den Themen Aus- und Weiterbildung, Jugendschutz und Medienerziehung. Während Kinder und Jugendliche Computerspiele als eine bedeutsame und faszinierende Jugendkultur ansehen, gibt es in der Diskussion über elektronische Spiele bei vielen Eltern und Pädagogen einen hohen Informations- und Beratungsbedarf.

Im Rahmen des Arbeitsauftrages Jugendmedienschutz/Medienpädagogik und in Kooperation mit verschiedenen medienpädagogischen Partnerinstitutionen entwickelt und unterstützt die Stadtverwaltung mit ihrem Amt für Kinder, Jugend und Familie kontinuierlich medienpädagogische Projekte in Jugendhilfe und Schule. Dabei steht nicht nur die eigenverantwortliche Mediennutzung der jungen Zielgruppen im Mittelpunkt, sondern auch die Schulung und Beratung von Eltern und pädagogischen Fachkräften.

Die Angebote eröffnen erziehungsverantwortlichen Erwachsenen die Möglichkeit, sich über die Vielzahl der elektronischen Spiele und die damit verbundenen möglichen Gefährdungsaspekte für Kinder und Jugendliche zu informieren. Sie zeigen aber ebenso die Möglichkeiten und Chancen des Einsatzes von digitalen Spielen für die Informations- und Wissensvermittlung auf.

Die hier vorliegende und seit nunmehr 22 Jahren erscheinende Ratgeberbroschüre will deshalb nicht nur Eltern und Pädagogen über aktuelle und interessante Spiel- und Lernangebote informieren, sondern auch die Medienkompetenz der jungen „Gamer" verdeutlichen. So wurden auch dieses Mal wieder unter medienpädagogischer Begleitung zahlreiche Kinder und Jugendliche aktiv bei der Auswahl und Beurteilung der verschiedenen Programme miteinbezogen.

Ihr

Jürgen Roters
Oberbürgermeister der Stadt Köln

INHALT

Essay
Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt – Computerspiele testen als MedienKompetenzProjekt 6

Spiel- und Lernsoftware
USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung/ Lehr- und Anwender-Programme
Ajabu 8
Beat the Beat: Rhythm Paradise 8
Benjamin Blümchen – Töröööö im Zoo 9
Crush 3D 9
Emil und Pauline in England 2.0 10
FIFA Street 3 10
Fragenbär- Pass auf! in Tulilas Zauberschloss 11
Freakyforms Deluxe 11
Grand Slam Tennis 2 12
Ice Age 4: Voll verschoben 12
London 2012 13
MAGIX Video Deluxe 2013 13
Mario Kart 7 14
New Super Mario Bros. 2 14
Professor Layton und die Maske der Wunder 15
Projekt Erde: Wendepunkt 15
Q.U.B.E. 16
Straßen des Glücks 16
Unmechanical 17
Vessel 17

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Botanicula 19
Deponia 18
DiRT Showdown 19
Disney Micky Epic: Die Macht der 2 20
Endless Space 20
Forza Horizon 21
Kinect Disneyland Adventures 21
Kinect Rush: Ein Disney Pixar Abenteuer 22
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance 22
LEGO Batman 2 23
Mario Party 9 23
Port Royale 3 24
Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers 24
Rocksmith 25
SSX 25
The Great Jitters: Pudding Panic 26
Tiny & Big in: Grandpa's Leftovers 26
Trials Evolution 27
Wonderbook: Das Buch der Zaubersprüche 27

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten 28
Defenders of Ardania 28
Dungeon Hunter: Alliance 29
Fable: The Journey 29
Geheimakte 3 31
Guild Wars 2 30
Gravity Rush 31
Jack Keane und das Auge des Schicksals 32
Kid Icarus: Uprising 32
Lost Chronicles of Zerzura 33
Need for Speed: Most Wanted 33
Risen 2: Dark Waters 34
Sorcery 34
Star Wars: The Old Republic 35
Tera 35
The Amazing Spider-Man 36
Trine 2 37
Warlock: Master of the Arcane 36

Keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Beat Sneak Bandit 38
Closure 38
Draw Something 39
DrawRace 2 HD 39
Ecolibrium 40
Eufloria 40
Fez 41
Giana Sisters: Twisted Dreams 41
Joe Danger 2: The Movie 42
Journey 42
Ludwig 43
Oscura 43
Puddle 44
Quantum Conundrum 44
The Splatters 45
The Unfinished Swan 45

Sportspiele - Alle Jahre wieder ...! 46
FIFA 13, PES 2013: Pro Evolution Soccer, NHL 13, Tiger Woods PGA Tour 13, NBA 2K13, F1 2012

Add-ons 48
World of WarCraft: Mists of Pandaria, Shogun 2: Total War – Fall of the Samurai, Die Sims 3, Civilization V: Gods & Kings, Anno 2070: Die Tiefsee

Kurz vor Redaktionsschluss:
Nintendo Land 50

Links zur Medienerziehung 50

ESSAY

SPIEL- UND LERNSOFTWARE PÄDAGOGISCH BEURTEILT – COMPUTERSPIELE TESTEN ALS MEDIENKOMPETENZPROJEKT

Im Rahmen von Jugendmedienschutz und Medienpädagogik und in Kooperation mit Partnerinstitutionen entwickelt die Stadtverwaltung Köln seit vielen Jahren Projekte zur medienpädagogischen Arbeit mit Kinder und Jugendlichen.

Das Medienprojekt „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt" ist ein solches Projekt und leistet einen wichtigen Beitrag für verantwortliche Medienerziehung. Unter Anleitung von pädagogischen Fachkräften werden gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen seit über 20 Jahren in verschiedenen Jugendeinrichtungen und Schulen Computer- und Konsolenspiele kritisch unter die Lupe genommen. Das Angebot „Spiele testen" nimmt dabei einerseits die Freizeitinteressen und Kompetenzen von jungen Menschen ernst und bietet zugleich eine kritische Betrachtung der Spiele mit den Kindern und Jugendlichen. In den Gruppen steht bei der Erprobung und Auswahl der Spiele der Kinder- und Jugendschutz immer im Vordergrund. Gleichzeitig geht es den Pädagoginnen und Pädagogen darum, Mädchen und Jungen einen aktiven, kreativen und kritischen Zugang zur Computerspielenutzung und zur Computernutzung allgemein zu ermöglichen.

Die pädagogischen Beurteilungen mit ihren Altershinweisen stehen nicht im Widerspruch zur Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), sondern bieten zusätzlich die Information, welche Angebote vom Spiel ausgehen und ob eine spezifische Gruppe von Kindern und Jugendlichen angemessen und interessiert damit umgehen kann.

Die Ergebnisse dieser medienpädagogischen Arbeit finden sich in der hier vorliegenden Ratgeberbroschüre wieder. Mit Hilfe der Broschüre erhalten Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen eine hilfreiche Orientierung sowie kritische und sachliche Auswahl im Dschungel der Spiel- und Lernangebote.

SPIELE-TESTER: „GAMERS ART", KÖLN-MÜHLHEIM:

FELIX (18 JAHRE) UND LEON (17 JAHRE)

Wir sind seit knapp fünf Jahren bei den Spieletestern und treffen uns einmal in der Woche. Da bewerten wir Computerspiele auf pädagogischer Basis, wobei auch andere Kriterien wie z.B. Grafik, Spielspaß etc. zu berücksichtigen sind. Wir testen die Spiele häufig schon vor dem Erscheinungstermin auf sämtlichen aktuellen Konsolen, allerdings werden bei uns nur Spiele gespielt die höchstens ab 12 Jahren freigegeben sind.

Darüber hinaus trifft man hier viele Gleichgesinnte, mit denen man sich über die Spiele, aber auch allerlei andere Sachen gut austauschen kann. Mittlerweile sind wir zu einer eingespielten Truppe geworden, die sich nicht nur beim Spielen gut amüsiert.

SPIELE-TESTER: BÜRGERZENTRUM DEUTZ, KÖLN

BERKAY (10 JAHRE) UND SEBASTIAN (10 JAHRE): *Die Spieletester AG an unserer Schule war unser erster Wunsch. Wenn man als Hobby Computerspiele hat, ist es schon cool Spieletester zu sein und aktuelle Games testen zu dürfen. Gemeinsam in der AG zu spielen, zu rätseln und zu lachen ist einfach toll. Computerspiele sind für uns nicht lebenswichtig, machen aber einfach sehr viel Spaß!*

DANIEL (17 JAHRE) *Wir sind bereits seit 2 Jahren in der Spieletestergruppe. In der Schule hing so ein Flyer und da haben wir uns zusammen mit anderen Freunden gemeldet. Mittlerweile sind wir 7 Jungs zwischen 14 und 17 Jahren.*

CAHIT (17 JAHRE): *Die Spieletestergruppe macht einfach Spaß! Wir dürfen kostenlos Spiele testen und machen coole Aktionen wie LAN-Partys oder anderes. Mir gefällt an Spielen, dass sie so umfangreich sind. Man bekommt immer neue Ziele die man erreichen muss. Außerdem sind die meisten Spiele, die ich spiele sehr actionreich. Meine Lieblingsspiele sind zurzeit „League of Legends" und „Guild Wars 2".*

SPIELE-TESTER: KULTURCAFÉ, SIEGBURG

MANUEL (15 JAHRE) UND TOBIAS (15 JAHRE) *Wir sind in der Spieletestergruppe, weil uns zum einen das Spielen in einer Gruppe gut gefällt und wir anderen Spielern eine Richtlinie durch unsere Bewertungen geben können. Uns gefällt die Möglichkeit Spiele zu testen, die sonst zu teuer wären oder die wir sonst niemals ausprobieren würden, denn auch diese können viel Spaß machen. Unsere Beurteilungen sind zudem nicht vom Denken (Vorurteile) Erwachsener beeinflusst. Außerdem macht es einfach Spaß, weil wir eine chaotische aber tolle Gruppe sind.*

USK 6

Vertrieb: Goodfable Storytelling Games
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK: Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

AJABU – DAS VERMÄCHTNIS DER AHNEN

In diesem klassischen Adventure beschäftigt sich der Spieler mit den vielfältigen Problemen des afrikanischen Kontinents, wie z.B. der Abrodung des Regenwaldes oder der Wirtschaftskriminalität. Zwei Kinder finden sich durch einen Zauberspruch in Afrika wieder und versuchen die Machenschaften eines skrupellosen Geschäftsmannes zu stoppen. Genretypisch müssen Gespräche geführt, mit Geduld Gegenstände gesucht und miteinander kombiniert und durch Logik verschiedene Rätsel gelöst werden. Diese sind durchgehend einfach gehalten und richten sich vom Anspruch her eher an ältere Grundschüler. Jugendliche Tester fühlten sich von den Rätseln unterfordert und verloren dadurch schnell den Spaß am Spiel. „Ajabu" möchte zu jedem Zeitpunkt innerhalb des Spiels Informationen über das Thema Afrika vermitteln, was der Großteil der Tester auf Grund der enormen Textlastigkeit schnell als „auf die Dauer anstrengend" beschrieb. Der grafisch reduzierte Stil und die Steuerung dagegen wurden von ihnen als insgesamt stimmig und zweckmäßig bezeichnet.

Fazit: Spielkonzept und Lerninhalte eignen sich für eine Wissensvermittlung im schulischen Kontext, wo sich die Vielzahl an Informationen systematisieren und vertiefen lässt.

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Wenn im gesamten Spiel maximal 2 Knöpfe im richtigen Moment gedrückt werden müssen, könnte man ein wenig abwechslungsreiches und daher uninteressantes Spiel erwarten. Dass dieses simple Spielprinzip dennoch Spaß bereiten und zugleich fordernd sein kann, beweist dieses Rhythmusspiel.

In über 50 Mini-Spielen müssen die Knöpfe A und B des Controllers einzeln oder zusammen im vorgegebenen Rhythmus gedrückt werden. Vor einer neuen Runde gibt es eine Einweisung, was es vor allem Anfängern leicht machte, die verschiedenen Rhythmen sofort zu verstehen. Da bereits Musik und Töne dem Spieler signalisieren, wann er die Knöpfe drücken muss, wird das Geschehen auf dem Bildschirm scheinbar nebensächlich. Doch gerade das aberwitzige Design mit teils skurrilen Comic-Figuren bestimmte einen großen Teil des Spielspaßes und sprach alle Altersgruppen an. Um die Aufgaben meistern zu können, mussten sie Rhythmusgefühl, Konzentration und eine gute Hand-Auge-Koordination beweisen. Und da die Rhythmusabfolgen im Spielverlauf komplexer und schwieriger werden, fühlten sich auch die Genre-Experten entsprechend herausgefordert.

Vertrieb: Nintendo
System: Wii
Preis: ca. 35 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Fazit: Ein Rhythmusspiel, das mit seinem simplen Spielprinzip, dem niedlichen Comic-Stil und dem fordernden Schwierigkeitsgrad alle Altersklassen und Geschlechter ansprach.

Vertrieb: Schmidt Spiele
System: Wii
Preis: ca. 25 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren

BENJAMIN BLÜMCHEN – TÖRÖÖÖ IM ZOO

Mit Benjamin und seinem Freund Otto erkunden die Kinder einen Zoo und besuchen verschiedene Tiergehege und Attraktionen, wo verschiedene Minispiele sie erwarten. So gilt es, wie ein Flamingo geschickt auf einem Bein zu stehen oder komplexere Memoryspiele zu lösen. Gelegentlich muss auch ein Tier gefunden werden, das sich in seinem Gehege versteckt hat. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade ermöglichten Anfängern nicht nur schnelle Spielerfolge, sondern motivierten sie auch die eigenen Fähigkeiten entsprechend auszubauen. Die Originalsprecher der Hörspielreihe wurden von den meisten Kindern sofort wiedererkannt und sorgten für eine vertraute und entspannte Spielatmosphäre. Dies gilt auch für die bunte, kinderfreundliche Darstellung der Figuren und Szenerien, die stimmig und anregend ins Spiel übertragen wurden. Die jeweiligen Aufgaben werden langsam und verständlich mittels Sprachausgabe erklärt und konnten auch von Kindern ohne Lesefähigkeit selbstständig angegangen werden.

Fazit: Eine bunte, kinderfreundliche Spielumsetzung, die Mädchen und Jungen schnelle Spielerfolge und vertrauten Spielspaß bot.

Vertrieb: SEGA
System: N3DS
Preis: ca. 22 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

CRUSH 3D

Bei diesem farbenfrohen Denk- und Geschicklichkeitsspiel fühlten sich in erster Linie die Tüftler unterschiedlichen Alters herausgefordert. Aufgabe ist es, mit der Spielfigur Danny über verschiedene schwebende Plattformen zu laufen, Hindernisse zu überwinden, dabei genügend Murmeln zu sammeln, um dann durch ein Portal ins nächste Level gelangen zu können. Solche Aufgabenstellungen waren den Testern schon aus ähnlichen Spielen vertraut. Neu für sie war dagegen das „crushen" und „entcrushen", was bedeutet, dass bestimmte Plattformen nur durch den Wechsel von einer 2D zu einer 3D Ansicht oder umgekehrt erreicht werden konnten. Den dadurch entstehenden Ebenen- und Perspektivwechsel beurteilten die Spieler als ungemein spannend, abwechslungsreich und forderte von ihnen räumliches Orientierungsvermögen. Da die Rätsel im Laufe des Spiels komplexer werden, nutzten Einsteiger die Hilfestellungen des Programms, was die Profis aber gänzlich ablehnten – „dann lieber noch mal versuchen".

Fazit: Das Denk- und Geschicklichkeitsspiel bietet interessante Perspektivwechsel und lädt die Spieler zum „um die Ecke denken" ein.

USK 6

Vertrieb: United Soft Media
System: PC, Mac
Preis: ca. 16 €

USK:
Lehrprogramm
gemäß § 14 JuSchG
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

EMIL UND PAULINE IN ENGLAND 2.0: MY FIRST ENGLISH

Die Lernspiel-Reihe mit den freundlichen Comicfiguren Eisbär Emil und Pinguin Pauline führt diesmal interessierte Kinder in die bunte Welt Englands, wo sie an verschiedenen Schauplätzen ansprechend animierte Übungen in 3 Schwierigkeitsstufen und einfacher englischer Sprache mit deutschen Erklärungen absolvieren können.

Alle Übungen sowie die Einführung in die Programmumgebung erschlossen sich den jungen, aber auch lesefähigen Testern im Grundschulalter zumeist schnell und ohne Probleme. Bei Fehlern bieten die beiden Spielfiguren kindgerecht und verständlich bildorientierte Hilfe an. So motiviert erprobten sich die Kinder darin, u. a. Körperteile, Tiere, Zahlen oder Farben zu erkennen und englische Vokabeln zuzuordnen. In anderen Bereichen der übersichtlich und strukturiert gehaltenen Spielumgebung konnten sie des Weiteren freundliche Monster aufsuchen, Schafe sortieren, Wäscheteile ordnen und vieles mehr. Die von Native Speakern gesprochenen Floskeln und Texte in den Lernbereichen machten dabei neugierig und unterstützten unaufdringlich ein spielorientiertes Lernen. Als lästig und zu lang empfanden viele die Programmeinführung zu Spielbeginn.

Fazit: Ansprechendes Englisch-Lernspiel für interessierte und lesekompetente Grundschulkinder.

FIFA STREET 3

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

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Das grafisch ansprechend gestaltete Sportspiel „mit Bolzplatzatmosphäre" bereitete vor allem den Fußballartisten jede Menge Spaß. Um der Beste aller Hinterhöfe zu werden, gilt es mit Geschick, Schnelligkeit und diversen Tricktechniken, die sich im Trainingsmodus erlernen lassen, Tore zu schießen. Normale Fußballregeln sind dabei außer Kraft gesetzt. Im Einzelspieler-Modus lassen sich die Spiele entweder mit auswählbaren, kleinen Mannschaften angehen oder man startet eine Tour quer durch die Welt und spielt sich mit seiner individuell zusammengestellten Mannschaft durch Turniersiege und freispielbare Accessoires wie Trikots, Schuhe oder Schweißbänder zum Champion der Straße.

