

Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



BAND 23



Jetzt
sicher
online
gehen!



Schnell, kostenlos und kinderleicht!

- Machen Sie Computer, Handy und Tablet sicher!
- Mit dem KinderServer surft Ihr Kind in einem riesigen kindgerechten Surfraum
- Einfach herunterladen und installieren!

kinderserver-info.de

Der KinderServer wird umgesetzt und betreut von:



fragFINN.de



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

laut aktueller Untersuchungen zur Mediennutzung steht den Familien in Deutschland ein breites Medienrepertoire zur Verfügung. In fast allen Haushalten gibt es mindestens einen Fernseher, ein Radio, ein Handy, eine Spielkonsole und einen Computer/Laptop mit Internetzugang. Und die Begeisterung der Kinder und Jugendlichen, vor allem der Jungen, für Computer- und Konsolenspiele ist dabei weiterhin ungebrochen.

So ist es nur verständlich, dass Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen im Rahmen ihrer Medienerziehung ein großes Interesse für die pädagogische Einschätzung und Alterskennzeichnung von Computer- und Konsolenspielen zeigen.

Im Rahmen des Arbeitsauftrages Jugendmedienschutz/Medienpädagogik kommt die Stadtverwaltung mit ihrem Amt für Kinder, Jugend und Familie diesem Interesse schon seit vielen Jahren mit vielfältigen Medienangeboten nach. In den Medienkompetenzprojekten steht dabei einerseits die eigenverantwortliche Mediennutzung der jungen Zielgruppen im Mittelpunkt, andererseits aber auch die Schulung und Beratung von Eltern sowie pädagogischen Fachkräften.

Die in Kooperation mit verschiedenen medienpädagogischen Partnerinstitutionen aus Jugendhilfe und Schule erstellte Ratgeberbroschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ ist ein solches Ergebnis dieser Projektarbeit.

Der nun schon im 23. Jahr erscheinende Band will nicht nur Eltern und Pädagogen über aktuelle und interessante Spiel- und Lernangebote informieren und beraten, 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. Das Ergebnis dieser konstruktiven Zusammenarbeit finden Sie, liebe Leserinnen und Leser, auf den nachfolgenden Seiten.

Ihr



Jürgen Roters
Oberbürgermeister der Stadt Köln



Essay

Spiele-Apps: Spiele für mobile Geräte 5

Apps

Clash of Clans 7

Meine 1. App – Band 2 Zirkus 7

Petterssons Erfindungen Deluxe 8

PlayART 8

The Room 9

Zicke Zacke Hühnerkacke 9

Spiel- und Lernsoftware**USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung/****Lehr- und Anwender-Programme**

Animal Crossing: New Leaf 10

Best of Bibi und Tina 10

Emil und Pauline auf dem Bauernhof 2.0. 11

Fragenbär - Richtig rechnen 1. Klasse –

Rette die Drippos 11

Just Dance 2014 12

Lernwerkstatt 9.0 13

Lernerfolg Vorschule: Capt'n Sharky 14

Lilly Looking Through 14

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen:

Sotschi 2014 15

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move. 15

Multiverso 16

New Super Mario Bros. U 16

Pokémon X/Y 17

Ritter Rost - Das Ritterturnier 18

Scribblenauts Unlimited 18

The Night of the Rabbit 19

Wii Party U 19

USK: freigegeben ab 6 Jahren

Der Puppenspieler 20

Disney Infinity 21

Geheimakte Sam Peters 22

Goodbye Deponia 22

GRID 2 23

HarmoKnight 23

Journey Of A Roach 25

Lego City Undercover 24

Luigi's Mansion 2 25

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant .. 27

Pikmin 3 26

Rayman Legends 27

Rise of Venice 28

Rocksmith 28

SimCity 29

Skylanders: Swap Force 29

Sly Cooper: Jagd durch die Zeit 30

Sonic All-Stars Racing Transformed 30

Sonic Lost World 31

The Inner World 31

The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds. 32

Wonderbook Privatdetektiv Diggs 32

USK: freigegeben ab 12 Jahren

Brothers: A Tale of Two Sons 34

Das Schwarze Auge- Memoria 33

Divinity: Dragon Commander 34

Dragon's Prophet 35

Eador: Masters of the Broken World 35

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn 36

Fire Emblem: Awakening 36

Guacamelee! 37

LEGO Der Herr der Ringe 37

League of Legends 38

Magrunner: Dark Pulse 39

Ni No Kuni: Der Fluch der weißen Königin 40

Ratchet & Clank: Nexus 39

Shootmania Storm 41

Star Craft II: Heart of the Swarm 41

Tales of Xillia 42

Tearaway 42

The Wonderful 101 43

Total War: Rome II 43

Keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)

Antichamber 44

Castle of Illusion 44

Don't Starve 45

DotA 2 45

Evoland 46

Gone Home 46

MirrorMoon EP 47

Papers, please 47

Rain 48

Reus 48

Starseed Pilgrim 49

The Cave 49

Sportspiele – Alle Jahre wieder ...! 50

F1 2013, Fifa 14, NBA 2k14, NHL 14

Links zur Medienerziehung/Impressum .. Rückseite

SPIELE-APPS: SPIELE FÜR MOBILE GERÄTE



Torben Kohring
Projektleiter Spieleratgeber-NRW

Unter einer App (deutsche Kurzform für Applikation) wird Software für Mobilgeräte wie Handys und Tablets bezeichnet. Apps sind eigentlich kein neues Thema, denn erste externe Anwendungen ließen sich schon auf Geräten mit einem Java-Betriebssystem installieren. Ihren Durchbruch brachten jedoch Geräte mit Apples Betriebssystem iOS und Googles Android Betriebssystem. Hier ist es im Gegensatz zu früheren Plattformen auch externen Anbietern möglich, kleine Programme zu erstellen, die die Funktionen des Handys nutzen und erweitern.

Von Beginn an waren Spiele die verbreitetsten Apps auf Handys und Tablets. Eine Erhebung des Marktforschers Canalis aus dem Jahr 2012 geht z.B. davon aus, dass 83 % der 100 umsatzzielenden Applikationen in Apples Plattform Spiele waren.¹

App-Nutzung bei Kindern und Jugendlichen

Etwas mehr als ein Viertel aller befragten Grundschulkinder können mit ihrem Handy ins Internet und haben somit auch Zugriff auf Apps². Laut JIM-Studie 2013³ haben von den Jugendlichen in allen Altersgruppen bereits fast 75 Prozent ein Smartphone. Von den jüngeren Jugendlichen besitzen erfahrungsgemäß nur wenige eine mobile Datenflatrate, von den älteren Nutzern zwischen 18 und 19 Jahren jedoch nach Daten der JIM Studie 2012⁴ bereits 50 Prozent. Die Jugendlichen geben Spiele als dritt wichtigste Form neben Apps zum Zugriff auf soziale Netzwerke und zur direkten Kommunikation an.

Lediglich ein Viertel aller Haushalte besitzt bisher einen Tabletcomputer, jedoch werden 2013 weltweit mehr Tablets als PCs oder Notebooks verkauft⁵. Umso wichtiger ist es, dass auch Kinder ohne Zugang zu dieser Technik im pädagogischen Kontext die Möglichkeit bekommen, eigene Erfahrungen mit den Geräten zu machen und so früh einen kreativen und eigenverantwortlichen Umgang zu erlernen.

Verbreitungswege auf dem Handy

Zugriff auf die Spiele-Apps erhalten Nutzer über die Verkaufsplattformen auf den verschiedenen Systemen. Hier werden die Apps in verschiedenen Kategorien gelistet und können mithilfe einer Suchfunktion gefunden

werden. Neben einer Beschreibung der Funktionen findet der Benutzer Screenshots und Bewertungen anderer Nutzer. Ein Blick in diese Kommentare kann vor bösen Überraschungen wie z.B. der Inkompatibilität mit dem eigenen Handy oder einem eingeschränkten Umfang schützen. Hilfreich ist es insbesondere Spiele-Apps ein Update über eine mobile Datenverbindung zu untersagen, um zu verhindern, dass ein großes Update das komplette Datenvolumen aufbraucht.

Apps und Jugendschutz

Die auf den Plattformen angegebenen Altersgrenzen sind Selbstausskünfte der Hersteller und nicht mit den staatlichen Kennzeichen zu vergleichen. Vor allem aufgrund der international unterschiedlichen Gewichtung von beeinträchtigenden Inhalten können Jugendliche auf dem Handy an ungeeignete Inhalte gelangen.

Eine erneute Altersverifikation ist auf den Downloadplattformen der Hersteller nicht vorgesehen, da die Anbieter durch die Bindung an die Mobilfunknummer von der Volljährigkeit der Nutzer ausgehen. Eltern haben jedoch in allen drei großen Handybetriebssystemen die Möglichkeit, die Selbsteinstufung der Hersteller zu nutzen, um Altersbeschränkungen einzustellen und diese mit einem Passwort zu schützen. Damit haben Kinder und Jugendliche dann nur noch die Möglichkeit altersentsprechende Angebote herunterzuladen.

Welche Bezahlmöglichkeiten gibt es?

Neben der im Internet typischen Zahlungsweise per Kreditkarte, SMS oder Servicenummer ist es auch möglich mit Guthabekarten zu zahlen, die auch von Kindern und Jugendlichen z.B. am Kiosk oder an der Tankstelle erworben werden können. Die Zahlung per Kreditkarte oder Lastschrift kann durch Eltern gesperrt werden.

Viele Spiele-Apps sind jedoch in einer Free2Play Version erhältlich. Hierbei lassen sich die ersten Missionen ohne anfallende Gebühren oder die Entrichtung eines Kaufpreises anspielen. Um später im Spiel ohne Probleme weiterzukommen, wird der Spieler aufgefordert, Gegenstände oder weitere Level zu kaufen. Für junge Nutzer geeignete Spiele-Apps sollten auf solche Mechanismen grundsätzlich verzichten. Eltern sollten Jugendliche über mögliche Kostenfallen aufklären und entsprechende Regeln vereinbaren (s. a. „Clash of Clans“ - S. 7).

Gerade in Spiele-Apps für Vor- und Grundschulkindern sollte zudem keine Werbung enthalten sein.

Apps bieten neue Möglichkeiten

Kinder finden den haptischen Zugang zu Smartphones und Tablets in der Regel faszinierend und bereits Dreijährige können ohne Probleme kindgerechte Apps bedienen. Vorschulkinder sollten jedoch das Tablet keinesfalls alleine nutzen. Eltern sollten auch hier die Inhalte, die Kinder nutzen dürfen genau auswählen und die Kinder bei der Entdeckung der faszinierenden und vielfältigen Programme begleiten und unterstützen (s. a. „Meine 1. App – Band 2 Zirkus“ – S. 7).

Durch die geringe Bildschirmgröße sind zwar einerseits die Möglichkeiten des gemeinsamen Spielens begrenzt, andererseits ermöglichen gerade die kleinen Bildschirme auch eine flexiblere Anwendung im familiären Alltag. So kann ein Tablet zusammen am Tisch genutzt und erforscht oder eine Wimmelbild-App abseits der üblichen und gewohnten Mediennutzungsräume gemeinsam erlebt werden.

Den Datenschutz im Auge behalten

Um eine App nutzen zu können, muss der Anwender vorher verschiedene Rechte erteilen. Die meisten Spiele-Apps nutzen Onlinefunktionen und Dienste wie Facebook, um die Ergebnisse mit anderen Spielern zu teilen und zu vergleichen. Augmented-Reality-Spiele (deutsch: erweiterte Realität) wie Ingress, die Spielelemente auf dem Bildschirm mit Hilfe der Kamera mit der realen Umgebung mixen, brauchen zudem Zugriff auf das GPS-Modul des Geräts, um die Position des Spielers bestimmen zu können. Den Anwendern sollte bewusst sein, dass sie den Herstellern durch die Freigabe dieser Daten durchaus Zugriff auf sensible Daten gewähren. Viele der Programme wünschen Zugriff auf Funktionen und Daten der Geräte und es ist selbst Erwachsenen nicht immer ersichtlich, wozu dieser dient und was letztlich mit den Daten passiert.

Auf den folgenden drei Seiten stellen wir exemplarisch sechs Spiele-Apps vor.

Tipps für Eltern

- Entdecken sie gemeinsam Spiele auf dem Tablet mit Ihren Kindern
- Vereinbarte Zeitlimits helfen, Spielzeiten im Auge zu behalten
- Altersbeschränkungen auf den Geräten helfen, den Zugriff von jüngeren Nutzern auf für sie geeignete Inhalte zu begrenzen
- Das Sperren von kostenpflichtigen Inhalten erspart bei jüngeren Kindern die drohende Kostenfalle
- Machen Sie sich mit den technischen Möglichkeiten der mobilen Geräte vertraut
- Gespräche mit den Heranwachsenden z. B. über das Thema Datenschutz in Spiele-Apps klären auf und schaffen Vertrauen

¹ <http://www.appadvisors.de/2012/12/umsatzverteilung-im-itunes-app-store/>

² <http://www.mpfs.de/index.php?id=548>

³ <http://www.mpfs.de/index.php?id=584>

⁴ <http://www.mpfs.de/?id=527>

⁵ <http://www.heise.de/resale/meldung/Prognose-Tablets-ueberholen-noch-2013-PCs-und-Notebooks-1955990.html>



Vertrieb: Supercell
System: iPhone, iPad, Android
Preis: kostenfrei (optionale Zusatzkosten)

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

CLASH OF CLANS

In diesem comichaft gezeichneten und kämpferisch ausgerichteten Online-Strategiespiel gilt es sein eigenes Dorf aufzubauen, Spielgemeinschaften (Clans) zu bilden und sich im Kampf mit tausenden anderen Spielern weltweit zu behaupten.

Die verständliche und schrittweise Einführung bot dabei auch Neulingen gute Möglichkeiten, sich mit Struktur und Regeln des Spiels vertraut zu machen. Da müssen u.a. Einwohner gewonnen, Häuser gebaut, Verteidigungswälle errichtet, eine funktionierende Infrastruktur geschaffen und Kampftruppen gebildet werden. Um den Schutz der Siedlung und somit auch den eigenen Erfolg langfristig zu sichern, ist es notwendig, Bündnisse in Form von Clans einzugehen und die damit verbun-

Fazit: Sich Online mit anderen Clans strategisch und kämpferisch auseinanderzusetzen reizte ausschließlich die Jungen.

denen Vor- und Nachteile taktisch klug gegeneinander abzuwägen. Denn schon bald gilt es, sich gegen andere Gemeinschaften und Feinde wie Barbaren, Goblins oder Drachen zu verteidigen.

Eltern sollten wissen, dass wie bei vielen „free2play“-Spielen üblich (s. a. Essay S. 5/6), auch hier kostenpflichtige Zusatzoptionen angeboten werden, die dem Spieler für den eigenen Spielverlauf Vorteile suggerieren und für erfolgsorientierte Jugendliche schnell zur Kostenfalle werden können.

MEINE 1. APP – BAND 2 ZIRKUS

In drei verschiedenen Spielen können Mädchen und Jungen ihre Geschicklichkeit sowie Puzzle- und Merkfähigkeit erproben, indem sie u. a. durch Schieben und Drehen Bildteile zusammenfügen oder durch Kippen und Neigen des Tablets eine Kugel balancieren. Musik und grafische Gestaltung sind dabei stimmig zueinander umgesetzt, wobei die bunten Bilder mit verschiedenen Zirkusmotiven, Tieren und Artisten die Neugierde der Kinder anregen. Lustig und motivierend wurden auch die kleinen Animationen empfunden, die nach jeder gelösten Aufgabe erfolgten. Da die Aufgabenstellungen und die in den Spielen verwendeten Symbole selbsterklärend sind, konnten auch jüngere Kinder ohne Lesekenntnisse diese leicht verstehen und intuitiv bedienen. Als hilfreich und angenehm wurden dabei die wenigen und extra groß angelegten Bedienfunktionen



Vertrieb: app media
System: iPad
Preis: ca. 2 €

USK: keine Kennzeichnung, (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

erlebt, die den Kindern ein problemloses Spielen ermöglichen. Trotz dieser einfachen und kindgerechten Aufmachung sollten Eltern auch hier ihre Kinder bei der Tablet-Nutzung begleiten (s. a. Essay S. 5/6).

Fazit: Die Spiele-App verzichtet auf Zugriffe von anderen Programmen, Links und Werbung und ermöglicht so den Kindern einen relativ geschützten Spieleinstieg.



Vertrieb: Verlag Friedrich Oetinger
System: iPad, Android
Preis: bis 4 €

USK: keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

PETTERSSONS ERFINDUNGEN DELUXE

Die App beinhaltet über 60 bunt und abwechslungsreich gestaltete Rätsel und Knobelaufgaben mit den bei Kindern beliebten Figuren und Hintergründen aus der gleichnamigen Kinderbuchreihe.

Die Rätsel basieren allesamt auf physikalischen Erfindungen, wobei das Spielprinzip hierbei aus der „Crazy-Machines“-Reihe übernommen wurde. Aufgabe ist es, Gegenstände an die richtige Stelle zu setzen oder Objekte miteinander zu kombinieren, um letztlich eine durchgehende Kettenreaktion auszulösen. Mit Spielverlauf werden die Herausforderungen immer komplizierter und irrwitziger. Sie erfordern neben Kombinationsgeschick, Konzentration und logischem Denken auch

Ausdauer und Geduld. Da sich das Handling insgesamt einfach gestaltet und die Aufgabenstellungen vom freundlichen Pettersson kleinschrittig und in verständlicher Sprachausgabe erklärt werden, stellten sich auch jüngere Spieler den aberwitzigen Herausforderungen. Besonderen Spaß erlebten Ältere im Mehrspielermodus, in dem sie gegeneinander antreten und parallel Rätsel lösen konnten.