Der Mehrspielermodus, den alle Tester am besten fanden, bietet den Wettstreit mit Freunden sowie einen Online- Modus, der aber auf der Xbox 360 eine kostenpflichtige „Xbox Live Gold"-Mitgliedschaft voraussetzt.

Fazit: Hier fühlten sich vor allem Ballsportartisten und Tricktechniker herausgefordert.

Vertrieb:
Spielend Lernen Verlag
System: PC, Mac
Preis: ca. 20 €

USK:
Lehrprogramm
gem. §14 JuSchG
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

FRAGENBÄR – PASS AUF! IN TULILAS ZAUBERSCHLOSS

Das bunte Lernspiel entführt Mädchen und Jungen in das Zauberschloss der Elfe Tulila, wo der böse Kater Murrlin den Fragenbär in einen hilflosen Teddy verwandelt hat. Die Vorgeschichte wurde von den meisten Kindern als zu lang empfunden und um den Spielspaß nicht unnötig hinauszuzögern schnell übersprungen.
Hinter den Schlosstüren erwarteten sie dann verschiedene spielerisch ausgerichtete Lernabenteuer, in denen Geschick und Konzentrationsvermögen bewiesen werden mussten. Da hört man geheimnisvolle Geräusche, pflanzt Elfenblumen ein, merkt sich Einzelheiten aus einer Geschichte und vieles mehr. Als Belohnung für jedes fehlerfreie Spiel gibt es Zauberkristalle und Zauberrollen, die am Ende das Tor der Schatzkammer öffnen.
Die Kinder kamen mit den verschiedenen Fragestellungen relativ schnell und problemlos klar, wobei weniger Lesegeübte die Möglichkeit sich diese auch vorlesen zu lassen gerne nutzten. Die kindgerechten und bunten Spielaufgaben erlebten sie als anregend, abwechslungsreich und „irgendwie auch witzig".

Fazit: Ein motivierendes und spaßiges Lernspiel, bei dem Grundschulkinder Konzentration, Hörverstehen und Merkfähigkeit beweisen können.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 25 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FREAKYFORMS DELUXE

Ein roter Mund, ein gelber Schnabel, Füße, Räder, Flügel, sogar eine Stimme und noch andere Gestaltungsmöglichkeiten stehen den Kindern zur Auswahl, um in diesem Spiel mit selbst geschaffenen Spielfiguren, den Formis, eine bunte Abenteuerwelt zu erkunden. Da die Formis mit ihrer Ausgestaltung auch ganz unterschiedliche Eigenheiten und Fähigkeiten erhalten, war es hilfreich, neben Fantasie und Kreativität auch Weitsicht zu beweisen hinsichtlich im Spielverlauf zu erwartender Hindernisse und anderer Aufgabenstellungen. So gilt es in vorgegebener Zeit u. a. Maiskolben zu sammeln, Schlüssel zu suchen, Münzen zu finden und anderen Formis zu helfen.
Kamen mit der Steuerung die meisten Kinder noch recht schnell klar, war für das Verstehen und Erfüllen der Aufgabenstellungen auf Grund der fehlenden Sprachausgabe schon eine gewisse Lesefähigkeit notwendig.
Mit Neugier ließen sich Mädchen und Jungen auf das farbenfrohe und kreative Spielangebot ein. Ihnen gefiel es, an der Gestaltung der Formis mitwirken und sie im Spielverlauf mit neuen Fähigkeiten und Features ausstatten zu können. Die Minispiele bezeichneten die Kinder dagegen als etwas eintönig.

Fazit: Für die kreativen Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten interessierten sich sowohl Jungen als auch Mädchen.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PS3, Xbox 360
Preis: bis 25 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Fazit: Realistisch wirkende Tennis-Simulation für Jung und Alt.

GRAND SLAM TENNIS 2

Erneut schlüpft der Spieler in die Rolle eines bekannten weiblichen oder männlichen Tennisprofis und bewährt sich in Einzel- oder Doppelturnieren gegen den Computer oder Mitspieler. Zusätzlich kann er einen eigenen Charakter im Karrieremodus kreieren und diesen im Trainingsmodus stetig weiter entwickeln.
Die detailreich und realistisch anmutende Tennissimulation kam bei Ballsport interessierten Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters allgemein gut an. Sich an den Tennisprofis vorbei an die Spitze der Weltrangliste zu kämpfen, beschrieben sie als motivierend und unterhaltsam. Und obwohl nur virtuell, fanden sie es auch spannend und „ein wenig beeindruckend" so berühmte Grand Slam Arenen wie Wimbledon zu betreten. Sound, Geräuschkulisse und ein englischer Kommentator verstärken ihrer Meinung nach dieses Gefühl von Realitätsnähe dabei äußerst überzeugend.

Die Menüführung ist übersichtlich und konnte ebenso wie die Steuerung schon von Anfängern erfolgreich umgesetzt werden. Für jede Schlagart gibt es eine eigene Taste, wobei laut Spieler die PS3-Konsole im Vergleich zur Xbox bei Nutzung des Move-Controllers noch realistischer das Gefühl vermittelte, Tennis zu spielen.

Vertrieb: Activision Blizzard
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 40 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN

Die Software bietet kein Nachspielen der Abenteuergeschichte des gleichnamigen Kinofilms, sondern eiszeitsportliche Wettkämpfe mit den bei Kindern sehr beliebten „Ice Age"-Figuren, wie das Mammut Manni oder Faultier Sid. Für die Umsetzung von Steuerung und Spielforderung benötigten jüngere Spieler etwas mehr Eingewöhnungszeit, um die Bewegungen auch unter Zeitdruck und bei Angriffen von Gegnern reaktionsschnell und mit dem richtigen Timing ausführen zu können. Die verschiedenen Disziplinen, wie Skispringen, Eis-Zerschmettern oder Gletscher-Hüpfen sind farbenfroh und kinderfreundlich gestaltet und bieten kurzweiligen Spielspaß. Nach Einschätzung der Mädchen und Jungen ist er in Verbindung mit der Kinect Bewegungssteuerung am größten. Die Mehrspieler-Herausforderungen machten im Test einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Wobei die Kinder es jedoch „schade" fanden, dass man diese nur gegeneinander und nicht miteinander angehen konnte. Ältere Spieler zeigten sich dagegen enttäuscht, hatten sie sich doch mehr Kreativität, Umfang und Abwechslung von dem Spiel erhofft.

Fazit: Minispiele-Sammlung mit den bei Kindern sehr beliebten „Ice Age"-Charakteren, die kurzweiligen Spielspaß bietet.

Vertrieb: SEGA
System: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 70 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LONDON 2012

Wie bei Sportspielen üblich, bereitete auch hier ausschließlich der Mehrspielermodus den größten Spielspaß. Bis zu vier Kontrahenten können jeweils eine Nation vertreten und in einer Disziplin gegeneinander antreten (Online bis zu acht). Etwas Übung bedurfte es, um für die verschiedenen Wettkämpfe auch alle Steuerungsbefehle erfolgreich umsetzen zu können. Bei allen Laufbewegungen gilt es, eine Taste möglichst schnell zu drücken und mit den Energiereserven des Sportlers sorgsam umzugehen. Beim Hoch-, Weit- oder Turmsprung muss ein Befehl innerhalb eines Zeitfensters reaktionsschnell gegeben werden. Als besonders abwechslungsreich wurden Ballsportarten beschrieben, bei denen die Figuren auf dem Feld bewegt und Bälle im richtigen Winkel geschlagen oder geschossen werden müssen. Auf Grund der verschiedenen Sportarten ließen sich unterschiedliche Spielertypen und Altersgruppen auf die detailreich und stimmungsvoll inszenierten Spielforderungen ein und erlebten unterhaltsame und abwechslungsreiche Wettkampfmomente.

Fazit: Der Mehrspielermodus bereitete Jung und Alt den größten Spielspaß. Ob dieser aber den recht hohen Verkaufspreis rechtfertigt, kann hier nicht beantwortet werden.

MAGIX VIDEO DELUXE 2013

Laut der jugendlichen Videoschnitt-Profis ist für Heimanwender, die auf bestimmte spezielle Effekte verzichten können, die Classic-Version dieses Videoschnittprogramms völlig ausreichend. Ein übersichtlich gestalteter Einsteiger-Modus erklärt die wichtigsten Programmfunktionen so verständlich und anschaulich, dass auch Anfänger sie praktisch nutzen konnten. Videos und Tonspuren werden dabei auf verschiedenen Zeitachsen (Timelines) dargestellt und können getrennt voneinander bearbeitet werden. Die verschiedenen Lehrvideos ermöglichen ein Lernen in Schrittfolge, bei dem man nach und nach auf anschauliche Weise die zentralen Funktionen des Programms und verschiedene Bearbeitungsmöglichkeiten wie Farbkorrektur, Stabilisierung oder Bild-in-Bild-Einblendungen erproben kann. Mit entsprechender Übung, Konzentration und fachlicher Unterstützung waren die jungen Videofilmer dann in der Lage erste eigene oder bereits in der Datenbank vorhandene Audio- und Video-Schnipsel bearbeiten und mit Effekten belegen zu können.

Vertrieb: MAGIX
System: PC
Preis: ca. 60 €

USK: Anwenderprogramm
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Fazit: Verständlich strukturiertes Videoschnittprogramm sowohl für interessierte Einsteiger als auch für Fortgeschrittene.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 7 Jahren

MARIO KART 7

Mit den bekannten Figuren Mario, Yoshi oder Peach geht es darum, auf bunten, fantasievollen Strecken im Kart als erster die Ziellinie zu überqueren. Aber einfach ist das nicht, denn auch diesmal gibt es wieder Extras wie Bananenschalen, Blitze, Sterne oder Schildkrötenpanzer, die intelligent eingesetzt werden müssen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. In drei Geschwindigkeitsklassen und auf teilweise ganz neuen Strecken kann man nun auch mit Gleitschirmen durch die Levels segeln. Ebenfalls neu ist das Tuning der Fahrzeuge: Wer auf der Strecke viele Münzen aufsammelt, kann später an Chassis, Reifen und Gleitschirm seines Karts herumschrauben und ihn dadurch schneller machen. Diese Neuerungen kamen besonders gut an. Vermisst wurde der Missionsmodus für Einzelspieler, ohne den das Spiel laut Tester etwas kurz gerät.
So konzentrierten sie sich vorrangig auf den Mehrspielermodus, wo man mit Geschicklichkeit und der richtigen Rennstrategie nicht nur den Sieg erlangen, sondern auch noch im Wettstreit mit anderen jede Menge Spaß erleben konnte. Die farbenfrohe, kinderfreundliche Grafik sowie ein flüssiges, technisch unkompliziertes Spielerlebnis verstärkten das positive Gruppenerlebnis und sorgten für viele knappe und spannungsreiche Rennen.

Fazit: Bewährter Rennspielspaß für Jung und Alt.

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Prinzessin Peach ist wieder einmal entführt worden und wer muss sie retten? Natürlich Mario!
Zusammen mit dem kleinen Klempner geht es genretypisch durch zahlreiche, verschieden bunt und abwechslungsreich gestaltete Spiellandschaften. Reaktionsschnell und mit Übersicht und Geschick gilt es, Gegner zu besiegen und Hindernissen auszuweichen. Dass man im Spielverlauf dabei auch Geheimräume entdecken und Belohnungen in Form von Münzen erhalten kann, bewerteten die Kinder als anregend und motivierend. Dies galt besonders für die Münzen, da mit ihnen der Zugang zu anderen Spielwelten geöffnet werden konnte. Trotz der insgesamt positiven Bewertung, verloren die routinierten Spieler recht bald ihr Interesse für das Spiel. Ihrer Meinung nach, ist es auf Dauer zu wenig herausfordernd. Enttäuscht zeigten sich die Tester auch darüber, dass sich die Spielwelt im beworbenen 3D-Modus kaum von der gewohnten zweidimensionalen Spielwelt unterscheidet.

Fazit: Unterhaltsames Jump & Run-Spiel, das erfahrenen Spielern auf Dauer zu wenig Herausforderung bot.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Wieder heißt es mit Professor Layton und seinen Assistenten Luke und Emmy einem Geheimnis auf die Spur zu kommen. In diesem Abenteuer trifft der Professor auf eine Kindheitsfreundin, die ihn in das fiktive Spielerparadies Monte d'Or führt. Das schöne Leben der Stadt wird allerdings von einem mysteriösen Mann mit Maske getrübt, der allerlei böse Wunder geschehen lässt. Des Rätsels Lösung scheint in Prof. Laytons eigener Vergangenheit zu liegen. Die Spieler werden nun zwischen Gestern und Heute durch das Leben von Prof. Layton geführt und sehen sich vielen kniffligen Rätseln ausgesetzt. So müssen sie u. a. komplizierte Knoten entwirren, Puzzleaufgaben lösen oder antike Ruinen erkunden. Unsere Jugendlichen hatten viel Spaß dabei, auch die härtesten Nüsse zu knacken. Und wer einmal festhing, konnte die umfangreiche Hilfestellung im Spiel nutzen. Gut gefielen ihnen der typisch japanische Comicstil, die angenehme Erzählstimme im Handlungsverlauf und die neue dreidimensionale Gestaltung, die in den Spielszenen für eine ungewohnte und beeindruckende Tiefe beiträgt. Kenner der Spielereihe kritisierten, dass sich die Rätsel im Vergleich zu den Vorgängern teils sehr ähneln.

Fazit: Auch das neue Rätselabenteuer fand sowohl bei Einsteigern als auch Kennern der Spielereihe großen Anklang.

Vertrieb: Lace Mamba
System: PC, Mac
Preis: ca. 15 €

USK:
freigegeben ohne **Altersbeschränkung**
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

PROJEKT ERDE: WENDEPUNKT

In der einem virtuellem Brettspiel aufgemachten rundenbasierten Öko-Wirtschaftssimulation leitet der Spieler die Umwelt-Organisation GEO und kann an Lösungsvorschlägen mitwirken, um aktuelle Weltprobleme wie Armut, Naturkatastrophen, Rohstoffknappheit und Überbevölkerung einzudämmen.
Hat man sich für eine Region entschieden, gilt es zunächst sich auf der Grundlage von Statistiken und Nachrichten einen Überblick über die aktuelle Situation zu verschaffen, um dann mit Hilfe sogenannter „Agenten" der GEO konkrete Entscheidungen umzusetzen. Hierfür kann der Spieler aus einer Reihe von Karten auswählen, welche politischen Maßnahmen er starten möchte, wie z. B. die Armut in Afrika zu bekämpfen. Sind die Karten gespielt, wird die Zeit um fünf Jahre vorgedreht und es zeigen sich erste Auswirkungen des eigenen Handelns. Je nach Mission, stehen unterschiedliche Zeitphasen zur Verfügung, um seine politischen Bemühungen zu einem erfolgreichen Ende zu bringen.
Die Vielzahl an Wissensinformationen machte Mädchen und Jungen neugierig, wobei sie den Handlungsverlauf oft als anstrengend und wenig abwechslungsreich erlebten. Dennoch konnten sich alle gut vorstellen, dass das Spiel bei entsprechender Aufbereitung und in Kombination mit verschiedenen Fächern auch im Schulunterricht große Aufmerksamkeit finden würde.

Fazit: Anspruchsvolle Öko-Wirtschaftssimulation für interessierte Mädchen und Jungen ab 12 Jahren und bei entsprechender Vorbereitung sicherlich auch im Schulunterricht einsetzbar.

Q.U.B.E.

Vertrieb: Toxic Games
System: PC
Preis: ca. 14 €

USK: Lehrprogramm gem. §14 JuSchG
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Die Tüftler und Rätselfreunde fühlten sich in ihrem Element. In kargen, dreidimensional und fliesenähnlich gestalteten Räumen sollten sie Spielelemente betätigen, um den nächsten Abschnitt betreten zu können. Hierfür sind sie ausgerüstet mit zwei futuristischen Handschuhen, die aus der Ich-Perspektive heraus gesteuert werden.
Verwirrend, spannend, motivierend und manchmal auch frustrierend empfanden die Tester, dass eine Spielgeschichte gänzlich fehlt und die verschiedenartigen Aufgabenstellungen sich nicht immer gleich erschließen. Da lassen sich rote Würfel aus Wänden, Decken oder dem Boden herausziehen und dienen als Plattform oder Brücke. Gelbe Elemente hingegen werden zu Treppenstufen. Blaue Felder wiederum stellen elastische Trampolins dar und ermöglichen besonders hohe und weite Sprünge. Man muss Laserstrahlen umleiten, Kugeln durch einen Parcours lenken, durch Betätigen von Schaltern Wände drehen und vieles mehr. Räumliches Denken, Kombinationsgeschick, vorausschauendes Planen, aber auch Geduld und Ausdauer sind notwendig, um die abwechslungsreichen Aufgaben und das Spielgeheimnis lösen zu können. Da Letzteres nicht jedermanns Sache war, man frustrierte Abbrüche aber vermeiden wollte, schloss man sich zeitweise mit anderen Spielern zusammen und versuchte gemeinsam den Lösungsweg zu finden.

Fazit: Geheimnisvolles, kniffliges, dreidimensionales Rätselspiel in futuristischem Design, das ausschließlich Genrefans längerfristig herausforderte.

STRASSEN DES GLÜCKS

Der Spieler steuert eine der bei Kindern allseits beliebten Mario und Freunde-Spielfiguren und versucht mit ihr, flink und geschickt über ein Spielbrett zu wirbeln, um am Ende der Reichste aller Mitspieler zu werden. Ähnlich dem Spielprinzip Monopoly können dabei Felder mit unterschiedlichen Ladengeschäften aufgekauft werden, auf denen dann andere Mitspieler bei Betreten Mieten zahlen müssen. Durch kluges Wirtschaften lassen sich die Mieten kontinuierlich steigern und können für Mitstreiter zu echten Kostenfallen werden. Im Bereich Aktienmarkt kann der Spieler gewinnträchtige Aktienpakete von verschiedenen Bezirken erwerben und seine Fähigkeiten als geschickter und erfolgreicher Börsenhändler unter Beweis stellen. Katastrophen wie z.B. Vulkanausbrüche oder Spezialfelder, konkurrierende Mitspieler sowie die falsche Würfelzahl erschweren dabei die Erfolgsaussichten und sorgten für spannende Spielerlebnisse. Um alle zwickmühlenartigen Herausforderungen meistern zu können, mussten die Tester neben Glück und Geschick auch eine Menge Geduld und Frustrationstoleranz aufbringen. Spielprinzip und Steuerung wurden zwar auch von jüngeren Kindern recht schnell verstanden, doch der tiefere Sinn des Spiels mit den damit verbundenen Handlungsmöglichkeiten, nämlich durch kluges Investment siegreich zu sein, erschloss sich erst den erfahrenen Spielern.