Fazit: Kombinations- und Rätselspiel mit Pettersson und seinen Freunden, das auf Werbung oder In-Game Käufe verzichtet.

PLAYART

Für das Informationsangebot dieser App, kurze, englischsprachige Filmvorträge zu berühmten Künstlern wie Monet, van Gogh, Cezanne und anderen Berühmtheiten, interessierten sich nur wenige ältere Kinder.

Wesentlich spannender und anregender empfanden alle dagegen den kreativen Teil, in dem man mit zahlreichen Objekten wie Vasen, Blumen, Stühlen sowie geometri-



Vertrieb: Tapook
System: iPad
Preis: ca. 4 €

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

schen Formen aus verschiedenen bekannten Gemälden neue Kunstwerke erschaffen konnte. Besonders motivierend für die Mädchen und Jungen war hierbei die große Auswahl aus über 100 Elementen, die vielfältige, fantasievolle Kombinationen mit unterschiedlichsten Details bekannter Bilder ermöglichten und sich in vorgegebene Hintergründe einfügen ließen. Waren sie zufrieden, konnten die Kinder ihre neuen Kunstwerke anschließend in einem eigenen Museum abspeichern und dort bei Bedarf auch wieder verändern. Da sich Darstellung, Steuerung und Bedienung auch ohne Englischkenntnisse verständlich erklären, interessierten sich für die ungewöhnliche Spielidee auch jüngere Grundschul Kinder.

Fazit: Selbsterklärende und umfangreiche App, die in ungewöhnlicher und kreativer Form Kinder zum Malen anregt und ihnen dabei noch spielerisch Kunstgeschichte näher bringt.



Vertrieb: Fireproof Games
System: iPad, Android
Preis: bis 2 €

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

THE ROOM

Ziel ist es, in vier Kapiteln das Geheimnis einer alten, detailreich gestalteten Schatulle zu lösen, wobei die Musik nach Meinung der Tester sogar etwas Gruselstimmung aufkommen lässt und die einfache Touchscreen-Steuerung des Tablets die Spielforderungen angenehm erleichtert. Mit Fingerbewegung lässt sich das Objekt drehen, können Gegenstände näher betrachtet und Hebel, Schalter, Fächer oder Schlösser betätigt werden. Voller Neugierde näherten sich so die Spieler Schritt für Schritt dem Rätsel der mysteriösen Schatulle und zeigten sich mehrmals überrascht von ihrem komplexen mechanischen Innen- und Eigenleben.

Um Erfolg zu haben, sind vor allem logisches und räumliches Denken, Kombinationsfähigkeit sowie Ausdauer und Geduld gefragt. Kamen die jungen Knobler dennoch einmal nicht weiter, bot ihnen das Programm kleine deutschsprachige Hilfestellungen, die die Experten aber kategorisch ablehnten. Besonders bedauerten sie, dass die Knobelherausforderung schon in wenigen Stunden zu lösen war.

Fazit: Geheimnisvolles, herausforderndes Kombinations- und Rätselspiel, das nicht nur die Knobel-Experten neugierig werden ließ.

ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE

Das bekannte Brettspiel feiert nun als App ein Comeback auf dem Tablet. In dem Gedächtnisspiel können bis zu vier Kinder und Erwachsene gegeneinander antreten. Die Möglichkeit auch gegen den Computer zu spielen, wurde dabei von den Testern als weniger attraktiv beurteilt. Ebenso zeigte sich im Test, dass auch Kinder, die noch nicht lesen konnten, mit dem Programm klar kamen, da es größtenteils ohne Text auskommt und sich durch Bilder und Icons sowie mit etwas Unterstützung der Erwachsenen sehr leicht und intuitiv bedienen lässt. Das kreisförmige Spielfeld besteht aus vielen Feldern mit bunten Bildern. In der Mitte liegen mehrere ver-

Fazit: Das motivierende und vor allem werbefreie Merkspiel sorgte bei Mädchen und Jungen im Vorschulalter für kurzweiligen Spielspaß.

Vertrieb:
 TheCodingMonkeys
System: iPad
Preis: ca. 5 €

USK:
 keine Kennzeichnung
 (nur Online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
 ab 4 Jahren



deckte Karten, die wie beim Merkspiel Memory gezielt umgedreht werden müssen, um das Gegenstück für die eigene Spielposition zu finden. Bei Erfolg geht es einen Schritt nach vorne und man ist nochmal an der Reihe. Sichtlich Spaß bereitete den Kindern hierbei die farbenfrohe gestaltete Spielinszenierung sowie das Spielziel, nämlich mit einem Huhn alle anderen Mitspieler zu überholen und ihnen eine Hühnerfeder zu stibitzen.



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

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

Gute Lesefähigkeiten mussten die interessierten Mädchen und Jungen mitbringen, um in der farbenfroh und liebevoll gestalteten Alltags-Simulation in der Rolle eines Bürgermeisters/einer Bürgermeisterin mitwirken zu können. Neugierig erkundeten die Spieler jeden Winkel des kleinen Städtchens und erledigten zahlreiche und unterschiedliche Aufgaben. Da konnten sie angeln, Sport treiben, Schmetterlinge fangen und vieles mehr. Zur Belohnung gibt es so genannte Sternis zum Erwerb neuer Gegenstände wie z. B. Straßenlaternen, Mobiliar oder Kleidung, mit denen sie dann die Spielwelt nach eigenen Vorstellungen verändern konnten. Diese Möglichkeit sowie die der Interaktion mit anderen Figuren

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

empfanden die jungen Tester ebenso unterhaltsam und anregend wie die Tatsache, dass das Spiel in Echtzeit ablief und sich an den realen Tag-Nacht- und Jahreszeiten orientiert. Spielte man z. B. in den frühen Abendstunden, wurde dieser Tageswechsel auch im Spiel synchron erlebbar. Spaßig fanden die Kinder auch, dass die computergesteuerten Tiere sogar eine komplette Geburtstagsfeier für den Spieler organisierten.

Fazit: Die Simulation fasziniert durch eine in Echtzeit dargestellte, weite Spielwelt, die ohne Zeitdruck Jungen und Mädchen eine große Menge an Gestaltungsmöglichkeiten bot

BEST OF BIBI UND TINA

Vor allem Mädchen, die die liebevoll gestalteten Protagonisten schon kannten, waren neugierig auf diese Spielesammlung.

In „Das große Unwetter“ können sie in ca. 60 Missionen Bibi und Tina dabei helfen einen Reiterhof wieder auf Vordermann zu bringen. Hierbei gilt es z. B. Pferde zu versorgen und zu pflegen, Gegenstände zu finden oder nach einem entlaufenen Pferd zu suchen.



Vertrieb: KIDDINX
System: NDS
Preis: ca. 25 €

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

In „Die großen Schnitzeljagd“ müssen in verschiedenen Einzelspielen u. a. vierblättrige Kleeblätter gesucht oder Gemüsesorten mit den richtigen Körben aufgefangen werden. Zwischen den einzelnen Aufgaben werden Wettritte mit Hindernissen absolviert und als zusätzliches Feature steht ein Sammelalbum mit Pferdebildern und wissenswerten Informationen zur Verfügung.

Die einfache Steuerung ermöglichte auch Jüngeren schnelle Spielerfolge, wobei es für Kinder ohne Lesefähigkeit für das Spielverständnis erforderlich war, dass ihnen die Aufgaben vorgelesen und erklärt wurden. Zur Bewältigung der Aufgaben wird Geschicklichkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Konzentrationsfähigkeit verlangt. Ältere Mädchen fühlten sich auf Dauer zu wenig herausgefordert und beklagten zudem die ständigen Wiederholungen in manchen Spielabschnitten.

Fazit: Ein „Jump&Ride-Game“, das mehr den jüngeren Mädchen Spielspaß bereitete.



Vertrieb: United Soft Media
System: PC, Mac
Preis: ca. 15 €

USK:
 Lehrprogramm gemäß
 § 14 JuSchG
Päd. Beurteilung:
 ab 5 Jahren

Eisbär Emil und Pinguindame Pauline laden die Kinder zu bunten, liebevoll gestalteten und in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen spielbaren Lernerlebnissen auf dem Bauernhof ein. Ob beim Froschkonzert, beim Mäuse einfangen oder beim Merken von Gegenständen, je nach Aufgabenstellung waren Konzentration, Merkfähigkeit, Feinmotorik und Logik gefragt. Da alle Erklärungen und Hilfestellungen in Form einer gut verständlichen Sprachausgabe erfolgen, konnten auch die Vorschulkinder schon viele Aufgaben meistern. Kammen sie dennoch einmal nicht weiter, gab es hilfreiche

EMIL UND PAULINE AUF DEM BAUERNHOF 2.0

Tipps von den freundlichen Spielfiguren sowie der Leiterin der Testergruppe. Dass man bei richtiger Lösung im Spiel noch mit Goldstücken belohnt wurde, mit denen sich dann ein Zusatzspiel freischalten ließ, fanden die Kinder nett, erhöhte ihren Spaß aber nicht wesentlich.