Vertrieb: Nintendo
System: Wii
Preis: bis 35 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

Fazit: Abwechslungsreiches und unterhaltsames Partyspiel für die ganze Familie, bei dem man neben wirtschaftlicher Weitsicht, Geschick und Humor auch eine Portion Glück benötigt, um zu gewinnen.

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

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

UNMECHANICAL

Den kleinen fliegenden Roboter hatten die Kinder direkt in ihr Herz geschlossen und so waren sie äußerst motiviert zu erfahren, wie man mit ihm eine unterirdische, düster aber wenig bedrohlich wirkende 2D-Maschinenwelt verlassen kann.
Um in den dunklen Gängen das Tor zum nächsten Level öffnen zu können, muss der Roboter u. a. Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen, Gegenstände sinnvoll miteinander verbinden oder so einsetzen, dass z. B. ein Wasserbecken sich füllen lässt, um den Wasserspiegel anzuheben. Dass der kleine Held dabei in alle Richtungen fliegen und mit einer „Sog-Funktion" Gegenstände aufheben und transportieren kann, erleichterte die Aufgabenstellung. Herausfordernd, spannend und neugierig machend beurteilten die Tester die Tatsache, dass das Logik- und Geschicklichkeitsspiel ohne Anleitung auskommt. Lernen und Verstehen allein durch Hinschauen, war für sie ein ungewöhnliches und zugleich faszinierendes Spielkonzept. Was zudem auch noch Spaß bereitete, da es immer wieder viele witzige Kleinigkeiten zu entdecken gab.

Fazit: Ein ungewöhnliches Rätsel- und Puzzlespiel, das Kinder zum intuitiven Lernen einlädt.

VESSEL

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

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

Mechanische Samen, die Fluros, werden als billig produzierte, unermüdliche und tatkräftige Arbeiter in Fabriken eingesetzt. Als sie außer Kontrolle geraten, gilt es die folgenschwere Erfindung einzudämmen.
Verwinkelte Röhren, metallische Objekte, skurril aussehende zahnrädrige Maschinen, aufsteigender Dampf sowie wabernde Flüssigkeiten erzeugen laut Tester eine spannende, neugierig machende zweidimensional gestaltete Spielatmosphäre, in der auf kämpferische Auseinandersetzungen gänzlich verzichtet wird.
Um die einzelnen Labor- und Fabrikszenarien in Jump & Run-Manier erfolgreich meistern zu können, bedurfte es neben Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit und Konzentration vor allem bei den abwechslungsreich gestalteten Rätseln auch Übersicht und Köpfchen. Da galt es u. a. physikalische Gesetzmäßigkeiten wie die Schwer- oder Fliehkraft zu berücksichtigen, wichtige Schalter zu drücken, Seile zu ziehen und Maschinen zum Laufen zu bringen und bei allen Unternehmungen auch noch die Fluros zielführend einzusetzen. Mit Spielverlauf werden die Herausforderungen immer kniffliger und komplexer. Damit die jüngeren und weniger erfahrenen Spieler hier nicht frustriert aufgeben mussten, bildeten sich kleine Gruppen, die dann gemeinsam die Lösungswege angingen.

Fazit: Abwechslungsreicher Jump & Run- und Rätsel-Mix mit vielfältigen und immer komplexer werdenden Herausforderungen.

DEPONIA

Vertrieb: Daedalic
Plattform: PC, Mac
Preis: ca. 30 €

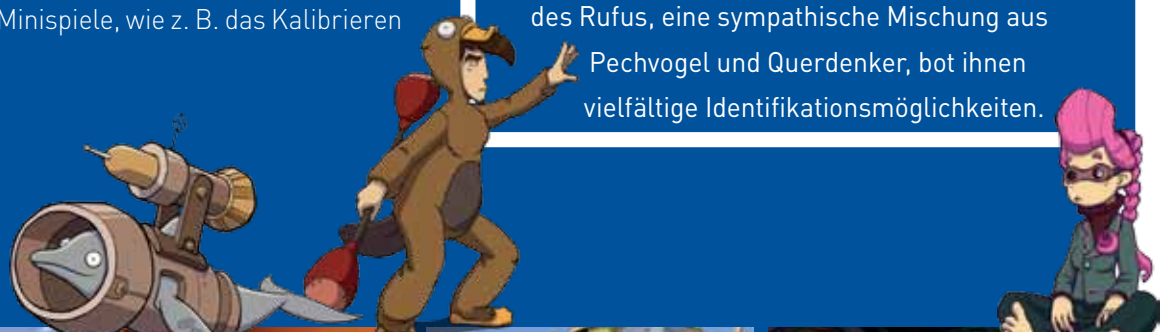
USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

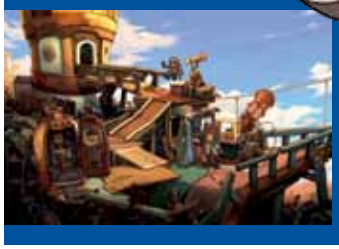
Pechvogel Rufus lebt auf einer interstellaren Mülldeponie und träumt von der Flucht zur fliegenden Stadt Elysium. Von den übrigen Mitbewohnern wird er wegen seiner aberwitzigen Einfälle und bislang missglückten Fluchtversuche nur belächelt. Auch das Unternehmen, sich mit einer Rakete zum vermeintlichen Paradies zu schießen, endet in einer Bruchlandung, doch es verändert das Leben von Rufus gänzlich, da ihm hierbei die hübsche Himmelsbewohnerin Goal sprichwörtlich zu Füßen fällt. Aus unterschiedlichen Gründen verfolgt man nun das gemeinsame Ziel nach Elysium zu gelangen.

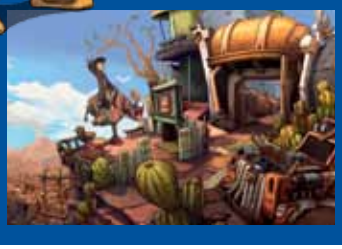
Mädchen und Jungen waren von der humorvollen Liebes- und Abenteuergeschichte angetan, zumal es viel Ungewöhnliches zu entdecken gab. Häuser, Fahrzeuge und Maschinen in der handgemalten 2D-Welt sind aus Müll zusammengebaut und stecken voller skurriler Details. Zahlreiche Dinge und Gegenstände wie eine springende Zahnbürste oder Phosphorzuckerwatte gilt es im Handlungsverlauf zu untersuchen und zielbringend miteinander zu kombinieren, was Experimentierfreudigkeit und Einfallsreichtum fordert und fördert. Zahlreiche Minispiele, wie z. B. das Kalibrieren einer Kanone, lockern dabei den Rätselalltag auf. Als besonders unterhaltsam und witzig empfanden die Tester die zahlreichen sarkastischen Dialoge mit anderen Comic-Figuren, die die Handlung vorantreiben und den Spieler mit wertvollen Hinweisen versorgen. Während sich anfängliche Aufgaben wie das Packen eines Koffers oder das Konstruieren einer Rakete noch recht einfach gestalten, nimmt die Komplexität mit Spielverlauf stetig zu. Da passierte es schon mal, dass ein Lösungsweg trotz genauen Zuhörens und Probierens nicht auf Anhieb gefunden wurde. Dann waren Geduld und Konzentration gefordert oder spezielle Hilfefunktionen im Spiel, die das Vorankommen entscheidend erleichterten. Für die echten Profis unvorstellbar: sie tüftelten lieber gemeinsam und gaben sich gegenseitig Tipps.

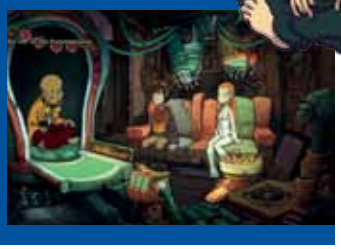
Obwohl sich auch jüngere Spieler aufgrund der liebevoll gezeichneten Schrott-Welt angesprochen fühlten, wurden der sarkastische Humor, die unterschwellige Kritik an Zwei-Klassen-Gesellschaften und die Verweise auf andere Medieninhalte erst von älteren Kindern ab 10 Jahren verstanden. Gleiches gilt auch für den 2. Teil der geplanten Trilogie „Chaos auf Deponia“, der die Geschichte auf ähnliche Weise fortführt.

Fazit: Der abgedrehte und recht unterhaltsame Mix aus Liebesgeschichte, Science Fiction und Abenteuerspiel sprach unterschiedliche Spielertypen und Altersgruppen an. Der eigenwillige Charakter des Rufus, eine sympathische Mischung aus Pechvogel und Querdenker, bot ihnen vielfältige Identifikationsmöglichkeiten.









BOTANICULA

Vertrieb: Daedalic
System: PC, Mac
Preis: ca. 15 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

In der skurril anmutenden Pflanzenwelt Botanicula fürchten die kleinen, aberwitzig gestalteten Spielhelden Feder, Zweig, Eichel, Haselnuss und Pilz um ihr Heim, einen uralten Baum. Spinnenähnliche Parasiten haben mit dem Befall begonnen und rauben dem Zuhause die Lebenskraft.

Für den ungewöhnlichen 2D Comic-Mix aus Abenteuer- und Rätselspiel interessierten sich Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters. Bei ihrer Reise durch die Welt aus Sporen, Blättern und Insekten gefiel ihnen besonders gut, dass der Mikrokosmos ähnlich einem Living Book erst so „richtig erwacht", wenn man die Landschaft sorgfältig erkundet und dabei jeden Gegenstand anklickt. Neben plötzlich lebendig werdenden frechen Würmern, kokonähnlichen Wesen oder einem amphibischen Sängerensemble erwarten den Spieler noch zahlreiche weitere witzige Überraschungen, die den Spielfluss voranbringen oder einfach nur unterhalten.

Im Stile eines Abenteuerspiels besteht die eigentliche Handlung darin, die Figuren durch Klicks an die richtigen Positionen zu lenken, Rätsel zu lösen, Gegenstände zu sammeln sowie mit Charakteren zu interagieren. Im weiteren Spielverlauf gilt es vermehrt, die unterschiedlichen Fähigkeiten der eigentümlichen Helden zielgerichtet zur Rätsellösung einzusetzen, Während die Jüngeren hierbei schon mal den Überblick verloren, fühlten sich die Älteren auf Grund der ihrer Meinung nach zu leichten Rätsel oftmals unterfordert. So lag denn auch bei vielen der eigentliche Spielreiz mehr im Finden aller versteckten Überraschungen, wobei Musik und Sound diese Suche stimmungsvoll begleiten.

Fazit: Ungewöhnliche Spielumsetzung mit vielen witzigen Überraschungen, die Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters neugierig werden ließ.

Vertrieb: Namco Bandai Partners
System: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 35 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

TESTER-ZITAT:

„Hier ist nichts ernst gemeint und man kann einfach mal abschalten"

DIRT SHOWDOWN

Das Autorennspiel faszinierte besonders die männlichen Action-Fans. „Mann, macht das Spaß", war denn auch der Kommentar von zwei Jungen nach einer gemeinsamen Runde am Splitscreen-Bildschirm. Ihnen gefiel es sichtlich mit flotten Rennwagen auf unterschiedlichen Kursen, teils bei Schnee, im Regen oder in der Nacht, waghalsige Manöver auszuführen und sich gegen Konkurrenten auch mit Karambolagen durchzusetzen. „Hier ist nichts ernst gemeint und man kann einfach mal abschalten", war ein weiterer Kommentar, der zugleich die Dynamik und Ausrichtung dieses Arcade-Spiels treffend beschreibt. Während alle Spieler Grafik und Sound als stimmig und die Spiel-Modi als abwechslungsreich beurteilten, empfanden die Jüngeren das Spielgeschehen oftmals als zu hektisch und zu unübersichtlich und die erfahrenen Tester als zu einseitig und mit Spieldauer auch langweilig.

Fazit: Kurzweiliges Autorennspiel, das vor allem die Action-Fans ansprach und den Jüngeren oftmals zu hektisch und den Erfahrenen auf Dauer zu einseitig war.

Vertrieb: Disney
System: PC, Mac, PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 60 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

Das Wasteland – eine Art Freizeitpark für vergessene Disney-Charaktere – wird vom Bösewicht MadDoctor und seinen Komplizen bedroht. Gemeinsam mit Micky-Maus und Hase Oswald gilt es, den fiesen Gesellen Einhalt zu gebieten. Wie dies funktioniert, das wird den Kindern verständlich in der Spieleinführung erklärt. So kann man mit Micky bestimmte Teile der schrillen Spielumgebung anmalen und dadurch u. a. Schalter, Brücken oder Leitern in der Spiellandschaft sichtbar werden lassen. Mit dem Versprühen einer Flüssigkeit lassen sich wiederum Gegenstände, Hindernisse oder Gegner zum Verschwinden bringen. Bei vielen Aktionen leistet der Hase tatkräftige Unterstützung und kann auf Wunsch von einem weiteren Mitspieler gesteuert werden. Dass neben Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit und Geduld auch Teamgeist gefordert war, um den Widersachern trotzen zu können, empfanden die Tester als ebenso belebend und motivierend wie die witzigen Dialoge. Als spannend und faszinierend beurteilten sie, dass jede Spielaufgabe mehrere Lösungswege bietet und man das Abenteuer als Held oder Bösewicht bestreiten kann, zumal sich je nach Spielablauf dabei auch die Gestaltung der Comic-Welt wie auch die Reaktionen der übrigen Bewohner des Wastelands verändern.

Fazit: Für das stimmungsvolle und actionreiche Abenteuer mit seinen Disney-Figuren konnten sich Mädchen und Jungen gleichermaßen begeistern.

ENDLESS SPACE

Mit seinem Raumschiff fremde Planeten erkunden, besiedeln, bewirtschaften oder auch bekämpfen, das sind die wesentlichen Spielforderungen in diesem komplexen und rundenbasierten Weltraum-Strategiespiel. Selbstgewählt werden können u. a. der Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Gegner, die Größe des Universums wie auch die gegnerischen Fraktionen. Ziel ist es, möglichst viele Planeten zu kontrollieren, wobei die Forschung einen wichtigen Part einnimmt, um die Expansion erfolgreich vorantreiben zu können. Konflikte mit angrenzenden Sternensystemen lassen sich dabei sowohl kriegerisch als auch diplomatisch angehen, was positiv von den Testern vermerkt wurde. Diese Handlungsmöglichkeit sowie die allgemein großen Freiheiten bei strategischen Entscheidungen im Spiel gefielen den Jugendlichen besonders gut.

Auch die grafische Aufmachung des Weltraumspiels wurde als abwechslungsreich beurteilt. Kritik erhielt dagegen das unvertonte Tutorial (Anleitung) und die Steuerung des Spiels. Das erste wurde als zu lang, das zweite als nicht sehr eingängig erlebt.

Vertrieb: Koch Media
System: PC, Mac
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

Fazit: Komplexes Weltraum-Strategiespiel, das auf Grund der Thematik langfristig nur die wirklichen Strategen interessierte.

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 60 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

FORZA HORIZON

Besonders die Jungen faszinierte es, sich in spannenden, rasanten und actionreichen Autorennen zu beweisen und sich gegen reale Mitspieler durchzusetzen. Gut gefiel ihnen auch, dass sie in einer offenen Spielwelt agieren, in der sie mit ihren Boliden zu den einzelnen Rennevents fahren können und es unterwegs so manches Fahrzeug zu entdecken gab. Die Rennwagen und Strecken beurteilten die Tester als realistisch und abwechslungsreich in Szene gesetzt und sie sorgten in Kombination mit einer stimmigen Geräuschkulisse und flotter Musik „für eine coole Rennatmosphäre". Dass man bei einem erfolgreichen Rennen neben der Geldprämie auch den Wagen des vorherigen Champions gewinnt, erhöhte den Spielspaß und ihre Motivation siegen zu wollen. Spaß bereitete auch die Möglichkeit, die unterschiedlichen Fahrzeuge miteinander vergleichen und durch zusätzliche technische Erweiterungen noch leistungsstärker ausbauen zu können. Im Spiel vermisst wurde die Option, dass zwei Spieler an einer Konsole gegeneinander Rennen bestreiten können.

Fazit: Abwechslungsreich und realistisch gestaltetes Rennspiel, das männlichen Genrefans großen Spielspaß bereitete.

KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
(Kinect erforderlich)
Preis: ca. 25 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

Der Spieler findet sich in einem virtuellen Freizeitpark wieder, dessen Struktur stark an die Disney-Themenparks erinnert. Den weitläufigen Park kann er alleine oder im Team erkunden, wobei der Mehrspielermodus vom Verlauf her identisch mit der Einzelspielerkampagne ist. Die Attraktionen spiegeln typische Disneyland-Unterhaltung wider, die aber mit den bunten und fantasiereichen Welten der verschiedenen Disney-Charaktere verbunden werden. So fährt man u. a. mit einer Achterbahn durch Minen, fliegt mit Peter Pan durch London oder begrüßt Alice im Wunderland. Überall gibt es etwas zu entdecken oder zu erledigen.

Entdeckungslust und ein hoher Spielspaß waren bestimmende Spielfaktoren. Zu Letzterem trug entscheidend die Spielsteuerung mit dem Kinect-Bewegungssensor bei, die nach kurzer Eingewöhnungszeit auch von jüngeren Spielern problemlos gehandhabt werden konnte. Kindgerecht erklärte Aufgabenstellungen, eine liebevoll inszenierte Spielwelt, bewegungsintensive Handlungsmöglichkeiten und abwechslungsreiche Überraschungen begeisterte Mädchen und Jungen gleichermaßen. Die Kreativität wird über einen Charakter-Editor angesprochen, in dem der Spieler seine Spielfigur nach seinen eigenen Vorstellungen gestalten und aus einem großen Angebot von Attributen wählen kann.

Fazit: Ein farbenfrohes, spaßbetontes, bewegungsintensives DisneyPark-Erlebnisspiel, das Spaß für die ganze Familie bieten kann.

KINECT RUSH: EIN DISNEY PIXAR ABENTEUER

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360 (Kinect erforderlich)
Preis: ca. 25 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

Die Erstellung der eigenen Spielfigur mit Hilfe der zuvor installierten Kinect-Kamera fanden vor allem die jüngeren Mädchen und Jungen aufregend. Die Kamera liest den Körper und das Gesicht des Spielers ein und erstellt anhand der Informationen ein passend aussehendes Comic-Pendant am Bildschirm. Wie bei „Disneyland Adventures" (s. a. S. 21) ist auch hier ein Themenpark Ausgangspunkt des Spiels, „in dem es allerdings wenig zu entdecken gibt". Vom Park aus können die eigentlichen Spielabschnitte betreten werden, die Pixar-Filmen, wie z. B. „Toy Story", „Ratatouille" und „Cars", nachempfunden sind und sich detailreich, bunt und originalgetreu präsentieren. Den Kindern zumeist vertraute Figuren erklären dann in verständlicher Sprache die jeweiligen Handlungsmöglichkeiten. Die körperbetonte und je nach Herausforderung unterschiedlich ausgerichtete Steuerung erforderte etwas Übung, bereitete den Kindern aber sehr viel Spaß, da verschiedene Aufgabenstellungen kooperativ angegangen werden konnten. Da müssen u. a. Lenkbewegungen vollführt, Arme geschwenkt oder die richtige Laufrichtung durch Drehen der Schultern bestimmt werden. Den älteren Kindern war das Spielangebot auf Dauer aber zu wenig abwechslungsreich und herausfordernd.

Fazit: Bewegungsintensives Spielangebot, das Jüngeren viel Spaß bereitete, Ältere aber schnell unterforderte.

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Insgesamt neun kunterbunte Walt Disney-Themenwelten befinden sich in einem unnatürlichen Zauberschlaf und müssen durch japanisch anmutende Spielhelden wieder erweckt werden. Gar nicht so einfach, da sie, mit tatkräftiger Unterstützung durch bekannte Disneybösewichte, von so genannten „Traumwächtern" verteidigt werden.

Genretypisch muss man mit zwei Spielfiguren reaktionsschnell durch eine detaillierte dreidimensionale Umgebung laufen, dabei u. a. über Geländer gleiten und waghalsige Saltos vollführen. Besonders Genrekenner waren von den Animationen und Bewegungsabläufen der Figuren sichtlich angetan. Vor jedem der actionreichen Kämpfe gilt es, taktisch klug Fähigkeiten auszuwählen und dann nutzbringend gegen die verschiedenartigen Gegner einzusetzen. Während Serien-Kenner sofort erfolgreich loslegten, waren jüngere und unerfahrene Spieler von den zahlreichen Erklärungen in Textform und der verworrenen Geschichte sichtlich überfordert. Dass sich die Disneyfiguren im Spiel nicht steuern lassen, war ein weiterer Grund, warum manche Tester, trotz der von ihnen als stimmungsvoll und abwechslungsreich beschriebenen Inszenierungen, schon bald ihr Interesse am Spiel verloren.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: bis 35 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Fazit: Kunterbunter und abwechslungsreicher Spielemix, der trotz einer in stimmungsvollen Videos erzählten komplexen Hintergrundgeschichte, längerfristig nur die Kenner der Vorgängerspiele interessierte.

Vertrieb: Warner Interactive
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 45 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Der ganz eigene kinderfreundliche LEGO-Charme, der Humor, der mediale Bezug, der unterhaltsame Kooperations-Modus und eine noch offenere Spielwelt sind nach Ansicht der Spieler die wichtigsten Gründe, warum die Reihe immer wieder aufs Neue begeistert. So auch diese Version mit den „Detective Comic"-Superhelden.
Allein oder zu zweit durchstreift man geheimnisvoll und düster wirkende Landschaften und stellt sich den Gegnern in Gotham City. Neben diesen Auseinandersetzungen bereitete den Jungen das LEGO typische Zerbröseln von Bauten besonderen Spaß, konnten sie doch mit den freigelegten Steinen anschließend für den Spielverlauf neue nützliche Gegenstände aufbauen.

Angetan waren sie auch von der Vielfalt an Charakteren wie Robin, Joker, Superman und viele mehr, deren unterschiedliche Fähigkeiten es zu entdecken gab, um sie spielentscheidend einsetzen zu können.
Dass die Spielhelden jetzt auch noch coole Sprüche und witzige Dialoge von sich geben können, diese Neuerung verstärkte den Spielreiz zusätzlich und ließ kleine technische Mängel wohlwollend verzeihen.

Fazit: Der Charme dieser Spielereihe faszinierte nicht nur die LEGO-Fans.

MARIO PARTY 9

Bis zu vier Spieler können sich hier eine Spielfigur aus dem Mario-Repertoire auswählen und besteigen dann ein Fahrzeug, um gemeinsam diverse Spielbretter zu meistern. In typischer Brettspielmanier würfelt man sich durch farbenfroh gestaltete Spielfelder, die mit allerhand Mini-Spielen und Extras gespickt sind und versucht möglichst viele Mini-Sterne zu bekommen, um am Ende als Sieger dazustehen. Zahlreiche Ereignisfelder bieten dabei unterhaltsame Herausforderungen, die mit Geschick, Reaktionsschnelligkeit und Logik bewältigt werden müssen. Selbst jüngere Spieler ohne Lesefähigkeit verstanden die jeweiligen Spielforderungen dank Erklärungsvideos und optionalem Übungsmodus.

Fazit: Das Miteinander steht eindeutig im Vordergrund und bietet kurzweiligen Spielspaß.

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

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

Gewöhnungsbedürftig fanden die Kinder, dass im Zusammenspiel nur eine Person die Wii-Steuerung innehatte. Trotz dieser Beschränkung bewerteten sie das Spielerlebnis als spaßig und abwechslungsreich, zumal der Erfolg oft vom Würfelglück abhängig war. Als besonders reizvoll beschrieben alle die spannenden Herausforderungen beim jeweiligen Endgegner, war doch hier Kooperation im ansonsten ausschließlich wettkampforientierten Spiel gefragt.

Vertrieb: Kalypso Media
System: PC, Xbox 360, PS3
Preis: bis 45 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

PORT ROYALE 3

In dieser farbenprächtigen Handelssimulation kann der Spieler entweder als Händler oder Abenteurer sein Geschick in einer romantischen Liebesgeschichte der Karibik des 17. Jahrhunderts unter Beweis stellen. Für einen erfolgreichen Schiffshandel mit verschiedensten Karibikstädten muss das komplexe Wirtschaftssystem und die damit verbundene Dynamik verstanden werden. Ein guter Überblick über die jeweiligen Produktionsstätten garantiert einen gewinnträchtigen Ein- und Verkauf wie beispielsweise von Rohrzucker für die Rumerzeugung. Im weiteren Spielverlauf können zudem noch eigene Werkstätten und Plantagen geschaffen werden. Aber Vorsicht, einseitiger Handel oder Überproduktion kann auch zu sozialen Missständen wie Armut und Hungersnot führen. Hat man sich für die Abenteurerkampagne entschieden, liegt der Handlungsschwerpunkt in der Verfolgung und Bekämpfung von Piraten, wofür ebenfalls Übersicht, Geschick, Ausdauer, Geduld und das Durchschauen von Wechselwirkungsprozessen notwendig sind. Von dem Spiel- und Kampagnenmix fühlten sich sowohl Strategen als auch Actionfans angezogen. Aber auch Einsteiger zeigten sich auf Grund gut verständlicher Spielerläuterungen interessiert und motiviert. Der freie Spielmodus oder die Mehrspieler-Funktion interessierten sie dagegen weniger.

Fazit: Farbenprächtige und komplexe Handelssimulation, deren Kampagnenmix unterschiedliche männliche Spielertypen sowie Einsteiger anspricht.

RHYTHM THIEF & DER SCHATZ DES KAISERS

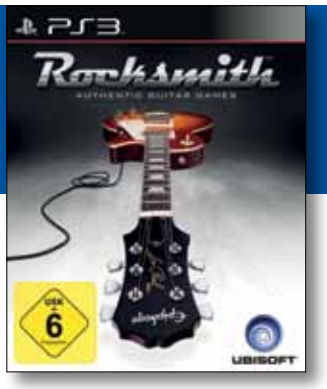
Vertrieb: SEGA
System: Nintendo 3DS
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Der Mix aus Abenteuer-, Rätsel- und Musikspiel kam allgemein gut an und es machte den Testern Spaß mit der Spielfigur des Raphael durch ein farbenprächtig und anregend gestaltetes Paris zu laufen und berühmte Orte und Sehenswürdigkeiten zu erkunden. Die mysteriöse Story um Raphaels verschollenen Vater war für jüngere Spieler zwar etwas verwirrend, minderte aber deren Spiellust kaum.
Den eigentlichen Kern des Spiels bilden 50 rhythmische Herausforderungen, wie z. B. mit Raphael um die Wette tanzen oder feindliche Soldaten abwehren, die unterschiedliche Interessengruppen ansprachen. Allen gefiel, dass man zur Bewältigung der Mini-Spiele entweder den Touchpen schwingen, Knöpfe drücken oder zur Aktivierung des Bewegungssensor das ganze Spielgerät bewegen musste. Entscheidend für den Spielfortschritt war auch das Sammeln von Tönen. Diese wurden benötigt, um z. B. mit einem Hundebellen einen Polizisten zu erschrecken oder mit einem Telefonklingeln die Bibliothekarin abzulenken. Als abwechslungsreich bewertet wurde auch, dass manche Spiele oder Töne sich erst durchführen oder finden ließen, wenn man mit bestimmten Personen gesprochen oder die Umgebung sorgfältig untersucht hatte.

Fazit: Abwechslungsreicher Mix aus Abenteuer-, Rätsel- und Musikspiel für interessierte Kinder und Einsteiger.

Fazit: Musikspiel, das trotz seines didaktisch interessanten Konzeptes und der erstaunlich ausgereiften Technik, den klassischen Gitarrenunterricht letztendlich nicht ersetzt.



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, Xbox 360, PS3
Preis: bis 80 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

ROCKSMITH

Das Musikprogramm wendet sich an interessierte Mädchen und Jungen, die mit einer richtigen E-Gitarre und ca. 50 Übungsliedern das komplexe und schwierige Handwerk in spielerischer Form erlernen wollen. Hierfür muss die Gitarre mit dem beiliegenden Kabel an den PC oder die Konsole angeschlossen werden.
Während im Hintergrund ein Videoclip läuft, erscheinen auf einem Gitarren-Griffbrett Einzelnoten und Akkorde, die es zeit- und stimmgerecht zu treffen gilt. Das Programm liest die Klänge aus, wertet digital ihre Richtigkeit und gibt sie mit zum Song passenden Effekten wieder. Über die hierbei entstehenden authentischen Verstärker-Klänge und die präzise technische Umsetzung zeigten sich die Musikfans angenehm überrascht. Obwohl der im Spiel variabel reagierende Schwierigkeitsgrad auch Einsteiger motivierte sich auszuprobieren, wurde er von den Testern dennoch als recht anspruchsvoll bewertet. Denn sobald sich Erfolge einstellten und sie die Anweisungen zu Bünden und Saiten umsetzen konnten, kamen bereits während des aktuellen Songs weitere kompliziertere Griffe hinzu, was auch erfahrene Spieler oftmals überforderte.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PS3, Xbox 360
Preis: bis 35 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

SSX

Schnelles, aber sicheres Fahren und waghalsige Stunts sind gefordert, um in zahlreichen Wettbewerben auf verschiedenen Pisten der Welt der beste Snowboarder werden zu können. Trotz flotter Musik, unterschiedlicher Herausforderungen und detailreich gestalteter Rennstrecken konnte die Spielatmosphäre vor allem die Einsteiger nicht immer in ihren Bann ziehen, was sicherlich mit den anspruchsvollen Aufgabenstellungen zusammenhing. Die Steuerungsmöglichkeiten für die zahlreichen Tricks und verschiedenen Abfahrten werden zwar verständlich erklärt, benötigen aber sehr viel Übung, um sie erfolgreich meistern zu können. Umso mehr erfreute es die Tester, dass mit Hilfe der Rückspulfunktion im Spielprogramm die Wiederholung von kniffligen Passagen möglich war. Bei mehreren Fehlversuchen ließen sich Herausforderungen auch überspringen. Als Manko wurde der fehlende lokale Mehrspielermodus bewertet. Denn der hätte nach Meinung der Wintersportcracks ebenso viel Spaß bereitet wie der Online-Modus, in dem man sich mit anderen Mitspielern messen und seine eigene Spielfigur noch besser ausgestalten kann.

Fazit: Akrobatische Stunts und rasantes Fahren stehen im Mittelpunkt der Spielforderung, was manchem Tester auf Dauer zu eintönig erschien.

THE GREAT JITTERS: PUDDING PANIC

Vertrieb: Tivola
System: PC, iPhone, iPad, Mac
Preis: bis 10 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Spielaufgabe ist es, dem ängstlichen, grünen Wackelpudding J. Jitters in verschiedenen Geisterbahnen zu helfen den Ausgang zu finden. Bei seinen Schienenfahrten muss er vor Hexen, Skeletten und anderen Gespenstern beschützt werden. Obwohl nicht jede der teilweise englischsprachigen Textpassagen verstanden wurde, kamen die meisten Kinder mit der Erfüllung der Spielforderung schnell klar. Das ansprechend gestaltete, leicht verständliche und im Schwierigkeitsgrad ansteigende Spiel sprach besonders die Jungen an. Ihnen gefiel es in einer „gruseligen Geisterbahnatmosphäre" mit Tempo, Geschick und Übersicht herumzurasen und Gespenster zu erschrecken. Wurde es mal zu flott, war es gut zu wissen, dass in allen Abschnitten Pausen und Wiederholungen möglich waren, die sich für den Spielerfolg nicht nachteilig auswirkten.

Fazit: Witzig gruseliges Action-Puzzle-Spiel, das Kombinationsfähigkeit, strategisches Denken und schnelles Reagieren erfordert.

ELTERN SOLLTEN WISSEN: *Das Programmmenu bietet eine Verlinkung zum sozialen Netzwerk Facebook, bei dem eine Registrierung erst für Jugendliche ab 13 Jahren erlaubt ist.*

TINY & BIG IN: GRANDPA'S LEFTOVERS

Spielheld Tiny jagt dem Dieb Big hinterher, um die mit magischen Fähigkeiten ausgestatte Unterhose des Großvaters wiederzubekommen. Mit seiner Spielfigur durchläuft man hierfür verschiedene einfach gestaltete, zweidimensionale Spielabschnitte, die neben zahlreichen Hindernissen und Rätseln auch viele witzige Details enthalten, die die Tester oft zum Schmunzeln brachten. Neben Springen und Laufen bietet Tinys Ausrüstung auch vielfältige Handlungsmöglichkeiten, die im Spielverlauf verständlich erklärt und erprobt werden können. Um die Hindernisse zu meistern, müssen u. a. Treppen per Laserstrahl in Felsen geschnitten, Blöcke verschoben und Türme gebaut werden. Die ungewöhnliche Spielgeschichte sowie die skurril wirkende Umsetzung beurteilten die Spieler als witzig und anregend. Recht schnell war ihnen bewusst, dass viele der Aufgabenstellungen nur mit logischem Vorgehen und räumlichem Denken zu lösen waren. Dass jedes Rätsel zudem unterschiedliche Lösungswege bot, verstärkte ihr Spielinteresse zusätzlich. Einziger Wermutstropfen, der relativ geringe Spielumfang.

Vertrieb: Crimson Cow
System: PC, Mac
Preis: ca. 15 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Fazit: Die ungewöhnliche Spielgeschichte brachte die Tester oft zum Schmunzeln.

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 15 €
(nur Online erhältlich)

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

TRIALS EVOLUTION

Der Ausspruch eines Spieler: „Einfach nur gut!“, beschreibt treffend, welche Zustimmung das Motocross-Rennspiel bei den Testern besaß. Das einfache, aber nur mit viel Übung zu meisternde Spielprinzip, auf schnellen Motorrädern waghalsig Hindernisse zu überwinden und kunstvolle Sprünge auszuführen, bereitete den Jungen Spaß und vermittelte ein Gefühl von Freiheit. Abwechslungsreich gestaltete Szenerien, die mal durch einen Steinbruch, ein Fabrikgelände oder eine malerische Seenlandschaft führen, verstärkten dieses Spielgefühl und sorgten für eine stimmungsvolle Spielatmosphäre. Gelobt wurden auch die gelungene Animation der Spielfiguren und die realistisch wirkende Fahrphysik, z.B. wenn man den Körperschwerpunkt des Piloten so balancieren musste, dass er sich auf Motorrad und Strecke halten konnte. Anfänger wie erfahrene Spieler empfanden das Spiel, in dem man mit bis zu vier Spielern, auch im Online-Modus, gemeinsam gegeneinander und in einer Serie von Rennen antreten kann, jederzeit als spannend und herausfordernd. Interessant beurteilten sie die Möglichkeit, im Spiel selbst kreativ werden und Rennstrecken mit Hilfe eines umfangreichen Editors nach eigenen Wünschen gestalten zu können.

Fazit: Ein Motocross-Rennspiel, das besonders im Wettkampfmodus den Jungen Spaß und Spannung bereitete.