Als nachteilig bis ärgerlich empfanden die Kinder, dass Fortschritte nicht gespeichert werden können und somit alle Goldstücke bei einem Neustart verloren gingen.

Fazit: Mit dem grafisch neu gestalteten und wie gehabt leicht zu verstehenden Spielangebot einer Lernspiel-Reihe kamen auch die Mädchen und Jungen im Vorschulalter zurecht.



Vertrieb: SL Spielend Lernen Verlag
System: PC, iPhone, iPad, Android
Preis: bis 20 €

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

FRAGENBÄR - RICHTIG RECHNEN 1. KLASSE – RETTE DIE DRIPPOS

Ein struppiges Inselmonster hat die kleinen bunten Drippos auf einer Insel ausgesetzt. Unter Anleitung des Fragenbärs und seinen gutgelaunten Freunden können Mädchen und Jungen sie wieder befreien, indem sie in kindgemäß aufgemachten, farbenfrohen und abwechslungsreichen Rechenspielen ihr Wissen beweisen. Gespielt wird mit der Maus, der Tastatur beziehungsweise dem Touchscreen bei Apps.

Mit richtigen Lösungen können die Kinder den Drippos helfen Hindernisse wie Wasser oder Brücken zu überwinden oder Gitterstäbe zu beseitigen, damit sie in die Freiheit fliegen können.

Obwohl die Aufgabenstellungen für Erstklässler ausgerichtet sind, konnten diese auf Grund der kleinschrittigen Hilfestellungen und gut verständlichen Sprachausgabe auch schon von jüngeren Recheninteressierten gelöst werden. Die leicht zugänglichen Hilfsangebote sowie die Möglichkeit ohne Zeitdruck im eigenen Tempo und nach individuellem Können abgestuft die Rechenaufgaben angehen zu können, wirkten auf die Kinder ebenso motivierend und unterhaltsam, wie die farbenreiche klare Gestaltung und einfache Handhabung des Spiels. Dass sie bei Erfolg noch mit Urkunden zum Bemalen und Ausdrucken belohnt wurden, sorgte bei Mädchen und Jungen für zusätzlichen Spielspaß.

Fazit: Motivierendes und unterhaltsames Lernspiel, das nicht nur Grundschul Kinder der 1. Klasse interessiert.



JUST DANCE 2014

Vertrieb: Ubisoft
System: Xbox 360, Wii U, PS3
 (evtl. Zusatzhardware erforderlich)
Preis: ca. 50 € (optionale Zusatzkosten)

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

Auch in dieser Musik- und Tanzspiel-Version können bis zu vier Mädchen und Jungen gleichzeitig vor neonfarbenen Hintergründen die Choreographie der farbenfroh gekleideten virtuellen Tänzer nachahmen.

Während bei der „Xbox 360“ die Tanzbewegungen mittels Kinect-Kamera festgehalten werden, geschieht dies in der Wii U-Version mit Hilfe der Controller. Zusätzlich kann hier mit dem Game Pad die Funktion eines Karaoke-Sängers oder DJs übernommen werden. Über 40 Lieder von Katy Perry, Psy, David Guetta, aber auch ABBA, Michael Jackson und anderen hält das Spiel bereit. Weitere Songs lassen sich für ca. 3 € pro Lied aus dem Internet hinzuladen.

Getanzt werden kann nicht nur im normalen Modus, sondern auch im Duell oder mit alternativen Choreographien. Hierbei gefiel den Testern, dass nicht immer alle dasselbe nachahmen, sondern sich ergänzen oder sogar miteinander tanzen müssen.

Als unterhaltsam wurde auch der neue „On-Stage-Modus“ bewertet, bei dem ein Spieler zum Haupttänzer wird und die anderen Mitspieler die Backgroundtänzer darstellen.

Dass dieses Spiel eine schweißtreibende Angelegenheit ist, konnte nicht nur Online im Duell mit Spielern aus der ganzen Welt festgestellt werden, sondern auch im „Just Sweat-Modus“, bei dem man ein Workout absolviert und dabei seinen Kalorienverbrauch angezeigt bekommt.

Die Möglichkeit, parallel in eine laufende Choreografie einzusteigen, wurde ebenso wie die aufkommende Disco-Atmosphäre von Jungen und Mädchen jeden Alters als motivierend und stimmungsfördernd erlebt. Der nicht allzu hohe Schwierigkeitsgrad trug hier besonders dazu bei, dass sich auch Musikbegeisterte mit weniger Tanzerfahrung am „Partyspaß“ beteiligten und mit vollem Einsatz ihr Können zeigten. Besonders einige Mädchen fühlten sich durch das Punktesystem herausgefordert, ihre Choreografien mit mehreren Versuchen so perfekt wie möglich nachzutanzten.

Trotz enormem Spielspaß gab es auch Kritik, da der Schwierigkeitsgrad für jedes Lied vorgegeben ist und die Songs nicht wunschgerecht sortiert werden können.



Fazit: Schweißtreibender Partyspaß, der Mädchen und Jungen jeden Alters begeisterte und den Gruppenraum zur Disco werden ließ.



ELTERN SOLLTEN WISSEN:

In den Standardeinstellungen auf der „Xbox 360“ filmt die Kamera die Tänzerinnen und Tänzer automatisch mit und erstellt ein Musikvideo, das anschließend über das Internet geteilt werden kann. Die Funktion lässt sich allerdings deaktivieren.

LERNWERKSTATT 9.0

Entsprechend der Vorgängerversionen hält auch das aktuelle Lehrprogramm für interessierte Jungen und Mädchen im Grundschulalter und Sekundarstufe I viele lehrreiche, anregende und, wie sich in der Erprobung zeigte, auch für Kinder altersgemäße Lernüberraschungen bereit. Wie sich ebenfalls hier zeigte wurde ein Großteil dieser Übungsformen für die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch, Französisch, Wissen/Sachunterricht und Logisches Denken lernunterstützend weiterentwickelt. Darin eingeschlossen sind kompakte Förderkurse für Kinder ab 8 Jahren mit Defiziten in Mathematik und Deutsch, sowie ein kompletter Maschinenschreibkurs. Dieser sowie viele andere Übungen wurden auch noch von älteren Schülerinnen und Schülern mit Neugier wahrgenommen. Beispielsweise in Mathematik, wo sie die anschaulich präsentierten Rechenübungen zum Festigen ihrer Kenntnisse u. a. beim Lösen von Wahrscheinlichkeitsberechnungen nutzten. Besonders motivierten alle die Konzentrations-, Wahrnehmungs-, Knobel- und Denkspiele und nicht selten kam es hier bei Kooperationsmöglichkeiten zu angeregten Lösungsdiskussionen. Auch sonst wurde die umfassende Spiel- und Lernumgebung spontan von den Testern genutzt, wobei mit entsprechender Unterstützung durch Erwachsene selbst Kinder ohne ausreichende Lesefähigkeit in der Lage waren einige Übungsformen zu bewältigen.

Interessant für Eltern ist, dass das Online-Angebot bei entsprechender Begleitung ein unterstützendes Multifunktionswerkzeug für den Schulbereich sein kann, welches Schülerinnen und Schülern in verständlicher Form und angemessenem Tempo zumeist selbsterklärende Hilfestellungen anbietet. Fast alle Übungsbereiche lassen sich dabei noch individueller an die Fähigkeiten der jungen Lernenden anpassen. Positiv hervorzuheben ist ebenfalls, dass das Programm den Kindern eine bestimmte Nutzungszeit vorgibt und am Ende für weiteres Üben auf den nächsten Tag verweist. Zudem erhalten die Kinder in den Übungen immer ein direktes und motivierendes Feedback durch gesammelte Sterne nach dem Klick auf das Kontrollauge. Erbrachte Leistungen werden, genau wie Fehlversuche, in einem Protokoll gespeichert und vermitteln Eltern so einen Überblick über den Wissensstand ihres Kindes.



Vertrieb: Medienwerkstatt Mühlacker

System: PC

Preis: ca. 40 € (Klassenlizenz ca. 110 €, Schullizenz ca. 180 €)

USK:

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren



Fazit: Umfassendes Spiel- und Lernangebot für Kinder der Grundschule und aller Schulformen der Sekundarstufe I mit über 300 spaßigen, gut durchdachten und motivierenden Übungen.

Vertrieb:

Tivola

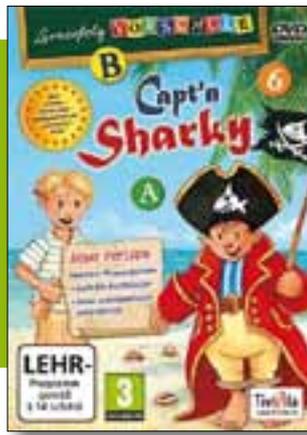
System: PC, NDS**Preis:** bis 30 €**USK:**

Lehrprogramm gemäß

§ 14 JuSchG

Päd. Beurteilung:

ab 5 Jahren



Fazit: Anregendes, mit Liebe zum Detail ausgestaltetes Lernspiel, das auch Mädchen und Jungen ohne Lesekenntnisse spaßige Lernmomente bot.