WONDERBOOK: DAS BUCH DER ZAUBERSPRÜCHE

Um mit dem Zauberbuch spielen zu können, ist die Bewegungssteuerung „Move“ notwendig.
Als neugieriger Hogward-Schüler (Harry Potter Fans wissen was gemeint ist) sitzt man dann mit dem aufgeschlagenen Buch vor Kamera und Bildschirm. Jede umgeblätterte Seite wird von der Kamera erfasst und in animierter Form als bunte Fantasiegebilde mit Fabelwesen, Burgen, Buchstaben und anderen stimmungsvollen Objekten und Effekten auf dem Bildschirm wiedergegeben. Die Move-Steuerung fungiert dabei als Zauberstab und ist als solcher auch zu sehen. In verschiedenen Kapiteln erklärt ein Lehrmeister die Zauberei, die mit der Steuerung ausgeführt wird. Da sprühen Funken oder Wasserfontänen aus dem Stab, Gegenstände können angehoben, Türen geöffnet werden und vieles mehr. Mit Kombinationsgabe und Geschick gilt es schließlich die erlernten Zauber in verschiedenen Abschlussprüfungen wirkungsmächtig einzusetzen. Die Idee, Kamera, Bewegungserkennung und Zauberei fantasiereich miteinander zu verknüpfen, faszinierte auf Dauer nur die jüngeren Spieler. Den Älteren erschien der grundlegende Gedanke zwar interessant, die Zauberschule allerdings zu anspruchslos.

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS3 (Move erforderlich)
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

Fazit: Ein für Kinder faszinierendes, bewegungsintensives Spiel in der Zauberschule von Harry Potter, bei dem Realität und die virtuelle Spielwelt mittels eines Buches miteinander verschmelzen.

Vertrieb: Daedalic
System: PC
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

Mit einer Prophezeiung begibt man sich mit dem Vogelfänger Gereon und seiner Begleiterin Nuri in ein neues Rätsel- und Fantasie-Abenteuer des bei Jugendlichen sehr beliebten Rollenspiels und Kultklassikers „Das schwarze Auge".
Kurze und leicht verständliche Anleitungen sorgten dafür, dass auch interessierte Neulinge schnell mit der Spielsteuerung und den speziellen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere zurechtkamen. Einigen Spielern waren manche Rätsel dennoch zu schwierig und sie holten sich Tipps und Unterstützung von den Experten in der Testergruppe. Die wussten genau, dass es gemäß dem Spielgenre vorwiegend darum geht, eine fantasiereiche und geheimnisvolle Spiellandschaft zu erkunden, hilfreiche Dinge zu finden, deren Nutzen zu erkennen, sie, wenn notwendig, kreativ mit anderen zu kombinieren und zahlreiche, ungewöhnliche Rätsel zu lösen.
Sowohl die Kenner der Serie als auch die Einsteiger zeigten sich angetan vom grafisch detaillierten und handgezeichneten Comicstil und dem melancholisch wirkenden Soundtrack, die in ihrem Zusammenwirken eine spannende, teilweise auch düstere, mittelalterlich anmutende Atmosphäre erzeugen.

Fazit: Klassisches Rätselabenteuer, das sowohl Genre-Experten als auch Einsteiger längerfristig motivierte und kreativ herausforderte.

Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 8 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

DEFENDERS OF ARDANIA

In dem Echtzeit-Strategiespiel muss der Spieler, trotz abwechslungsreicher Level, stets das gleiche Spielprinzip anwenden und wohlüberlegt verschiedene Arten von Türmen zur Verteidigung bauen. Positiv beurteilten die Tester, dass sie im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres hier nicht nur verteidigen, sondern auch die Handlungsmöglichkeit besitzen eigene Truppen angreifen zu lassen, um feindliche Stellungen zu zerstören. Das Spielprinzip wird im Verlauf dadurch aufgelockert, dass neue, unterschiedliche Türme und Krieger genutzt werden können und die Gegner in ihren Angriffsstrategien variieren. Verschiedene, humorvolle Sprüche im Handlungsverlauf, eine farbenkräftige Grafik sowie eine stimmige Vertonung tragen ebenfalls zu einer abwechslungsreichen Spielatmosphäre bei. Mancher Genre-Experte war dennoch nicht zufrieden und bewertete die allgemeinen Herausforderungen oftmals als zu leicht. Auch wurde kritisiert, dass man mehrere Levels mit derselben Taktik gewinnen konnte. Viel spannender und motivierender empfanden sie den Mehrspieler-Modus, in dem sie sich mit anderen Mitspielern und verschiedenen Völkern auseinandersetzen konnten.

Fazit: Preiswertes Echtzeit-Strategiespiel, das Genre-Kenner nur begrenzt begeisterte und herausforderte.

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

Vertrieb: Ubisoft
System: PS Vita
Preis: ca. 35 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Durch falschen Zauber hat ein König nicht nur die Mächte der Finsternis in sein Reich gelassen, sondern auch sein Leben verwirkt. Doch magische Feen geben ihm noch eine Chance, seinen Fehler in Gestalt eines Kämpfers, Schurken oder Magiers und mit Hilfe des Spielers wieder auszubügeln.
Hierfür zieht man in dem grafisch ansprechenden Action-Rollenspiel mit seiner Spielfigur durch linear vorbestimmte Gebiete, erfüllt Aufträge (Quests) und kämpft mit im Handlungsverlauf immer stärker werdenden Gegnern. Um sich durchsetzen zu können, helfen Erfahrungspunkte im Spiel, die es für erfolgreiches Handeln gibt, und mit denen die eigene Spielfigur mächtiger ausgestaltet werden kann.
Erfolgreich sein, neue Fertigkeiten lernen, seine Fähigkeiten ausbauen, Durchsetzungswillen beweisen und der Mehrspieler-Modus, waren entscheidende Motivations- und Faszinationsgründe für die Tester sich auf das Spiel einzulassen.
Dennoch hielt sich die Begeisterung in Grenzen, was nach Meinung der Spieler daran liegt, dass sowohl das Spielprinzip Laufen und Kämpfen als auch die Gegner sich auf Dauer als zu „eintönig" erweisen, „trotz farbenprächtiger Effekte".

Fazit: Die Begeisterung für dieses Action-Rollenspiel hielt sich trotz farbenprächtiger Effekte in Grenzen.

FABLE: THE JOURNEY

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 30 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Das Fantasiereich Albion wird von magischen Kräften bedroht und der junge Nomade Gabriel stellt sich ihnen mehr zufällig entgegen.
Die Möglichkeit, den Spielhelden in dem farbenprächtigen Rollenspielabenteuer mittels Kinect–Kamera zu steuern und zu erleben, machte anfänglich alle Jugendlichen neugierig. Da die Kamera jede Bewegung des Spielers auf die Figur überträgt und die Erkundungsfahrt mit der Kutsche zudem noch aus der Ich-Perspektive erfolgt, entsteht das Gefühl „mitten im Spiel zu sein", so ein Tester. Diese Faszination und Begeisterung trübte sich im Spielverlauf, als sie feststellten, dass die Handlung in gradlinig festgelegten Bahnen erfolgt und nur wenig Handlungsfreiheit bietet, um z. B. neue Zauber und bessere Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. Diese sind wichtig für die kämpferischen Auseinandersetzungen mit Trollen, Werwölfen und anderen Fantasiegestalten. Dass der Spielheld dabei magische Handschuhe benutzt, die vernichten, aber auch heilen können, ließ aufkommende Langeweile in diesen Spielphasen zumindest bei den Action-Fans vergessen.

Fazit: Während das Spielkonzept mit der Kinect-Kamera allgemein großes Interesse auslöste, erzeugte der gradlinig festgelegte Handlungsablauf oftmals auch Langeweile.

GUILD WARS II

Vertrieb: NCSoft
Plattform: PC
Preis: ca. 50 €
(mit kommerziellen Zusatzangeboten)
USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

Ähnlich dem Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ gilt es auch hier zunächst eine Figur gemäß den eigenen Vorstellungen zu kreieren. Ob Mensch, Pflanzenwesen oder katzenartige Rasse – jede von ihnen kennzeichnet sich durch eine eigene Hintergrundgeschichte und spezielle Fähigkeiten aus.

Der Spieler bewegt seine Figur durch eine fiktive, riesige, farbenprächtige und frei begehbare Welt voller fantastischer Wesen und wird im Spielverlauf durch erfolgreiche Kämpfe und erledigte Aufgaben mächtiger. Die Karriere vom Bauernjungen zum strahlenden Helden sowie das gemeinschaftliche Erleben einer nicht enden wollenden epischen Geschichte sind genretypisch die zentralen Motivationsgründe für die meisten Spieler. Die Aufgaben sind dabei abwechslungsreich gestaltet und können von kleinen Sammelaufgaben bis hin zu riesigen Schlachten reichen. Mehr als bei jedem anderen Genrevertreter wird das Gruppenspiel bei „dynamischen Events“ belohnt. Der Spieler muss diese mehrstufigen Aufgaben nicht einmal aktiv annehmen, sondern kann sich an ihnen ohne Zeitunterbrechung beteiligen und diese gemeinsam mit anderen Spielern unterschiedlicher Stufen absolvieren. Je mehr Spieler dazu stoßen, desto zahlreicher und herausfordernder werden die Gegner. Dass die Taten dieser spontan entstehenden Spielergemeinschaften erkennbare Auswirkungen haben, empfanden viele Jugendliche als besonders motivierend.

Abseits der Haupthandlung können vielzählige versteckte Höhlen, Rätsel und Aussichtspunkte entdeckt und immer wieder kleinere Geschichten erlebt werden. Weiterhin ist es möglich, gegen andere menschliche Spieler anzutreten und das eigene Können unter Beweis zu stellen. Bemängelt wurde von den Testern vor allem die Unübersichtlichkeit in so manch größerer Kampfsituation.

Im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern (s. a. „Tera“ - S. 35) fallen keine monatlichen Gebühren an. Es ist jedoch möglich mit echtem Geld bestimmte Spielvorteile, mächtige Gegenstände oder rein optische Verschönerungen zu erwerben.

Fazit: Typisches Online-Rollenspiel mit regelmäßigen Erweiterungen, vielseitigen Geschichten, fantasievollen Rassen, dynamischen Ereignissen und einer stimmungsvollen Präsentation.

WAS ELTERN ÜBER ONLINE-ROLLENSPIELE WISSEN SOLLTEN:

Der Spielerfolg in Online-Rollenspielen hängt stark von der aufgewendeten Zeit ab. Problematisch wird die Nutzung dann, wenn der Spieler die Balance zwischen virtuellen und alltäglich realen Verpflichtungen verliert. Bei einer übermäßigen Identifikation mit Spiel und Gruppe kann es passieren, dass der Spieler glaubt, im virtuellen Verbund unentbehrlich zu sein und nichts verpassen zu dürfen. Virtuelle Spielgegenstände, die dem Spieler einen hohen Status verleihen, sind ebenfalls in den meisten Fällen nur durch regelmäßige Spielphasen oder durch Sonderzahlungen zu bekommen (Mikrotransaktionen). Letzteres geschieht durch kostenpflichtige Anrufe oder SMS sowie durch PaySafe-Karten, die es u. a. an Kiosken und in Supermärkten gibt. Die Angebote zu nutzen, ist besonders für jüngere Spieler reizvoll, da sich so die eigenen Fähigkeiten noch besser abbilden lassen. Eltern sollten dies kritisch beobachten und konstruktiv mit den Kindern thematisieren.

Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 35 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

GEHEIMAKTE 3

In dieser bei Mädchen und Jungen bekannten Point&Click-Abenteuerreihe kommt die sympathische und selbstbewusste Nina bei der Suche nach ihrem entführten Partner einer Jahrhunderte währenden Verschwörung auf die Spur.
Hierfür führt man die Heldin genretypisch und zielgerichtet durch abwechslungsreich gestaltete Szenarien und Orte wie San Francisco oder dem Hauptquartier eines Geheimbundes.
Mit Geduld und Übersicht müssen Informationen gesammelt, Gespräche geführt, die Umgebung erkundet und wichtige Gegenstände gefunden und zielführend miteinander kombiniert werden. Dass der Rätselalltag durch motivierende Puzzle-Aufgaben aufgelockert wird, bei denen man z. B. eine Kampfmaschine basteln und einen Streit gegen einen Roboter ausfechten muss, gefiel besonders den Action-Fans. Und dass bei manchen Rätseln zwischen zwei Schwierigkeitsgraden gewählt werden kann, machte das Spiel für Anfänger und Profis gleichermaßen interessant. Mittels eingespielter Traumsequenzen im Handlungsverlauf erfährt der Spieler zudem aufschlussreiche, unterhaltsame und neugierig machende historische Gegebenheiten aus Zeiten Leonardo Da Vincis.

Fazit: Spannendes, wendungsreiches Verschwörungs-Abenteuer für Mädchen und Jungen, dessen Spielfluss stellenweise durch fehlerhafte Animationen gestört wird.

GRAVITY RUSH

Vertrieb:
Sony Computer Entertainment
System: PS Vita
Preis: ca. 8 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Ein Dimensionstor hat die Stadt Hekseville zerrissen und fremdartige Eindringlinge bedrohen nun die Bewohner. Also macht man sich mit der Heldin namens Kat auf den Weg, die Heimat zu retten. Dabei hilft eine mysteriöse Katze, die der Spielfigur außergewöhnliche Fähigkeiten und Kräfte verleiht, wie z. B. durch die Stadt zu fliegen. Aufgabe ist es, die fiktionale farbenprächtige dreidimensional gestaltete Märchenwelt nach Kristallen zu durchsuchen und Gegner zu bekämpfen. Mit jedem gefundenen Kristall können die Kräfte und Fähigkeiten der Spielheldin dabei weiter ausgebildet werden.
Die verständliche Spieleinführung sowie die Erklärung der abwechslungsreichen Steuerungsmöglichkeiten machte die Jungen neugierig und bereitete ihnen sichtlich Spaß. So fanden sie es spannend und motivierend, z. B. mit Wischen über den Touchscreen die Geschichte vorantreiben und mit dem Bewegungssensor durch Kippen und Drehen des Gerätes wichtige Aktionen der Spielfigur handlungsentscheidend beeinflussen zu können. Im Verlauf werden Steuerung und Spielforderung dabei immer schwieriger und brachten auch Profis zum Schwitzen.

Fazit: Gradliniges Märchenabenteuer, bei dem das Spielgerät in vielfältiger Form genutzt werden muss.

JACK KEANE UND DAS AUGE DES SCHICKSALS

Vertrieb: Astragon
System: PC
Preis: ca. 40 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Ein sterbender Zellengenosse in Shanghai erzählt dem Seemann Jack von dem Amulett Mukumba, das mächtige Kräfte besitzt.
Um es zu finden, muss man zuerst mit der Spielfigur den Gefängnisausbruch organisieren, um sich dann gemeinsam mit Jacks Freundin Amanda auf eine abenteuerliche Reise rund um den Globus begeben zu können. An bunten und stimmungsvoll inszenierten Schauplätzen trifft man auf verschiedene witzige Gestalten, die für entsprechende Gegenleistungen Tipps und Hilfestellungen geben.
Um die Rätsel lösen zu können, müssen genretypisch die Umgebung sorgsam erkundet und Gegenstände gesammelt werden, die teilweise nur mit Kampf, List oder klugen Gesprächen zu bekommen sind.
Da bei vielen Rätseln nicht alles gleich offensichtlich und logisch erschien und im Spiel keinerlei Hilfsfunktionen zur Verfügung stehen, erlebten vor allem unerfahrene und jüngere Spieler trotz Kombinationsgeschick und notwendiger Geduld oft Frustmomente. Die Geschichte, die Figuren und viele Spielsituationen wurden dagegen von allen als humorvoll und unterhaltsam bewertet. Deutliche Kritik gab es für die teils ungenaue Steuerung und die wenig abwechslungsreichen Rätselsituationen.

Fazit: Ein klassisches Abenteuerspiel, das trotz humorvoller Inszenierung und witziger Charaktere die Spieler nicht gänzlich überzeugte.

KID ICARUS: UPRISING

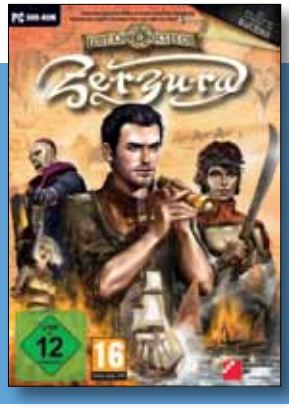
Ablauf und Aktionen sind in dem kämpferisch ausgerichteten Fantasy-Spiel in jedem Kapitel nahezu identisch. Anfänglich ist man mit seiner Spielfigur in akrobatische Luftkämpfe verwickelt, um sich anschließend am Boden mit Geschick und Reaktionsschnelligkeit gegen weitere zahlreiche Gegner durchzusetzen. Ausschließlich Jungen waren von den teils rasant in Szene gesetzten Spielforderungen fasziniert, trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung sowie der fehlenden deutschen Sprachausgabe. Besonders angetan waren sie vom „Höllenkessel", in dem sich der Schwierigkeitsgrad jedes Kapitels individuell festlegen ließ. Dieser Modus motivierte sie zahlreiche Spielstufen mehrmals anzugehen, um so wichtige Gegenstände für wirkungsmächtige Waffen im Kampf mit den Endgegnern zu erhalten.

Fazit: Actionreiches und kampfbetontes Fantasy-Abenteuer, das ausschließlich Jungen faszinierte.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. **40**

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LOST CHRONICLES OF ZERZURA



Vertrieb: dtp
System: PC
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Die Abenteuergeschichte spielt während der spanischen Inquisition und erzählt von den Erfinder-Brüdern Roman und Feodor. Ihr Vorhaben, ein Fluggerät zu bauen, führt zum Konflikt mit der Kirche und zur Entführung von Roman.

Mit Feodor begibt sich der Spieler auf eine abenteuerliche Reise von Barcelona übers Mittelmeer nach Tripolis. Genretypisch gilt es unterwegs Gespräche zu führen um wertvolle Informationen zu erhalten, die jeweilige Spielumgebung nach Gegenständen und anderen Interaktionsmöglichkeiten abzusuchen und diese zweckmäßig miteinander zu kombinieren.

Von den realistisch anmutenden und detailreich gestalteten Schauplätzen waren Mädchen und Jungen gleichermaßen angetan und meinten, dass das Spiel einen stimmungsvollen Eindruck dieser Epoche erzeugt. Ebenso zutreffend bewerteten sie die verschiedenen Charaktere, ihre Synchronstimmen sowie Sound und Musik im Handlungsgeschehen.