LERNERFOLG VORSCHULE: CAPT'N SHARKY

Mit **Cäpt'n Sharky** und **Freund Michi** können Kinder in verschiedenen, frei wählbaren Minispielen u. a. mit Zahlen, Buchstaben sowie Uhr- und Tageszeiten erste Lernerfahrungen sammeln. Trainiert werden vor allem Wahrnehmung, Erinnerungsvermögen, logisches Denken und Konzentrationsfähigkeit. Da die kindgerecht gestalteten Übungen ausführlich und mit einer verständlichen Sprachausgabe erklärt werden, waren auch Mädchen und Jungen ohne Lesekenntnisse in der Lage sie zu meistern. Um alle Aufgaben richtig verstehen zu können, bedurfte es aber dennoch der Hilfe von

Erwachsenen. Ebenfalls hilfreich war das Speichern von Spielständen, was individuelle Pausen ermöglichte und frustrierende Neustarts ausschloss.

Jedes Spiel wird in drei Schwierigkeitsstufen angeboten. Dafür muss allerdings die jeweils vorherige Stufe fehlerfrei gemeistert werden, was die Kinder zusätzlich motivierte, die nächsthöhere Stufe schaffen zu wollen. Denn bei Erfolg wurden sie mit der Bonuslevel-Schatzkarte belohnt. Dass bei Fehlern direkt eine neue Aufgabe dargestellt wurde, ohne die richtige Lösung bekanntzugeben, fanden die jungen Tester dagegen „blöd“.

Vertrieb: Headup Games**System:** PC, Mac**Preis:** ca. 20 €**USK:**freigegeben ohne
Altersbeschränkung**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

LILLY LOOKING THROUGH

In einer geheimnisvollen, bunt gestalteten und nicht näher erklärten **Fantasiewelt** hat ein herumfliegender Schal Lillys Bruder eingewickelt und ist mit ihm davon geflogen. Aufgabe des Spielers ist es mit der Schwester die Verfolgung aufzunehmen.

Wie in Rätselabenteuern üblich, müssen hierfür unterschiedliche Landschaften erkundet, Dinge eingesammelt, zielführend verwendet und Hindernisse überwunden werden. Die Aufgabenstellungen wie Schilfrohre entzünden, Wassereimer füllen, Schläuche verlegen oder Farbrätsel lösen, wurden von den Testern als innovativ und herausfordernd beschrieben. Besonders angetan waren sie von Lillys magischer Fliegerbrille, mit

der man auf Knopfdruck in die Vergangenheit gelangen konnte, was äußerst hilfreich war, da sich so Dinge aus der Vergangenheit zur Rätsellösung in der Gegenwart nutzen ließen. Aber auch ihre Neugier und ihr Bedürfnis nach mehr wurden geweckt, wenn sie erlebten, wie alte Ruinen und verlassene Plätze sich plötzlich in blühende Landschaften verwandelten.

Fazit: Obwohl sich das ungewöhnliche Rätselabenteuer mit seiner sympathischen Protagonistin relativ schnell durchspielen ließ, waren Mädchen und Jungen dennoch positiv angetan.



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 45 €

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

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: SOTSCHI 2014

Mit Mario und anderen, den Kindern wohl vertrauten Spielfiguren, können hier unterschiedliche Spielertypen recht körperbetont ihr Können in olympischen Wintersportdisziplinen unter Beweis stellen. Dabei gilt es die Bewegungsabläufe in den jeweiligen Sportarten wie Skifahren, Eiskunstlauf, Eishockey oder Curling möglichst effektiv umzusetzen. Während die Einzelspieler-Herausforderungen und der Online-Modus bei Mädchen und Jungen nur wenig Interesse auslöste, entstand beim gemeinsamen Spiel vor dem Bildschirm regelrechte Party-Stimmung. Motiviert wurde hier u. a. gehüpft, geschwungen, gestoßen, gewedelt und vor allem lauthals gelacht.

Fantasie reich ging es bei den Traum-Disziplinen zur Sache, wo sich die Spieler bei Schneeballschlächten, Schlittenrennen oder im Achterbahn-Bob messen konnten. Spaßig wurde auch der „Geschick&Grips“-Modus erlebt, bei dem man z.B. beim Skifahren einen versteckten Geist auf der Strecke fangen oder beim Biathlon vorgegebene Scheiben treffen musste, was Geschicklichkeit sowie Merk- und gute Reaktionsfähigkeit erforderte.

Fazit: Unterhaltsames, buntes und kindgerecht gestaltetes Wettkampfspiel, das sowohl Mädchen und Jungen als auch Jung und Alt kurzweiligen Spielspaß bot.

MARIO AND DONKEY KONG – MINIS ON THE MOVE

Das Spielprinzip wurde schon von jüngeren Spielern als auch Neulingen schnell verstanden und erfolgreich umgesetzt. Verschiedene Figuren (Minis) aus der den meisten Kindern bekannten farbenfrohen Mario-Spielwelt müssen in unterschiedlich ausgelegten Spielfeldern ähnlich dem Klassiker-Spielprinzip von „Lemmings“ sicher zu einem Ziel geführt werden. Hier wie dort gilt es den Vorwärtsdrang der kleinen Helden vorausschauend, taktisch klug und in angemessener Zeit zielführend zu steuern. Zur Verfügung stehen dem Spieler hierfür eine begrenzte Anzahl von Kacheln oder ähnlichen Elementen, mit denen er Hindernisse überwinden, Lücken schließen und Laufwege ändern kann. Im Verlauf kommen immer wieder neue Spezialfelder und Fallen hinzu, die das Retten der Minis und das rechtzeitige Platzieren der passenden Blöcke zunehmend herausfordernder gestalten. Das Sammeln von Bonus-Münzen ermöglicht zusätzliche Mini- und Rätsel-Spiele und erhöhte den Spielspaß.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 10 €

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



Trotz fehlendem Mehrspieler-Modus interessierten sich für das bunte, comichaft gestaltete Knobel-Spiel sowohl Jungen als auch Mädchen, bot es allen doch zahlreiche, knifflige und abwechslungsreiche Herausforderungen in einer kinderfreundlichen Spielumgebung. Und bei der Möglichkeit, sogar eigene Spiele-Levels kreieren zu können, fühlten sich besonders die Tüftler herausgefordert.

Fazit: Das abwechslungsreiche und farbenfrohe Knobel-Spiel mit seinen zahlreichen, teilweise kniffligen Herausforderungen sprach Mädchen und Jungen an.

MULTIVERSO

Auf der lustigen und bunten Online-Seite werden Mädchen und Jungen zu einer spannenden Entdeckungsreise eingeladen. Sie können das Weltall entdecken, naturwissenschaftlichen Phänomenen auf den Grund gehen, Puzzle lösen, Filme schauen und vieles mehr.

Neugierde, Faszination und Spaß erzeugten dabei nicht nur die unterschiedlichen, liebevoll gestalteten Charaktere und Animationen, sondern auch die verständlich erklärten Bastelanleitungen zum Selbermachen. Hier konnte man lernen wie sich z.B. eine energiesparende Kartoffelbatterie oder ein praktisches Barometer herstellen lassen. Die kinderfreundliche, abwechslungsreiche und mit viel Liebe zum Detail gestaltete Webseite motivierte die Kinder alles entdecken und ausprobieren zu wollen. Eine stimmige Sprachausgabe verknüpft mit wenigen, klaren Texten machten das Angebot auch für Grundschulkindern erfahrbar. Älteren und Lesebegeisterten boten sich unter der Rubrik „Raketenwolf“ zudem



Vertrieb:

Multiverso

System: PC, Mac

Preis: kostenfrei

USK:

Lehrprogramm gemäß

§ 14 JuSchG

Päd. Beurteilung:

ab 6 Jahren

weitere wissenschaftliche Informationen in lustige Geschichten verpackt.

Kritisch anzumerken ist, dass Spielstände nur gespeichert werden können, wenn vorab eine entsprechende Registrierung erfolgt ist.

Fazit: Spielerisch anregende Wissensvermittlung nicht nur für naturwissenschaftlich interessierte Kinder.

NEW SUPER MARIO BROS. U

Um **Prinzessin Peach aus den Fängen der Schildkröte Bowser zu befreien**, muss man mit Mario und seinen Freunden detailreich und farbenprächtig inszenierte Landschaften sowie Wasser- und Eiswelten durchlaufen. Gleichzeitig gilt es mit geschickten Sprüngen Gegnern auszuweichen, zu besiegen und Hindernisse jeglicher Art zu überwinden. Gesammelte Gegenstände verleihen zudem den Spielfiguren spezielle Fähigkeiten wie z. B. Fliegen, was so manche Aufgabenstellung wesentlich erleichterte.



Vertrieb: Nintendo

System: Wii U

Preis: ca. 50 €

USK:

freigegeben ohne Altersbeschränkung

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Gut verständliche Hilfestellungen in Bild- und Textform verhalfen dabei auch unerfahrenen Spielern zu schnellen Spielerfolgen. Im Handlungsverlauf nimmt der Schwierigkeitsgrad stetig zu und erfordert neben Geschick und Reaktionsschnelligkeit auch eine konzentrierte Auge-Hand-Koordination.

Trotz bekanntem Spielprinzip und der Feststellung, dass die Wii U-Version wenig Neues aufweist, erlebten die Tester unterhaltsamen Spielspaß. Insbesondere im Mehrspieler-Modus, wo sie mit bis zu 5 Spielern gleichzeitig die Abenteuer bestreiten konnten.

Fazit: Trotz weniger Neuerungen bereitete der Jump&Run-Klassiker sowohl Mädchen und Jungen als auch Jung und Alt jede Menge Spielspaß.

POKÉMON X/Y

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: jeweils ca. 45 €

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



Wie sich im Test zeigte, sind die Pokémon-Figuren auch heute noch für Kinder faszinierend, gut fünfzehn Jahre nach ihrem ersten Auftritt auf einem Gameboy. Aus Sicht der Spiele-Experten wirkt die Grafik zeitgemäß und gegenüber den Vorgängerversionen verbessert. So lassen neue Wettereffekte und Gebietsanimationen die Welt lebendiger und fantastischer erscheinen. Spielprinzip und Steuerung wurden schnell verstanden und zielführend umgesetzt. Während in der neuen Edition die virtuelle Welt der bunten, kleinen Fabelwesen komplexer und ihre Anzahl scheinbar unüberschaubar geworden ist, hat sich das einfache Spielprinzip nicht wesentlich verändert. Wie immer geht es darum, ein guter Pokémon-Trainer zu werden und möglichst viele andere Pokémons zu besiegen und einzufangen. Zu Beginn stehen dem Spieler drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. Hat er sich für seinen Pokémon entschieden, stellt er schrittweise ein wirkungsmächtiges Team aus anderen Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen. Mit dieser Gruppe begibt er sich dann auf die Suche nach weiteren Figuren. Jedes Pokémon gehört zu einer bestimmten Element-Gruppe wie z. B. Wasser, Feuer oder Pflanze und

zeichnet sich durch spezielle Fähigkeiten aus, die es in den jeweiligen Auseinandersetzungen zu beachten gilt. Bei solchen Überlegungen fühlten sich eher die Jungen, insbesondere die Strategen und Taktiker herausgefordert. Wohlüberlegt und hoch konzentriert bereiteten sie sich zu Beginn eines Abschnitts vor, wägten Vor- und Nachteile der Fähigkeiten ihrer Charaktere mit denen der Gegner ab, um sich schließlich mit der ihrer Meinung nach besten Entscheidung den nun folgenden Auseinandersetzungen zu stellen. Dass die Kämpfe dabei rundenbasiert ablaufen, man also in aller Ruhe seine taktischen Überlegungen anstellen konnte, empfanden sie als hilfreich.

Am besten gefiel ihnen die Möglichkeit, dass sie mit jedem gefangenen Pokémon nicht nur an Erfahrung gewannen, sondern auch die Handlungsmächtigkeit ihrer eigenen Teams stetig ausbauen konnten. Die Motivation der Spieler war dementsprechend hoch, hier so effektiv wie möglich zu sein, also viele Pokémons zu finden und zu besiegen. Eltern sollten wissen, dass dieses Bestreben sehr viel Spielzeit in Anspruch nehmen kann, da Spielwelt und Anzahl der Pokémon beinahe unendlich groß zu sein scheinen.

Fazit: Das gleichgebliebene auf Wettkampf und Sammeln ausgerichtete Spielprinzip fasziniert noch immer besonders die Jungen.



RITTER ROST – DAS RITTERTURNIER

Um gegen den fiesen Prinz Protz im Blechpferderrennen antreten und das Burgfräulein Bö für sich gewinnen zu können, müssen die Kinder zuvor mit Ritter Rost und seinem Begleiter, dem kleinen Drachen Koks, mehrere spannende Jump&Run- und Mini-Spiele meistern. So gilt es u. a. den richtigen Weg aus einem Irrgarten zu finden, Toastbrote mit Öl zu beschmieren oder den passenden Beat nachzuspielen.

Neben der umfangreicheren PC-Version, gibt es auch eine abgespeckte Variante als App. Hier wird der kleine Held statt mit Maus und Tastatur, mit dem Tablet gesteuert. Getrübt wurde dieses Spielerlebnis jedoch durch den Umstand, dass das App-Programm des Öffteren abstürzte.



Vertrieb: United Soft Media Verlag GmbH
System: PC, iPad
Preis: bis 20 €

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

In beiden Spielumsetzungen werden die Kinder durch eine ansprechende Erzählerstimme begleitet, die ruhig und verständlich in die fröhliche und bunt gestaltete Geschichte einführt und alle wichtigen Funktionen erklärt. Da eine Lesefähigkeit nicht erforderlich ist, waren auch jüngere Mädchen und Jungen in der Lage die Spielherausforderungen zu verstehen und mit entsprechendem Geschick zu meistern.

Fazit: Die einfache Handhabung und die leicht verständlichen Aufgabenstellungen ermöglichten auch jüngeren Mädchen und Jungen anregenden Spielspaß.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

Auf Grund eines Kinderstreichs wurde Zwillingsschwester Lily verzaubert und um den Zauber aufzuheben muss Bruder Maxwell Gutes tun und Sterne sammeln. Dabei hilft ihm sein wundersames Notizbuch, mit dem der kleine Held wichtige Gegenstände zur Lösung der im Spielverlauf auftretenden Aufgabenstellungen herbeizaubern kann.

Beim Erkunden der farbenfrohen, detailreich und recht offen gestalteten Comic-Welt trifft der Spieler mit Maxwell auf zahlreiche Figuren und Situationen, die zu ganz unter-

schiedlichen Aufgaben einladen. Um z. B. eine Katze zu retten, wird eine Leiter benötigt. Der Spieler muss diesen Begriff nun eintippen und schon erscheint der Gegenstand auf dem Spielfeld und kann genutzt werden. Voller Neugier gingen die Kinder an die nächsten Herausforderungen und es bereitete ihnen großen Spaß auf diese Art und Weise geeignete Lösungen zu finden. Dass oftmals auch mehrere Lösungswege möglich waren und sogar eigene Fantasiegebilde geschaffen werden konnten, spornte die Kreativität der Kinder zusätzlich an.

Fazit: Die ungewöhnliche und anregende Spielidee erzeugte bei Kindern und Jugendlichen große Neugier und bereitete ihnen jede Menge kreativen Spielspaß.



Vertrieb: Nintendo
System: PC, Wii U, N3DS
Preis: bis 50 €

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

THE NIGHT OF THE RABBIT

Die Geschichte vom weißen Karnickel mit magischen Kräften, das den 12-jährigen Jerry zu seinem Zauberlehrling ernennt, erinnerte die Kinder an „Alice im Wunderland“. Mit der Hauptfigur und deren Freunden begibt man sich auf eine spannende Reise in eine bilderbuchhafte Fantasiewelt, begegnet skurrilen Fabelwesen und versucht dem Geheimnis um den mysteriösen Illusionisten Zaroff auf die Spur zu kommen.

Hierfür müssen in Ruhe und mit Sorgfalt die detailreich gezeichneten Szenarien durchforstet, Gegenstände eingesammelt, miteinander kombiniert und zielführende Gespräche geführt werden. Dass der weitere Handlungsverlauf ihnen ermöglichte zudem in Parallelwelten einzutauchen, wo sie Zaubersprüche erlernen und mit ihnen experimentieren und mittels eines magischen Buchs sogar zwischen Tag und Nacht wechseln konnten, begeisterte Mädchen und Jungen gleichermaßen.



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

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

Sich in einer stimmungsvollen, mysteriösen und oft humorvoll bis albern ausgerichteten Fantasiegeschichte mit abwechslungsreichen Rätselsituationen auseinanderzusetzen, war für sie motivierend und unterhaltsam.

Fazit: Spannendes und verständlich vertontes Rätsel-Abenteuer, das die Kinder an „Alice im Wunderland“ erinnerte.