Insgesamt wurden die Rätsel aber als zu leicht, die Lösungswege als zu umständlich und zu zeitaufwendig bewertet, was bei einigen Ungeduld und Verärgerung erzeugte

Interessant fand man dagegen die Möglichkeit, Erfindungen dieser Zeit auf dem Reißbrett entwerfen zu können wie beispielsweise einen Heißluftballon, um mit dieser Entwicklung dann im Spielverlauf voranzukommen.

Fazit: Stimmungsvoll gestaltetes Renaissance – Abenteuer, das Neulingen schnelle Spielerfolge bot, Experten aber eher unterforderte.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis. 60 €

USK:
freigegeben
ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

In der stark veränderten Version des bereits 2006 erschienenen actionreichen Rennspiels nimmt der Spieler in einer fiktiven Stadt an illegalen Straßenrennen teil, um schließlich der „coolste" Fahrer der Szene zu werden.

Sich mit Vollspeed und viel Freiheit in einer detailreich gestalteten Erwachsenenwelt zu bewähren, in der die gängigen Regeln des Straßenverkehrs auf dem Kopf stehen, sprach besonders die Jungen an. Auf Grund ihrer Medienerfahrungen war die Altersgruppe der ab 12-Jährigen aber problemlos in der Lage, die Geschichte und die Spielforderungen mit der notwendigen kritischen Distanz zu betrachten. Ein nicht ernst zu nehmender Spielspaß mit völlig überzogenen Fahrmanövern und aberwitzigen Stunts sowie spannenden und actionreichen Verfolgungsjagden. Dass man die Fahrzeuge und ihre Tuning-Eigenschaften während der Fahrt auf Knopfdruck noch verändern konnte, motivierte sie dabei zusätzlich.

Fazit: Neben der Begeisterung für das Spiel, waren die älteren Spieler auch in der Lage, die actionreichen Autorennen mit der notwendigen, kritischen Distanz einzuordnen.

RISEN 2: DARK WATERS

Vertrieb: Koch Media
System: PC, Xbox 360, PS3
Preis: bis 35 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Gemeinsam mit einem namenlosen Helden und dessen schlagfertiger Kumpanin Patty versucht der Spieler dem Treiben eines mächtigen Kraken-Wesens Einhalt zu gebieten. Hierfür reist er mit dem Duo per Schiff zu stimmungsvoll gestalteten Inseln. Es gilt die Spielumgebung zu erkunden, Schätze zu suchen, Gespräche zu führen, Aufträge zu erledigen und Gegner mit Waffengewalt oder Voodoo-Zauber zu besiegen. Um im Spiel voranzukommen bedarf es vor allem der Reaktionsschnelligkeit, des klugen Taktierens und der richtigen Bewaffnung. Als reizvoll wurde empfunden, dass man das Abenteuer in unterschiedlichen Rollen, z. B. als Dieb oder Kämpfer, bestreiten kann und sich die Fähigkeiten der Spielfigur durch erfolgreiches Handeln ausbauen lassen. Spannend fanden die Tester ebenfalls, dass bestimmte im Spiel getroffene Entscheidungen unterschiedliche Handlungsabläufe zur Folge haben. Dies machte sie neugierig zu erfahren, wie der Fortgang der Geschichte wohl bei anderer Entscheidung wäre. Stetig handlungsmächtiger zu werden, folgenschwere Entscheidungen zu treffen, ein Abenteuer als Pirat zu erleben, eine unbekannte Welt zu erkunden und sich in spannenden Kämpfen zu beweisen, solche Handlungsmöglichkeiten faszinierte, ausschließlich die Jungen.

Fazit: Kämpferisch ausgelegtes Rollenspiel im farbenprächtigen Karibik-Look, das auf dem PC faszinierte, in der Konsolen-Version auf Grund der technischen Mängel die Tester aber verärgerte.

SORCERY

Eine märchenhaft gestaltete Fantasy-Welt wird von der Elfenkönigin mit ewiger Dunkelheit bedroht und auch der große Zauberer Dash ist verschwunden. Also muss Finn, der Zauberlehrling, ran um das Reich zu retten. Ausgerüstet mit einem Zauberstab und begleitet von einer verhexten, sprechenden Katze begibt er sich in ein actionreiches Abenteuer.

Damit der Spielheld im Handlungsverlauf verschiedene Zauber erlernen und wirkungsmächtig gegen Endgegner einsetzen kann, ist es wichtig, die unterschiedlichen Bewegungsabläufe mit dem Move-Controller zu beherrschen, was den meisten Spielern nach kurzer Eingewöhnungszeit auch problemlos gelang. Ebenso ist taktisches Geschick notwendig, wenn es darum geht, die Schwachstellen des Gegners siegreich für sich zu nutzen.

Während die actionreichen Spielphasen manchem Tester oftmals zu hektisch waren, bewertete er die Spielforderungen beim Brauen von Zaubertränken als angenehm, lustig und auch abwechslungsreich. Zumal sich die Spielfigur bei einigen Tränken in eine Ratte oder einen Vogel verwandeln ließ, was eine komplett andere Sichtweise in die Spielwelt ermöglichte.

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS3 (Move erforderlich)
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fazit: Actionlastiges Fantasy-Abenteuer, das eher die Jungen ansprach.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PC
Preis: kostenfrei (mit kommerziellen Zusatzangeboten)

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Im Mittelpunkt dieser neuen Geschichte steht wieder der Konflikt zwischen dem Sith-Imperium und der Republik. Das fiktionale Online-Rollenspielabenteuer faszinierte die Genre-Fans vor allem auf Grund der umfangreichen, emotional geprägten Geschichte, die stetig um neue Inhalte ergänzt wird und auch der Möglichkeit, es mit anderen Mitspielern gemeinsam angehen zu können. Ob Schmuggler, Jedi oder Kopfgeldjäger: Jede der acht Spielklassen zeichnet sich mit einer eigenen Geschichte aus, die in farbenprächtigen und spannenden Zwischensequenzen erzählt wird. Durch das Besiegen von Gegnern und das Erledigen von Aufträgen, gewinnt der Spieler Erfahrungspunkte, mit denen die Figur wirkungsmächtiger ausgestattet werden kann, um dann stärkere Gegner und komplexere Aufgaben zu erledigen. Dass getroffene Entscheidungen des Spielers dabei nicht nur den Spielverlauf, sondern auch die eigene Figur zum Guten oder Bösen verändern, sorgte für zusätzliche langfristige Spannung und Motivation.

Fazit: Komplexes Online-Rollenspiel, das kostenfrei im Internet heruntergeladen werden kann (Free2Play). Für optionale Spielinhalte wie bestimmte Gebiete oder Geschichten muss hingegen gezahlt werden (s. hierzu Seite 30 – „Was Eltern über Online-Rollenspiele wissen sollten“).

Vertrieb: Ubisoft
System: PC
Preis: ca. 35 € (zzgl. Monats-Abo ca. 12 €)

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

TERA

Eine dunkle Macht bedroht die Fantasiewelt Arborea. Die für asiatische Rollenspiele typische kunterbunte Grafik traf dabei nicht jedermanns Geschmack.
Da die Hintergrundgeschichte lediglich durch Texteinblendungen erzählt wird, konzentrierten sich die Spieler lieber auf die zentralen Spielelemente. Nach Ausgestaltung der eigenen Spielfigur, die sie zwischen verschiedenartig gestalteten Rassen und Spielstilen wählen konnten, ging es direkt zu den Spielforderungen, nämlich Aufträge erledigen, Monster besiegen und Gegenstände sammeln.

Laut Spieler ist das Kampfsystem besonders actionreich gehalten und erfordert Reaktionsschnelligkeit, Übersicht im Kampfgeschehen und klare Absprachen mit den anderen Mitspielern. Zumal die anfänglich noch leichten Aufgaben mit Spielverlauf immer anspruchsvoller werden. Obwohl ihrer Meinung nach das Spiel keine entscheidenden Neuerungen bietet, zog es sie dennoch in seinen Bann. Ein nicht enden wollendes actionreiches Abenteuer mit anderen zu bestreiten und dabei die eigene Spielfigur stetig zu verbessern, waren für sie bestimmende Motivationsgründe, sich auf dieses Online-Rollenspiel längerfristig einzulassen.

Fazit: Ein actionreiches Online-Rollenspiel mit monatlichen Abo-Gebühren, das Genrekennern wenig Neues bot, aber dennoch faszinierte (s. auch Seite 30 – „Was Eltern über Online-Rollenspiele wissen sollten“).

THE AMAZING SPIDER-MAN

Vertrieb: Activision Blizzard
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 50 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Die Fans des durch Comichefte und Film allseits bekannten Spinnenmannes waren von der offenen Spielwelt, der stimmigen Grafik, dem flüssigen Spielerleben und den abwechslungsreichen Aufgaben und Handlungsmöglichkeiten begeistert. Und zu tun gibt es jede Menge, da zahlreiche Widersacher mit ihrem Unwesen das Alltagsgeschehen in Manhattan bedrohen. Um ihnen Einhalt zu gebieten, gilt es u. a. Gegenstände zu finden, miteinander zu kombinieren, bewaffnete Gegner auszuschalten, diese bei der Polizei abzuliefern und immer wieder mit viel Freiheit durch die Lüfte zu schwingen und Hochhäuser spinnenartig zu erklimmen. So wie im Handlungsverlauf die Feinde immer stärker werden, so lassen sich auch entsprechend die Fähigkeiten der eigenen Spielfigur kontinuierlich ausbauen.
Beurteilten die Tester die gut verständlichen Hilfestellungen und Steuerungstipps während des gesamten Spielablaufs anfänglich noch als unterstützend und motivierend, so störend empfanden sie sie im weiteren Verlauf. „Wenn immer erklärt wird, wie man den Gegner besiegen kann, geht die Spannung verloren!" Insgesamt bewerteten sie die vielschichtigen Handlungsmöglichkeiten als gelungen und bezeichneten das Sammeln und Lesen von im Spiel versteckten Comicseiten als originell.

Fazit: Stimmungsvolles Comic-Actionspiel, das sowohl Fans der Spinne als auch Einsteigern viel Spaß bereitete.

WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE

Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 35 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

In einer bunt gestalteten Fantasiewelt übernimmt der Spieler die Rolle eines Großmagiers und führt sein Volk in zahlreiche Kämpfe. Durch die Erkundung von rohstoffreichen Gebieten, können die eigenen Städte und Armeen vergrößert und verbessert werden. Da Magie eine zentrale Rolle bei den Auseinandersetzungen spielt, ist es wichtig, die Erforschung von neuen magischen Fähigkeiten voranzutreiben, um diese dann wirkungsmächtig in den Kämpfen einzusetzen. Ebenso bedeutsam ist es, den Aufbau der Städte zu koordinieren, um so ausreichend Nahrung und Gold erwirtschaften zu können. Das Spiel erzählt keine tiefgehende Geschichte, was die jugendlichen Strategen aber nicht weiter störte. Ihr Augenmerk richtete sich vielmehr auf die im Spiel gegebene Vielfalt der Gegner und Handlungsmöglichkeiten. Verschiedene Völker, unterschiedliche Anführer, mehrere Schwierigkeitsstufen und die Entscheidung zu besitzen, zu den Guten oder den Bösen zu gehören, all das faszinierte sie ungemein. Auf Dauer war das Spiel aber nur für die Genre-Fans interessant. Allein sie brachten die notwendige Geduld und Ausdauer auf, um das Spiel in seiner Komplexität erfahren zu können.

Fazit: Kampfbetontes und rundenbasiertes Strategiespiel, das Genre-Fans am stärksten interessierte und viel Spielzeit erfordert.

TRINE 2

Vertrieb: dtp
Plattform: PC, PS3, Xbox 360, Mac
Preis: bis 50 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Trine, das mächtigste aller Artefakte, ruft die größten Helden des Königreichs zu Hilfe. Und so folgen „Amadeus der Zauberer", „Pontius der Krieger" und „Zoya die Diebin" dem mysteriösen Aufruf ins Unbekannte.
Dass der Handlungsverlauf ähnlich einem Märchen in Erzählform vorangetrieben wird und dabei linearen und zweidimensionalen Kapiteln folgt, die gelegentlich kleine optionale Abschnitte beinhalten, beurteilten die mehrheitlich männlichen Rätsel- und Actionfans als spannend und stimmungsvoll zugleich. Die melodische Hintergrundmusik sowie die liebevoll animierten Hintergründe verstärken ihrer Meinung nach diesen Eindruck und schaffen eine anregende Spielatmosphäre.

Laut den Jugendlichen entwickelt sich der eigentliche Spielreiz aber nicht aus der Story heraus, sondern vielmehr durch die abwechslungsreichen Herausforderungen mit ihren klassischen Rollenspiel- und Jump & Run- Elementen.
Zwar boten kurze, verständliche Anleitungen zu Spielbeginn auch Einsteigern erste, schnelle Erfolgserlebnisse, doch um alle Stärken und Handlungsmöglichkeiten der jeweiligen Spielfiguren gänzlich erfahren zu können, bedurfte es neben Geschicklichkeit, vor allem Geduld und Ausdauer. Als motivierend und abwechslungsreich bewerteten die Tester, dass im Mehrspieler-Modus bis zu drei Spieler jeweils eine Figur steuern können, während im Einzelspieler-Modus die Möglichkeit besteht, zwischen den Charakteren zu wechseln und deren Fähigkeiten entsprechend der Situation erfolgreich einzusetzen. So erweist sich Pontius z. B. als bärenstarker Kämpfer, während Zoya Bogen, Enterhaken und Geschicklichkeit bevorzugt und Amadeus Kisten beschwören und Gegenstände bewegen kann. Dem erfahrenen Spieler war schnell bewusst, dass nur mit einer wohldurchdachten und ausgewogenen Feinabstimmung der Fähigkeiten aller Spielfiguren die teils recht schwierigen Herausforderungen und Rätsel gelöst werden konnten.
Optionale verbale Hilfsfunktionen bieten auch hier Einsteigern angemessene Unterstützung, um die anspruchsvollen Aufgaben erfolgreich bewältigen zu können.
Positiv beurteilten alle, dass auf Grund der vielen Speichermöglichkeiten ein wirkliches Scheitern im Spiel nicht zwingend ist und man mit Geschick, Ausdauer und Hilfestellung durch andere Mitspieler letztendlich auch die schwierigsten Aufgaben bewältigen kann. Besonders kritische Spieler merkten an, dass die Geschichte ausbaufähiger sei, was das Spiel noch reizvoller gemacht hätte.

Fazit: Knifflige, actionreiche Herausforderung sowohl für geduldige Rätsel- und Jump & Run-Fans als auch für interessierte Genre-Neulinge.

BEAT SNEAK BANDIT

Vertrieb: Apple
System: iPhone, iPad
Preis: ca. 3 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

Ein Bösewicht hat alle Uhren gestohlen und die Welt steht Kopf. Damit wieder Ordnung einkehrt muss der Spieler sich mit dem unscheinbaren Helden „Beat Sneak Bandit" in das Haus des Unholds schleichen und alle Uhren zurückholen.

Das ungewöhnliche und scheinbar simple Spielprinzip interessierte Jungen und Mädchen, Jung und Alt. Denn um die Spielfigur durch die bunten Comic- Level bewegen zu können, muss man mit dem Finger im Takt der Spielmusik den Bildschirm berühren und dabei das passende Rhythmusgefühl beweisen. Nur so lassen sich die zahlreichen Hindernisse überwinden, Türen öffnen, Wachleute bewegen, Teleporter nutzen und knifflige Rätsel lösen.

Fazit: Ungewöhnlicher, anregender und unterhaltsamer Spielemix für Mädchen und Jungen sowie Jung und Alt, die ihr Taktgefühl auf die Probe stellen wollen.

TESTER-ZITAT:

„Am besten mit Kopfhörern, dann macht das Spiel erst richtig Spaß."

CLOSURE

Vertrieb: Eyebrow Interactive
System: PC
Preis: ca. 10 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Licht ist das zentrale Spielelement in diesem anspruchsvollen Knobel- und Rätselspiel. Ohne eine Hintergrundgeschichte oder sonstige Erklärung wird der Spieler damit betraut, unterschiedliche Figuren durch monochrom dargestellte, zweidimensionale Umgebungen zu lenken. Trotz der Einschränkung hatten die Tester mit Ausprobieren und Scharfsinn recht schnell heraus, welche Abfolgen und Regeln es zu beachten gab. So haben Untergründe und Gegenstände eines Levels nur solange ihre Gültigkeit, als sie durch verschiedene Lichtkegel angestrahlt werden. Was bedeutet, dass plötzlich z. B. nicht mehr beleuchtete Plattformen zu gefährlichen Abgründen wurden und einst störende Hindernisse verschwanden. Um sich den Weg durchs Dunkle zu erhellen, können manche Lichtquellen auch mitgenommen und an anderen Stellen wieder abgelegt werden. Fällt die Figur in den erwähnten Abgrund, wird der Abschnitt erneut angegangen.
Die ungewöhnliche Spielidee machte vor allem die Tüftler neugierig und bot ihnen kurzweiligen Spielspaß. Jüngeren Spielern und Action-Fans war die Darstellung der düster wirkenden Szenarien hingegen viel zu abstrakt, die Spielforderungen zu anspruchsvoll und wenig abwechslungsreich.

Fazit: Ausschließlich hartnäckige Genre-Fans waren interessiert sich mit der ungewöhnlichen Spielidee auseinanderzusetzen.

Vertrieb: OMGPOP
System: iPhone, iPad, Android
Preis: kostenfrei (mit kommerziellen Zusatzangeboten)

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DRAW SOMETHING

Das rundenbasierte Spielkonzept, das es mit ähnlichen Spielforderungen auch als deutsche Version mit dem Titel „Malen mit Freunden" gibt, war allen sofort verständlich. Man wählt einen Begriff aus einer Liste und zeichnet diesen anschließend mit dem Finger auf das Geräte-Display. Verschiedene Farben, Pinselstärken und Radierer bieten dabei die Möglichkeit, die eigenen Malkünste zu verfeinern. Hat man das Bild zu Ende gemalt, schickt man es ab und wartet darauf, dass der Mitspieler errät, um was es sich handelt. Ist der Begriff erraten worden, wird beiden Seiten die Wertigkeit des Begriffs in Münzen gutgeschrieben und eine neue Runde kann beginnen. Obwohl nicht neu, wurde das simple Spielprinzip von den Testern immer wieder gerne gespielt. Eltern sollten wissen, dass die Spiele-App zwar kostenfrei ist, aber durch Werbung finanziert wird. Auch sollten sie beachten, da das Erwirtschaften von Münzen teilweise recht mühselig von der Hand geht, besonders für Kinder die Versuchung groß ist, gewisse Extras mit echter Währung im App-Store zu kaufen. Der Eindruck von einem für Kinder harmlosen, unterhaltsamen und kooperativen Rätselspielspaß wird durch die Werbeeinblendungen und den Kaufangeboten somit getrübt.

Fazit: Kurzweiliger, kooperativer Rätselspielspaß für zwischendurch und unterwegs. Werbeeinblendungen und Kaufangebote im Programm trüben diesen Eindruck!

DRAWRACE 2 HD

Keine Maus, Tastatur oder Controller – direkt mit dem Finger geht's ins Rennspielgeschehen. Vor dem eigentlichen Rennen zeichnet der Spieler den Weg des Autos nach und kann dabei Geschwindigkeit und Fahrlinie bestimmen. Nach dem Zeichnen startet das Rennen und man kann zusehen wie das Auto den vorgezeichneten Weg nachfährt, wobei eine Turbo-Funktion zusätzliche Beschleunigung ermöglicht.
Die jugendlichen Tester lobten übereinstimmend das ihrer Meinung nach einfache und überzeugende Spielprinzip. Neben dem Karrieremodus, wo sie in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen Rennerfolge sammeln und neue Wagen und Strecken freischalten konnten, bereitete Ihnen besonders der Mehrspielermodus spannende Wettkampf-Stimmung und Spielfreude. Bis zu vier Spieler konnten sich hier gleichzeitig an einem iPad messen. Auch eine Online-Variante ist möglich, wurde aber nicht erprobt. Dass das Rennspiel in englischer Sprache ist, minderte den Spielspaß nicht im Geringsten.

Vertrieb: Apple
System: iPad
Preis: ca. 2 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

Fazit: Innovatives, abwechslungsreiches Rennspiel-App für Spieler mit Fingerspitzengefühl.

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS Vita
Preis: kostenfrei

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

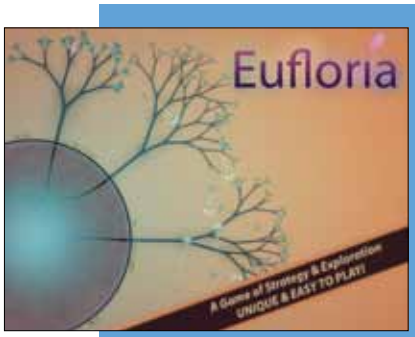
ECOLIBRIUM

Aufgabe ist es, den Aufbau und die Aufrechterhaltung eines funktionierenden Ökosystems über einen längeren Zeitraum zu gewährleisten. Um dieses Ziel zu erreichen, werden Pflanzen und Tiere in eine bunte Landschaft gesetzt. Die verschiedenen Arten sind füreinander lebensnotwendig, da sie Nahrungskette und Lebenskreislauf abbilden. Zur Umsetzung sind zwei Spielmodi möglich.
Das freie Spiel lässt dem Spieler unbegrenzt Zeit, sodass in aller Ruhe ein eigenes Naturparadies aufgebaut werden kann. Spannender fanden die Jugendlichen den Herausforderungsmodus, in dem bestimmte Aufgaben, wie z.B. das Überleben einer Spezies trotz vieler Fressfeinde sichern, bewältigt werden müssen. Die anfängliche Faszination ein Ökosystem im Gleichgewicht zu halten, erzeugte längerfristig auch jede Menge Frust und Ärger, da sich die Echtzeit-Spielwelt mit Ausschalten des Gerätes weiterentwickelt, was dazu führte, dass bei erneutem Einschalten das mühsam aufgebaute Ökosystem oftmals völlig aus dem Gleichgewicht geraten war. Dieser Umstand kann dazu verführen, dass gerade jüngere Spieler meinen, mehrmals am Tag im Spiel verbleiben zu müssen oder die lockenden Kaufangebote nutzen zu wollen.

Fazit: Das interessante und scheinbar kostenfreie Spielkonzept wird getrübt durch die Verknüpfung mit kommerziellen Lockangeboten.

EUFLORIA

Das zweidimensionale, recht minimalistisch und äußerst abstrakt gehaltene Weltraum-Strategiespiel erzeugte zunächst nur wenig Interesse. Was soll auch schon spannend daran sein mit Baumsamen andere Planeten zu besiedeln? Als die Spieler aber erkannten, dass man bei der Kolonialisierung auf Gegenwehr stieß, die nur mit der richtigen Strategie überwunden werden konnte, da fühlten sich vor allem die Genre-Experten herausgefordert. Neugierig geworden, stellten sie fest, dass sich die Samen auch in Geschwindigkeit, Energie und Stärke unterschieden und dass man mit ihnen Bäume pflanzen konnte, die wiederum weitere verschiedenartige Samen produzierten. Um alle Planeten besiedeln zu können, bedurfte es Geduld, Ausdauer, Übersicht und richtiger Abstimmung aus Verteidigung, Produktion und Ausdehnung. Obwohl in Echtzeit gespielt wird, bestand ausreichend Zeit um alle Handlungsschritte wohlüberlegt angehen zu können. Fehler im Spielaufbau wurden zwar mit einem Gebietsverlust bestraft, doch in einer Verschnaufpause konnten neue Samen produziert und künftige Angriffe koordinierter vollzogen werden. Die atmosphärisch klingende Hintergrundmusik sorgte dabei für ein stimmungsvolles, fast meditativ anmutendes Spielgeschehen.



Vertrieb: Omni Systems
System: PC, iPad, iPhone
Preis: bis 14 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Fazit: Abstraktes und sparsam gestaltetes Echtzeitstrategiespiel rund um botanische Gewächse, das in erster Linie Genre-Interessierte ansprach.

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 10 €

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

FEZ

Der farbenfreundliche Mix aus Jump & Run – und Knobelspiel führt den Spieler in ein nostalgisch gestaltetes 2 D-Comicabenteuer. Seine Aufgabe ist es mit dem kleinen unscheinbaren Pixelhelden Gomez die Spielewelt sprichwörtlich vor dem Zerfall zu retten. Dabei kann er nicht nur die genretypischen Lauf-, Sprung- und Kletterkünste der Figur anwenden, sondern auf Knopfdruck auch die Perspektive der 2D-Comicwelt um 90° drehen. Hierdurch eröffnen sich neue Laufwege und Klettermöglichkeiten. Gleichzeitig gilt es die Spielumgebung in verschiedenen Perspektiven nach versteckten Würfeln genau abzusuchen. Diese öffnen Tore zu weiteren Bereichen der stark verzweigten Spielewelt, die allesamt unterschiedlich gestaltet sind und ganz eigene Lebewesen, Herausforderungen, Geheimnisse, Rätsel und Schätze bieten. Sind diese anfänglich noch schnell entdeckt, gestaltet sich das Auffinden in späteren Abschnitten zunehmend schwieriger und bedarf räumlicher Orientierung, Konzentration und Kombinationsgeschick. Das schmucklose Spieledesign und das gewöhnungsbedürftige Spielkonzept fanden Interesse bei Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters. Ihnen gefiel es, sich in einer nostalgischen Spielewelt, die ohne kämpferische Auseinandersetzungen und bedrohliche Kreaturen auskommt, immer wieder überraschen zu lassen und vielerorts „witzige Kleinigkeiten zu entdecken". Jüngere und Genre-Unerfahrene fühlten sich auf Dauer von dem komplexen Spielemix und den immer wieder neuen Blickwinkeln überfordert.

Fazit: Farbenfroher, nostalgisch gestalteter Spielemix, der Mädchen und Jungen immer wieder zum Perspektivwechsel herausfordert.

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

Dass man in dem Jump & Run-Spiel auf Tastendruck die beiden Giana Schwestern, in gegensätzlichen Szenerien spielen konnte, fanden die Mädchen und Jungen originell und faszinierend. So muss man mit der rothaarigen, dunkel gekleideten Giana durch eine farbenfrohe, fröhlich anmutende Welt mit Kuscheltieren als Gegnern laufen und mit der blonden Schwester in einer düsteren an Halloween erinnernde Parallelwelt den Bösewichtern mit Geschick und Reaktionsschnelligkeit begegnen. Mit jedem Wechsel ändern sich nicht nur die Hintergrundmusik, sondern auch die Herausforderungen und Hindernisse sowie die Fähigkeiten der jeweiligen Spielfigur.
Sich mit konträren Figuren, wenn auch nur bildlich dargestellt, in gegensätzlichen Spiellandschaften auszuprobieren und zu erfahren, übte auf alle Spieler einen großen Reiz aus. Zumal man bei Fehlversuchen, an gleicher Stelle fortfahren konnte und lediglich einen Punktabzug erhielt. Auf Dauer kamen aber nur die erfahrenen Spieler mit den nicht immer leichten Spielforderungen klar.

Vertrieb:
Black Forest Games
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

Fazit: Sich mit konträren Figuren in gegensätzlichen Spielwelten auszuprobieren und zu erfahren, übte auf alle Spieler einen großen Reiz aus.

JOE DANGER 2: THE MOVIE

Der Spieler steuert einen Stuntman durch allerlei Filmkulissen und versucht dabei auf verschiedenen Fahrgerätschaften das Gleichgewicht zu halten oder sich unter Hindernissen hindurch zu ducken. Dabei kann er Gas geben, bremsen, die Fahrspur wechseln und akrobatische Luftsprünge absolvieren. Verschiedene kunterbunt gestaltete Spielwelten und abwechslungsreiche Szenerien wie Berglandschaften oder Minen, bieten eine anregende Spielatmosphäre. Besonders gut gefiel den jungen Testern, dass das Spiel dabei Filme wie James Bond oder Indiana Jones „auf die Schippe nimmt". Laut Tester liegen Spielreiz und Faszination weniger im Durchspielen der vorgegebenen Strecken als vielmehr in dem Anspruch, alle Herausforderungen einer Strecke zu absolvieren oder eine bessere Zeit als die eigenen Freunde zu fahren. Nach mehrmaligen misslungenen Versuchen fühlten sich hierbei auch erfahrene Spieler schon einmal frustriert und gönnten sich eine Pause; doch nur um es schon bald mit neuer Motivation noch einmal zu probieren.

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 15 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Fazit: Knallbuntes und forderndes Geschicklichkeitsrennen. Ungeduldige Anfänger könnten jedoch schnell frustriert sein.

ELTERN SOLLTEN WISSEN: *Für den Online-EinKauf auf der Xbox 360 müssen so genannte MS-Points eingesetzt werden, die entweder per Kreditkarte Online oder per Prepaid-Karte im Fachhandel gegen echtes Geld erworben werden können.*

JOURNEY

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS3
Preis: ca. 13 €

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

Den Spieler erwartet eine fast meditativ wirkende Erlebnisreise voller Entdeckungen und ohne Missionsziel. Auf dem Weg zum großen Berg am Horizont steuert er eine Spielfigur durch riesige Wüstenlandschaften, erkundet mit ihr u. a. historisch anmutende Stadtruinen und lässt sich ansonsten treiben. Wäre das alles gewesen, hätten die Tester dieses Spiel sicherlich schnell zur Seite gelegt. Was sie aber neugierig werden ließ, war der Schal der Spielfigur und herumschwebende, unterschiedlich große Stoffe, die den Schal bei Berührung mit Energie versorgten und so ein schnelleres Vorankommen ermöglichten.

Laut der Mädchen und Jungen liegt der Spielreiz darin, dass die Steuerung spielend einfach ist, die Figur nicht sterben kann, keine Gegner sie bedrohen, man nie unter Erfolgsdruck gerät und trotzdem gespannt ist, welche Überraschungen die rätselhafte Welt noch bereit hält. Auch so mancher Zuschauer war sichtlich angetan von der kunstvollen Spielwelt, der fast lautlosen Spielatmosphäre und der Reise zum Berg am Horizont. Der simple Spielablauf und die fantastische, meditative Musik erschaffen ein märchenhaftes Spielerlebnis, dass sich vom Rest der Spielewelt unterscheidet und eine eindrucksvolle Wirkung hinterlassen hat.

Fazit: Ungewöhnliches, fast meditativ wirkendes Spielkonzept, das so manchen Spieler nachhaltig beeindruckte.

LUDWIG

Vertrieb: ovos realtime3D
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 11 Jahre

In der Zukunft hat die Menschheit alle fossilen Brennstoffe der Erde aufgebraucht und ist gezwungen auf Raumschiffen zu leben. Ein Notfall macht es erforderlich, den Forschungsroboter Ludwig wieder auf die Erde zu schicken. Denn Energie wird benötigt, um das eigene Raumschiff reparieren zu können.
Wie kann man aus Wind oder Sonne Energie gewinnen? Welche Kraft steckt im Wasser und welche physikalischen Phänomene finden sich im Feuer?
Das grafisch und spielerisch motivierende Physik-Abenteuer möchte diese Fragen beantworten und damit Mädchen und Jungen für das Thema „Erneuerbare Energien" interessieren. Ohne Zeitdruck können sie dabei mit einem hohen Maß an Freiheit die interaktive und abwechslungsreich gehaltene Lernumgebung erkunden und sich auf eine spannende Forschungsreise durch die Gesetze der Physik begeben. Sie experimentieren in virtuellen Laboren, lösen knifflige Aufgaben und dürfen dabei auch Fehler machen. Im Spielverlauf auftauchende Gegenstände lassen sich mit etwas Kombinationsfähigkeit und vorausschauendem Denken zum eigenen Vorteil nutzen und im Verlauf des Spieles zu einer kompletten Wissenskarte zusammensetzen.

Fazit: Spannendes und lehrreiches Physik-Abenteuer, das bei entsprechender Einbindung den Schulunterricht sinnvoll ergänzen kann.

OSCURA

Vertrieb: Apple
System: iPhone, iPad, Android
Preis: bis 1 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

Das zweidimensional und abstrakt dargestellte Jump & Run handelt von einer Fantasiewelt, der das Licht geraubt wurde und nun von schattenartigen Kreaturen beherrscht wird. Aufgabe des Spielers ist es, den in viele kleine Splitter zersprungenen Lichtkristall wieder zusammenzusetzen. Um die Scherben zu finden muss er genretypisch mit seiner Spielfigur dunkle Landschaften durchlaufen und mit Geschick, Übersicht und Reaktionsschnelligkeit Hindernissen und Gegnern ausweichen.
Die einfache Steuerung ermöglichte dabei auch Ungeübten einen schnellen Spieleinstieg. So kann der kleine Schattenheld entweder durch ein Steuerkreuz oder durch das Tippen auf die linke und rechte Seite des Bildschirms gelenkt werden. Mit einer Wischbewegung über den Bildschirm läst sich zudem für kurze Zeit der Bewegungsablauf der Spielfigur beschleunigen.
Obwohl direkte kämpferische Auseinandersetzungen im Spiel nicht stattfinden, könnten die schattenhaft dargestellten Szenerien möglicherweise auf jüngere Kinder bedrohlich und verängstigend wirken.

Fazit: Typisches Jump & Run-Spiel. Dennoch könnten die dunklen Szenerien möglicherweise auf jüngere Kinder bedrohlich und verängstigend wirken.

Vertrieb: Konami
System: PS3, Xbox 360
Preis: ca. 10 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

PUDDLE

In dem ursprünglich in einem Studentenprojekt entstandenen Geschicklichkeitsspiel müssen Pfützen (Puddles) möglichst verlustfrei durch einen zweidimensional dargestellten Hindernisparcours manövriert werden. Dies gelingt, indem man die jeweilige Spielebene auf Knopfdruck hin und her bewegt, damit die Flüssigkeit mal tropfend langsam, dann wieder fließend schnell ihr Ziel finden kann.
Dass die Geschicklichkeitsreise in Form eines verschütteten Kaffees beginnt, unterwegs den menschlichen Körper durchläuft und sogar im schwerelosen Weltraum spielt, wurde als originell und „abgefahren" beurteilt. Je nach Szenario ändern sich Flüssigkeit und Herausforderung, so ist z. B. Nitroglyzerin besonders erschütterungsempfindlich und Säure frisst sich durch so manchen Untergrund. Verschiedene Fallen wie Feuer, Elektrizität, Löcher und Gravitationsänderungen erschweren das Vorankommen zusätzlich.
So Einsteiger freundlich die Steuerung, so schwierig gestaltete sich die erfolgreiche Umsetzung. Behutsames Vorgehen, Geduld, Reaktionsvermögen, Frustrationstoleranz und das richtige Timing sind notwendig, um auf alle Hindernisse frühzeitig reagieren zu können, was allerdings nur wenige aufbrachten.

Fazit: Originelle Spielidee, deren Umsetzung aber einen hohen Schwierigkeitsgrad aufweist.

QUANTUM CONUNDRUM

Ein Wissenschaftler verschwindet bei einem Experiment in seinem Haus in eine andere Dimension. Aufgabe des Spielers ist es nun ihn zu finden. Hierfür müssen zahlreiche Räume mit verschiedenartigen Hindernissen durchlaufen werden. Aus der Ich-Perspektive heraus und ausgestattet mit einem Handschuh ähnlichen Werkzeug geht es an die Aufgaben. Mit Hilfe des Handschuhs kann man u. a. zwischen den Dimensionen wechseln, Naturgesetze wie die Schwerkraft aufheben und so bestimmte Gegenstände bewegen, Schalter betätigen und sogar die Zeit verlangsamen, um schwierige Bewegungsabläufe besser koordinieren zu können.
Mit Logik, Weitsicht und Geschick in jedem Raum den richtigen Lösungsweg herauszufinden und so dem Ziel immer näher zu kommen, beschrieben unterschiedliche Spieler-Typen als spannend, reizvoll und sehr motivierend. Dass die humorvollen Kommentare dabei nur englischsprachig mit deutschen Untertiteln erfolgen, minderte ihren Spielspaß in keiner Weise.