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 30 €

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

WII PARTY U

Ob in der Gruppe zu viert, als Zweier-Team oder als Einzelakteur, für alle Konstellationen hält die bunte, abwechslungsreiche, ca. 80 Minispiele umfassende Sammlung etwas bereit und bot nicht nur Kindern jede Menge Spielspaß. Die Spielzüge werden auf einer Brettspielähnlichen Oberfläche mit Würfeln nacheinander ausgeführt. Auf einzelnen Feldern gilt es dann Bewegungsspiele vor dem Bildschirm zu veranstalten. Hier wurden die Fernbedienung und das Gamepad der Spielekonsole u.a. als Suchmonitor, Lenkrad, Fotoapparat,

Stoppuhr, Angel, Wurfstern oder Zielgerät verwendet. Manche nutzten auch einfach nur das Gamepad, wo dann Spiele wie Tischkicker oder Tier-Memory erlebt werden konnten. Geschicklichkeit, strategisches Denken sowie Kombinations- und Merkfähigkeit waren zu meist gefordert, um mit den unterschiedlichen Spielangeboten klar zu kommen. In einigen Mini-Spielen entscheidet auch der Faktor „Glück“ über Sieg oder Niederlage, was zwar nicht bei allen Testern immer gut ankam, aber das insgesamt fröhliche und stimmungsvolle Gruppenerlebnis nur kurz trübte.

Fazit: Farbenfrohe, abwechslungs- und umfangreiche Spielesammlung, die Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters herausforderte und jede Menge Spaß bereitete.



DER PUPPENSPIELER

Vertrieb: Sony
System: PS3
Preis: ca. 35 €

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

In dem zweidimensionalen, kunstvoll gestalteten **Jump&Run-Märchen** hilft man dem Jungen Kutaro und einer Fee den bösen Mondbärenkönig und seine Generäle zu besiegen. Denn diese haben ihn und andere Kinder entführt, sie ihrer Seelen beraubt und in Marionetten verwandelt. Doch der kleine Held kann fliehen und mit Hilfe von Freunden in den Besitz der goldenen Schere Calibru gelangen, mit der er nun im weiteren Spielverlauf die anderen verwunschenen Kinder von ihren Puppenfäden befreien muss.

Mit der Spielfigur durchläuft man farbenprächtig gestaltete Bühnenbilder, in denen es riesige Papiertiger, Stabpuppen und andere animierte Figuren an Fäden oder Zahnrädern in abwechslungsreich gestalteten Landschaften zu entdecken und zu bestaunen gab. Sowohl Jungen als auch Mädchen waren von der ungewöhnlichen Aufmachung des Spiels, das wie eine Theaterinszenierung wirkt, fasziniert. Dass nach ge-

lungenen Sprüngen der Spieler oder bei zahlreichen Slapstick-Einlagen ein virtuelles Publikum wie in einer Theateraufführung lacht und Beifall klatscht, fanden die Tester anregend und unterhaltsam. Gut gefiel ihnen auch die Option, dass ein weiterer Mitspieler den Fee-Charakter steuern und mit ihm unterstützend ins Spielgeschehen eingreifen konnte. Diese Möglichkeit bot nicht nur ein gemeinschaftliches Spielerleben, sondern den jüngeren und unerfahrenen Spielern auch einen hilfreichen und motivierenden Einstieg, um erste Erfolge z. B. im Einsammeln von Kristallen zu erfahren.

Während Einkleidung und Inszenierung des Spiels beeindruckte, bewerteten die Tester die Handlungsforderungen als eher gewöhnlich. So gilt es u. a. reaktionsschnell Hindernissen auszuweichen, mit Geschick höhergelegene Elemente in den Bühnenbildern zu erklimmen und unter Zeitvorgabe Dinge einzusammeln. Dass bei misslungenen Aktionen die Puppe ihren Kopf verliert, wurde als nicht verstörend oder verängstigend, sondern als spaßig erlebt. Vor allem auch deshalb, weil sich in solch kopflosen Situationen dann andere Gegenstände, wie eine Banane, Dampflok oder sogar ein U-Boot als Ersatz nutzen ließen und dadurch der Spielfigur zu speziellen Fähigkeiten verhalf, mit denen so manche Herausforderungen anschließend gemeistert werden konnte.

Fazit: Verständlich vertontes und farbenprächtiges Jump&Run-Märchen, das auf Grund der wie ein offenes Puppentheater wirkenden Inszenierung Mädchen und Jungen neugierig werden ließ.





Vertrieb: Disney Interactive Studios
System: PS 3, Xbox 360, Wii U
Preis: ca. 65 €

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



DISNEY INFINITY

Neben Activision (s.a. „Skylanders Swap Force“ S. 29) hat nun auch Disney das Verkaufskonzept mit den austauschbaren Sammelfiguren entdeckt. So beinhaltet das Basisspiel auch hier neben dem Datenträger ein an die Konsole anzuschließendes „Portal“ in Größe eines Mousepads, auf das bis zu zwei der beiliegenden, handbemalten Figuren und ein Spielwelt-Stein gestellt werden können. Diese bestimmen, mit welchen Charakteren in welchen Abschnitten gespielt wird. Steht also z. B. ein „Jack Sparrow“ auf dem Portal, kann man nur wenig später mit seinem Charakter im Spiel Kämpfe austragen und Rätsel lösen, was viele Kinder bei einer solchen „Kultfigur“ spannend und „cool“ empfanden. Alle fantasievoll ausgestalteten Spielabschnitte, in denen Disney-Geschichten nachgespielt werden können, sind verständlich in Wort und Bild erklärt und ermöglichen schnelle Spielerfolge. Den Jungen und Mädchen gefiel es, mit bekannten Figuren aus der Filmwelt in vertraut wirkenden und wechselnden Spiellandschaften unterhaltsame Action-Abenteuer oder auch Rennspiele zu erleben. Hand-Auge-Koordination, Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit sind dabei wesentliche Spielforderungen, die jüngere Tester auch im immer komplexer werdenden Spielverlauf noch erfolgreich umsetzen konnten.

Klarer Kritikpunkt war das Vermarktungskonzept, denn manche Level sind nur mit Figuren zu erreichen, die dann zusätzlich gekauft werden müssen. Beim Versuch, diese Bereiche mit den vorhandenen Figuren zu öffnen, erscheint ein Werbeclip für das entsprechende Zubehör, was die Kinder zusätzlich verärgerte. Witzig hätten sie es dagegen gefunden, wenn sie alle Level auch mit allen den dem Starter-Set beiliegenden Figuren hätten spielen können, also z. B. mit „Jack Sparrow“ Abenteuer an der „Monster Uni“ erleben. So aber hinterließ das Spiel bei den Testern bzgl. der Gesamtbeurteilung eher ein ambivalentes Gefühl.

Interessant dagegen beurteilten einige von ihnen den Spiel-Modus „Toy Box“, wo interessierte Tüftler die Möglichkeit haben, mit viel Freiheit nach dem Baukastenprinzip ansprechende und komplexe eigene Herausforderungen zu erstellen, gemeinsam zu spielen und die kreativen Ergebnisse über Internet mit Anderen auszutauschen.

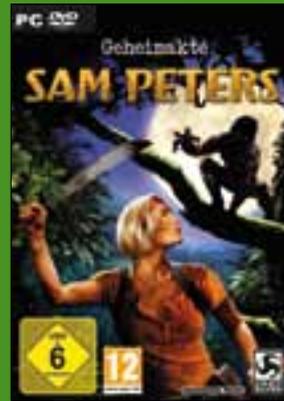
Fazit: Mit vertrauten Filmfiguren virtuelle Abenteuer erleben, faszinierte Jungen und Mädchen. Eltern sollten aber wissen, dass dahinter ein Vermarktungskonzept steckt, welches auf die Sammel- und damit Kaufleidenschaft von Kindern aufbaut.



GEHEIMAKTE SAM PETERS

Die **Journalistin Sam Peters** ist einer heißen Story auf der Spur. In einem afrikanischen Land soll es außerirdische und gefährliche Lebewesen geben. Um das Geheimnis zu lüften bereist man mit seiner selbstbewussten Abenteurerin detailreich und stimmungsvoll gestaltete Landschaften und erkundet u.a. Häuser, Höhlen, Strände oder Lagerplätze.

Trotz aufwendiger Gestaltung, passender Dialog-Vertonungen in deutscher Sprache, ansprechend animierter Personen sowie einem atmosphärischen Soundtrack, konnte das Spiel vor allem die Abenteuer-Fans nicht überzeugen. Ihrer Meinung nach bietet die Geschichte zu wenig Action und beinhaltet zu viele Rätselaufgaben. Vielleicht war die Tatsache, mit einer weiblichen Identifikationsfigur spielen zu können der Grund, warum neben Genre-Neulingen auch Mädchen auf das Spiel ansprachen. Ihnen gefiel es in Ruhe die Umgebung



Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 10 €

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

absuchen zu können, Gegenstände aufzunehmen, zielgerichtet miteinander zu kombinieren und teils ernste, teils witzige Gespräche mit anderen Personen zu führen, um so an wertvolle Informationen zur Rätsellösung zu gelangen.

Fazit: Das mysteriöse Rätsel-Abenteuer mit seiner selbstbewussten Heldin interessierte neben Genre-Neulingen auch einige Mädchen.

GOODBYE DEPONIA

Rufus' Heimat Deponia soll vom skrupellosen Organon gesprengt werden, was es zu verhindern gilt. Obwohl der letzte Teil der Deponia-Trilogie an die vorherigen Geschichten anschließt, konnten auch Neueinsteiger ohne inhaltliche Vorkenntnisse mit den Aufgaben klar kommen. Genretypisch erkundeten sie die Umgebung, kombinierten gefundene Gegenstände und lösten mehr oder weniger komplizierte Rätsel.



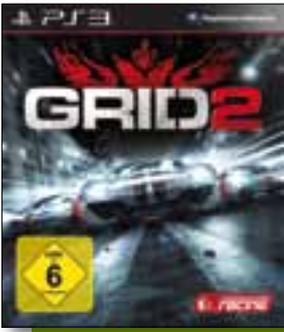
Vertrieb: Daedalic
System: PC, Mac
Preis: ca. 30 €

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

Da für die Zielerreichung zahlreiche Hinweise durch die Protagonisten erfolgen, war konzentriertes Zuhören ebenso wie logisches Verständnis gefordert.

Neben den umfangreichen Rätseln lockern auch einige Minispiele den komplexen Handlungsverlauf auf. Dies gefiel Mädchen und Jungen ebenso gut wie das liebevoll und humorig gestaltete Comic-Abenteuer mit seinen aberwitzigen Charakteren. Besonders interessant und herausfordernd fanden sie die Möglichkeit in bestimmten Spielabschnitten mehrere Charaktere zu spielen und dabei zwischen diesen im Wechsel hin- und herspringen zu müssen.

Fazit: Klassisches Abenteuerspiel, das neben Ironie und Wortwitz auch einige sehr anspruchsvolle Knobelaufgaben bereithält.



Vertrieb: NAMCO BANDAI
System: PC, Xbox 360, PS3
Preis: bis 40 €

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

GRID 2

Aufgabe des Spielers ist es in realistisch anmutenden Autorennen gegen computergesteuerte Gegner der Beste zu sein, um weltweit bekannte Fahrer engagieren zu können.

Die abwechslungsreichen Spielmodi wie Platzierungswettkämpfe, Zeitrennen oder Aufholjagden fesselten vor allem die rennspielbegeisterten Jungen. Nach erfolgreichem Durchspielen der Kampagne hatten sie zusätzlich noch die Möglichkeit, sich Online mit anderen zu messen. Großen Zuspruch fand bei den Testern auch der ohne Internetverbindung spielbare Splitscreen-Modus, der kompetitive und spannende Rennen zu zweit ermöglichte. Etwas frustriert zeigten sich die weniger erfahre-

nen Spieler von dem realistischen Fahrgefühl und den gravierenden Auswirkungen von Zusammenstößen, die zu spektakulären Unfällen führten und den Rennfluss abrupt stoppten. Erfahrene Rennspielfans trieb dagegen die Herausforderung sein Auto exakt und unfallfrei steuern zu müssen zu Höchstleistungen an. Als hilfreich wurde die Rückspulfunktion im Spiel bewertet, die vergangene Fahrfehler rückgängig machte und erneute Versuche ermöglichte.

Kritisiert wurde, dass ein Tuning der Fahrzeuge nur Online möglich ist. Auch fanden sie, dass die Grafik beim Spiel auf dem PC am meisten überzeugt.

Fazit: Schnelle Boliden fahren, waghalsige Manöver ausführen und in einem realistisch wirkenden, herausfordernden Rennspiel seine Fahrkünste beweisen, faszinierte vor allem die Jungen.

HARMOKNIGHT

Anfänglich dachten die Kinder „wieder so ein Jump&Run-Spiel“ vor sich zu haben, in dem sie mit ihrer Spielfigur durch farbenfrohe und kindlich gestaltete 2D-Landschaften springen, laufen und Gegner besiegen. Doch schnell erkannten sie, dass die jeweiligen Spielwelten in verschiedene Musikrichtungen wie Rock, Klassik oder Calypso aufgeteilt waren und sie nur mit dem richtigen Rhythmus erfolgreich vorankamen. Denn bei allen Aktionen verursacht die Spielfigur Klänge, die nach Möglichkeit zum Rhythmus der Hintergrundmusik passen sollten. Um dies zu erreichen, mussten die Tester reaktionsschnell und kombinationssicher verschie-

Fazit: Fantasiereicher, farbenfroher und umfangreicher Mix aus Jump&Run und Rhythmusspiel, der Mädchen und Jungen herausforderte.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 15 €

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



dene Tasten ihres Spielgerätes bedienen. Je aufmerksamer und rhythmischer sie hierbei agierten, desto eingängiger und abwechslungsreicher gestalteten sich die Instrumentalstücke.

Im Test zeigte sich, dass auch jüngere und unerfahrene Spieler das einfache Spielprinzip recht schnell, wenn auch mit so manchem Fehlton, umsetzen konnten. Die Profis hingegen fühlten sich herausgefordert, genau diese Taktfehler zu vermeiden.



LEGO CITY UNDERCOVER

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 50 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 9 Jahren

Das Interesse vor allem der Jungen an diesem ihrer Meinung nach spannenden LEGO-Kriminal-Abenteuer war sehr groß und bereitete ihnen sichtlich jede Menge Spielspaß. Aufgabe ist es mit der Spielfigur des Undercover-Polizisten Chase McCain den berüchtigten Gangster Rex Fury wieder ins Gefängnis zu bringen.

Um den Auftrag erfüllen zu können, muss die abwechslungsreiche und offen gestaltete Spielwelt von LEGO City erkundet, ausgiebige Einzelspielerkampagnen bewältigt, kleinere Aufgaben erledigt und als Hauptmission diverse Gauner dingfest gemacht werden. Die Handlungs- und Kombinationsmöglichkeiten sind dabei recht vielfältig und anregend. Besonders angetan waren die Tester von der Möglichkeit, mit der Spielfigur in andere Charaktere wie Dieb oder Monteur schlüpfen zu können. Entsprechend der jeweiligen Rolle war die Figur nun mit ganz eigenen, speziellen Fähigkeiten ausgestattet, mit denen sich dann für den weiteren Handlungsverlauf wichtige Aktionen ausführen ließen. Neben der actionreichen Kriminalgeschichte, dem Rollentausch sowie diversen

Autorennen, begeisterte die Jungen besonders die Handlungsoption im Spielgeschehen verschiedene LEGO-Bauwerke „in alle Einzelteile zerlegen zu können“. Danach wurden die einzelnen Bausteine von ihnen wieder eingesammelt und neue Bauwerke errichtet.

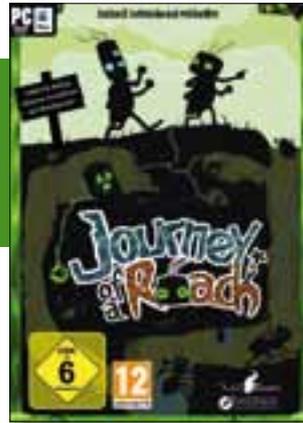
Obwohl nur eine Person die Spielfigur steuern konnte, wurde zeitweise die Lösungssuche bei den verschiedenen und teilweise auch kniffligen Such- und Logikaufgaben mit mehreren angegangen. Dies förderte nicht nur den Spielspaß, sondern ließ auch Mädchen und ältere Spieler neugierig werden.

Im Test zeigte sich, dass Kinder ab 8 Jahren mit dem farbenreichen, manchmal auch etwas düster wirkenden Spiel und seinen Aufgabenstellungen klar kommen. Ihnen bot sich ein abwechslungsreicher Spielverlauf, der auf einer einfachen Ebene Logik sowie strategisches Denken erfordert. Sich in einer dreidimensionalen Umgebung mit verschiedenen Vehikeln zu bewegen, könnte Jüngere dagegen überfordern. Anlehnungen an Kinoblockbuster, Figuren aus Kriminalromanen oder die Wahl der Musik verleihen dem Spiel eine Extraportion Charme und Humor, wobei jüngere Spieler nicht alle Anspielungen verstanden. Als Manko lassen sich die sehr langen Ladezeiten anführen, die den eigentlichen Spielspaß aber nicht entscheidend minderten.

Fazit: Unterhaltsames und spannendes Action- und Rätselabenteuer von „Gut gegen Böse“ im farbenreichen LEGO-Ambiente, das vor allem die Jungen faszinierte.



Fazit: Surriles Kakerlaken-Abenteuer mit sympathischen Figuren, das in wenigen Stunden durchgespielt war.



Vertrieb: Daedalic
System: PC, Mac
Preis: bis 20 €

USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

JOURNEY OF A ROACH

In diesem humoristischen Comic-Endzeit-Abenteuer haben nur Insekten überlebt. Auch die Kakerlaken Joe und Tollpatsch Bud, der im Handlungsverlauf für so manch missliche Lage sorgt. Abwechselnd steuerbar, erkundet der Spieler mit seinen eigentümlichen Charakteren teilweise düster