Vertrieb: Square Enix
System: PC, PS3,
Xbox 360
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

Fazit: Innovatives, gewaltfreies und preiswertes Puzzle-Spiel für unterschiedliche Spieler-Typen.

THE SPLATTERS

Vertrieb: Microsoft
System: Xbox 360
Preis: ca. 10 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Kleine, bunte, schleimartige Farbbeutelwesen müssen in verschiedenen Bildern so katapultiert werden, dass sie verschiedenfarbige Bomben in die Luft sprengen. Hört sich martialisch an, ist aber im Grunde eine „witzige Spritzerei mit Farben".
Das Spielprinzip in dem Denk- und Geschicklichkeitsspiel erscheint simpel, doch die Umsetzung erwies sich als knifflige Herausforderung, bei der es viel zu beachten gab. So durfte man mit den bunten Klecksen beispielsweise nur farblich passende Bomben treffen, die zudem noch in verwinkelten Ecken lagen. Auch die Anzahl der Farbbeutel in dem jeweiligen Level ist begrenzt, was bedeutete, ihr Einsatz musste gut überlegt sein, um die Kraft der Farben möglichst effektiv nutzen zu können. In manchen Runden erwies sich der farbige Spielspaß als so vertrackt, dass die Tester, um nicht frustriert aufgeben zu müssen, sich zusammenschlossen und gemeinsam versuchten den richtigen Lösungsweg zu finden.

Fazit: Das innovative und herausfordernde Spielkonzept sorgte bei Jung und Alt für kurzweilige Unterhaltung.

THE UNFINISHED SWAN

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS3
Preis: ca. 10 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Erzählt wird die Geschichte des Schwanenwaisen Monroe, der sich auf die Suche nach dem Lieblingsbild seiner verstorbenen Mutter macht. Dieses Bild zeigt einen unvollständigen Schwan, womit man sich schon in der Handlung befindet.
Der Spieler bewegt sich in der Rätselgeschichte als junger Schwan durch eine komplett weiße und dadurch zunächst konturlose Spielwelt ohne jegliche Anhaltspunkte. Dabei nimmt er das Geschehen aus der Ich-Perspektive wahr. Den Spielablauf verglichen die Spieler hier mit einem Malbuch, das man mit Farben ausfüllt, um so den einzelnen Bildern Konturen zu geben. Im Spiel sind es unterschiedliche Farbkleckse, die eingesetzt werden können und mit denen die Spielwelt sich nach und nach entfalten und beleben lässt.
Die Geschichte des Schwanenjungen wie auch die Umsetzung wurde von den meisten Kindern als spannend und anregend empfunden, wobei ihrer Meinung nach das Spiel vor allem in späteren Abschnitten hätte mehr Atmosphäre bieten können. Bemängelt wurden auch die wenigen Rätsel und Aufgaben, die auch unerfahrene Spieler ohne Probleme in kurzer Spielzeit meistern konnten.

Fazit: Durch seine vom Verlust der Eltern geprägte Geschichte und dem künstlerischen Ansatz ist das Spiel in seiner Gänze erst für Kinder ab 10 Jahren inhaltlich verständlich und damit attraktiv.

SPORTSPIELE – ALLE JAHRE WIEDER ...!

So wie Fußball, Eishockey, Basketball oder Autorennen im Fernsehen zu hohen Einschaltquoten beitragen, so sorgen diese und andere Sportarten auf PC oder Konsole im Computerspielebereich für Verkaufszahlen in Millionenhöhen – und das jedes Jahr aufs Neue.
Viele der aktuellen virtuellen Sportspiele vermitteln dabei dem Spieler eine Atmosphäre ähnlich einer Fernsehübertragung und weisen eine grafische Brillanz auf, die in Kombination mit den zahlreichen Handlungsoptionen besonders Kinder und Jugendliche immer wieder in ihren Bann zieht.

Diese Faszination hat sich die Computerspiele-Branche umsatzträchtig zu Eigen gemacht, indem sie jedes Jahr die gleiche Sportspielreihe, mal mehr, mal weniger verändert, auf den Markt bringt. Entsprechende Lizenzen bieten dem Spieler zugleich mehr oder weniger saisonal korrekte Teamdaten, die während der laufenden Saison sogar aktualisiert werden können.

Dieser Realitätsbezug sowie die Tatsache, dass die verschiedenen Jahres-Versionen untereinander auch nicht gespielt werden können, sind weitere wichtige Gründe, warum viele Kinder und Jugendliche sich jedes Jahr ihre Sportspiele-Reihe aufs Neue kaufen und je nach System bis zu 70 Euro zahlen. „Mit richtigen Spielern und Mannschaften Turniere und Meisterschaften gewinnen, macht einfach Spaß!“, so die Meinung der Fans.

Für den Gelegenheitsspieler, der nur ab und zu ein Match in seiner Lieblingssportart absolvieren möchte, kann deshalb ein Spiel des Vorjahres ebenso reizvoll sein. Denn in der Regel liegen die jährlich beworbenen Abänderungen mehr im Detail. Ob die Ballphysik verbessert wurde oder die Mitspieler intelligenteren Laufwegen folgen, ist für das eigentliche Geschehen eher zweitrangig. Es lohnt sich also, sich zu informieren, worin genau die Veränderungen in der jeweiligen Version des Spiels liegen und genau abzuschätzen, ob diese die Anschaffung der aktuellsten Version rechtfertigen.

ELTERN SOLLTEN WISSEN:

Die Spielebranche arbeitet bei der Vermarktung ihrer Sportspiele auch zunehmend mit so genannten „In-Game-Verkäufen“. So kann man z.B. Kleidungsstücke, Verbesserungen für Spieler, Sammelkarten oder weitere Spielbereiche gegen Echtgeldzahlungen erwerben. Lassen sich die kosmetischen Gegenstände zumeist als unbedenklich bewerten, kann bzgl. der Spielverbesserungen oder auch der populären Sammelkarten bei jungen Gamern schnell der Wunsch aufkommen, sich den Spielfortschritt erkaufen und nicht lediglich erspielen zu wollen.

BELIEBTE SPORTSPIELE-REIHEN:

F1 2012

Den im Vergleich zum Vorgänger sogar verminderten Spielumfang können auch aktuelle Lizenzen der Formel 1-Teams nicht wirklich ausgleichen.

Vertrieb: Codemasters
System: PC, PS3, Xbox 360
Preis: bis 50 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FIFA 13

Trotz aktualisierter Daten und einer verbesserten Ballphysik bietet die Fußballreihe nur wenige Neuerungen gegenüber seinem Vorgänger.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PC,PS3, Xbox 360, Wii, Wii U
Preis: bis 65 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

NBA 2K13

Nur Routiniers werden in dem Basketballspiel die kleinen aber durchaus spürbaren Veränderungen im Passspiel und Spielaufbau bemerken.

Vertrieb: 2k Games
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U
Preis: bis 60 €

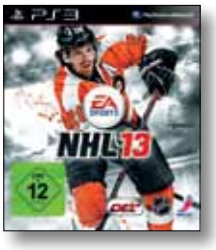
USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

NHL 13

Trotz aktualisierter Kader und kleiner Verbesserungen an der Spielphysik hebt sich das Eishockeyspiel nicht von der Vorjahresversion ab. Aufgrund der Boxkämpfe aus der Ich-Perspektive hat das Spiel eine Altersfreigabe ab 12 Jahren.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PS3, Xbox 360
Preis: bis 60 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



PES 2013: PRO EVOLUTION SOCCER

Kleine Änderungen zu Vorjahresversion haben deutliche Auswirkungen auf das Spielgeschehen, wodurch trotz fehlender Lizenzen das Spiel einer Fußballsimulation sehr nahe kommt.

Vertrieb: Konami
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii
Preis: bis 45 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

TIGER WOODS PGA TOUR 13

Die misslungene alternative Bewegungssteuerung stellt für Gelegenheitsgolfer eher einen Rückschritt dar. Auch für Profis halten sich die Veränderungen zur Vorjahresversion in Grenzen.

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

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

ADD-ONS

Seitens der Spieleindustrie gibt es den Trend, für erfolgreiche Spiele so genannte Add-Ons zu veröffentlichen. Das sind Erweiterungsprogramme, die in das Basisprogramm eingefügt und innerhalb dessen ausgeführt werden. Diese Zusatzangebote können z. B. neue Spielabschnitte, Figuren, Gegner, Gegenstände oder auch neue Funktionen wie einen Mehrspieler-Modus beinhalten. Um die Erweiterungen nutzen zu können, muss in den meisten Fällen das Grundspiel installiert sein. Für einen Preis, der für gewöhnlich unter dem des Basisspiels liegt, geben Add-Ons dem Spiel oft den Umfang einer Vollversion. Bei Kindern und Jugendlichen erfreuen sich die Zusatzangebote großer Beliebtheit, da sie in der Regel dem Spielprinzip, der Technik und der Benutzeroberfläche des Basisspiels entsprechen und dieses dadurch in ihren Augen noch interessanter und vielfältiger gestaltet. Um Add-Ons zu erwerben, gibt es unterschiedliche Wege. Die meisten Erweiterungen erscheinen für große, bekannte und umsatzstarke Spiele. Diese sind meist sowohl im Laden als auch Online als Download verfügbar. Viele können aber auch nur Online, z.B. auf Plattformen wie Steam, Xbox Live oder Playstation Network, gefunden werden.

Nur Online verfügbar sind auch die so genannten Download Contents (DLC), die als winzige Erweiterungen bezeichnet werden können und nur wenige Euro kosten oder in manchen Fällen sogar gratis sind.

Dass Add-Ons sich auch stark in Art, Umfang und Preis unterscheiden können, verdeutlichen die folgenden Beispiele:

ANNO 2070: DIE TIEFSEE

Vertrieb: Ubisoft
System: PC
Preis: ca. 25 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Durch die Erweiterung des Aufbaustrategiespiels (s. a. Band 21) wird eine neue Zivilisationsstufe für eine der Fraktionen im Spiel eingeführt. Das erzeugt neue Bedürfnisse, die nur durch die Besiedelung der Tiefsee gestillt werden können. Durch neue Einheiten wird der Warenkreislauf vereinfacht, außerdem ist es jetzt möglich, durch Aktienmehrheit Inseln friedlich zu übernehmen.

CIVILIZATION V: GODS & KINGS

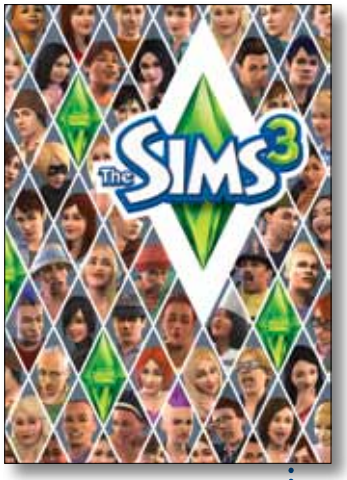
Vertrieb: 2k Games
System: PC
Preis: ca. 25 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Die erste Erweiterung fügt dem Rundenstrategiespiel (s. a. Band 20) zwei neue Konzepte hinzu: das Gründen einer Religion und damit verbundene Boni für das eigene Volk und die Spionage, mit der Technologien gestohlen und Wahlen manipuliert werden können. Ebenfalls erweitert wurden die Liste der spielbaren Völker, die jeweils einzigartige Gebäude und Einheiten mit sich bringen, als auch das Industriezeitalter mit neuen Technologien und Errungenschaften.

DIE SIMS 3 (VERSCHIEDENE ADD-ONS)

Die hinzugefügten Inhalte der zahlreichen Erweiterungen für die Lebenssimulation (s. a. Band 19) reichen von neuen Einrichtungsgegenständen über Urlaubsziele, Jahreszeiten und Haustiere. Kritisch anzumerken ist, dass in dieser Simulationsreihe auch indirekt Werbung für Kleidung und Accessoires bestimmter Markenprodukte betrieben wird.



Vertrieb: Electronic Arts
System: PC
Preis: ca. 40 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

SHOGUN 2: TOTAL WAR – FALL OF THE SAMURAI

Die Strategiespiel-Erweiterung führt den Kampf um die Vorherrschaft in Japan im 19. Jahrhundert weiter. Traditionalisten, die das Kulturgut der Samurai erhalten wollen, und Modernisten, die Japan zu einem Industriestaat umgestalten möchten, stehen sich feindlich gegenüber und ermöglichen dem Spieler eine neue Kampagne mit vielen neuen Einheiten und Gegnern. Zum Spielen wird keine Installation des Hauptspiels (s. a. Band 21) benötigt.

Vertrieb: SEGA
System: PC
Preis: ca. 25 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

Das vierte Add-On zum wohl bekanntesten Online-Rollenspiel (s. a. Band 16) enthält neben vielen anderen Neuerungen eine weitere spielbare Rasse, die Pandaren, und deren Heimatkontinent Pandaria, auf dem neue Abenteuer erlebt werden können und der stark an das mittelalterliche China erinnert.

Vertrieb: Activision Blizzard
System: PC
Preis: ca. 25 € (zusätzlich monatliche Kosten in Höhe von ca. 13 €)

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: **ab 14 Jahren**

KURZ VOR REDAKTIONSSCHLUSS

NINTENDO LAND

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 60 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

Die Möglichkeit kurz vor Redaktionsschluss und noch vor dem offiziellen Verkaufs-Start ein Spiel auf der neuen „Wii U"-Konsole erproben zu dürfen, erzeugte in allen Testgruppen große Spannung und Neugier.

Ausgangspunkt der farbenfroh gestalteten Minispiele-Sammlung ist ein frei begehbarer Freizeitpark, wo das etwas befremdlich klingende Bildschirmwesen namens Monita kleinschrittig und verständlich in Wort, Schrift und Bild die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten und Funktionen des neuen Wii U - Gamepads erklärt. Dass dabei die unterschiedlichen Herausforderungen gleichsam optisch wie akustisch anderen Nintendo-Spielen nachempfunden sind, sorgte für eine vertraute Spielatmosphäre. Bei den Einzelspieler-Attraktionen gilt es Gegenstände zu sammeln, einen Rhythmus nachzuahmen, Fahrzeuge durch Neigen des Gamepads zu steuern, eine Route auf dem Touchscreen vorzuzeichnen und vieles mehr. Das Ausprobieren der verschiedenen Handlungsmöglichkeiten interessierte die meisten Spieler aber nur kurzzeitig. Längerfristigen Spielspaß boten dagegen die Mehrspieler-Angebote. Hier bedient ein Spieler das Gamepad, welches Touchscreen-Bildschirm und Steuerung zugleich ist, und kann so auf den Spielablauf auf dem TV-Bildschirm unabhängig von den anderen Mitspielern Einfluss nehmen. Spieleaufgaben wie „Mario Chase" und „Luigis Geisterhaus" erinnerten die Kinder dabei an „Räuber und Gendarm". Der Spieler mit dem Gamepad versteckt sich mit seiner Spielfigur in einer verwinkelten Spielumgebung vor den anderen, die ihn finden sollen. Da nur er die Figuren-Bewegungen aller Mitspieler auf der Karte sehen kann, ist er den anderen immer einen Schritt voraus. Um ihn dennoch stellen zu können, mussten die Mitspieler miteinander kommunizieren und eine gemeinsame Vorgehensweise vereinbaren. Und hatte man schließlich Erfolg, war der Jubel groß. Laut der Spieler wurde bei allen kooperativen Spieleangeboten aber auch deutlich, dass „der Spieler mit dem Gamepad viel mehr Spaß hat als die anderen". Also wechselte man sich entsprechend ab, um auch einmal das motivierende und neuartige Spielgerät zu erleben.

Der hier beschriebene unterhaltsame und kommunikative Party-Spaß hat allerdings auch seinen Preis, denn pro Spieler wird eine weitere Wii-Fernbedienung, Nunchucks und bei manchen Attraktionen auch ein „Wii Motion Plus"-Adapter benötigt.

Da das Spiel nur im Kurztest erfolgte, wurde der Online-Modus nicht erprobt.

Fazit: Eine farbenfrohe und kinderfreundliche Minispiel-Sammlung, die die Funktionen der neuen „Wii U"-Konsole spielerisch erklärt und vor allem im Mehrspieler-Modus motivierte und Spielspaß bereitete.

LINKS ZUR MEDIENERZIEHUNG

Auch andere mit Jugendmedienschutz und Computerspielen 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/publikationen,did=166554.html
www.jugendforum-nrw.de
www.usk.de
www.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
www.klicksafe.de

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

ANTWORTEN UND ELTERNTIPPS ZUR RICHTIGEN AUSWAHL VON KINDGERECHTEN COMPUTERSPIELEN AUF

schau-hin.info

SCHAU HIN!
Was Deine Kinder machen.

EINE INITIATIVE VON
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
vodafone
Das Erste
ZDF
TV SPIELFILM

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

IMPRESSUM

Redaktion:
Wolfgang Fehr, Daniel Heinz, Gudrun Lillich, Arne Rump, Mark Wesemeyer

In Zusammenarbeit mit:
Tobias Wilms / Woldai Wagner, Spieletester „NachoGames", Im Mediapark, Köln
Tobias Schalla / Jan Recker, Spieletester „Gamers Art", Wiener Platz, Köln
Thomas Schulz, Heinrich-Böll-Gesamtschule, Köln
Björn Wieland / Kai Harder, VMP Videospiele & Medienpädagogik AG, Hildegard-von-Bingen-Gymnasiums, Köln
Niko Bossmann, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln
Markus Sindermann / Christina Kurzweil, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Linda Scholz, OT St. Anna, Köln
Torben Kohring / Alexander Hundenborn, ComputerProjekt Köln e. V.
Stefan Krause, VierPfeile.de, Tanz- und Musikspiel Community, Bonn
Marcus Lüpke, Albert-Schweitzer-Schule in Gifhorn
Kathrin Walter / Daniela Riediger, SIN - Studio im Netz e.V., München
Dirk Poerschke, LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf
Koray Coban, Elsa- Brandström Grundschule, Düsseldorf
Andrea Krieger, Kulturcáfe, Siegburg

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 2012/2013

Fotos: Stadt Köln (S. 1, 4, 6-7); BMFSFJ/L. Chaperon (S. 3); alle Packshots, Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: Media Cologne Kommunikationsmedien GmbH, Hürth

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend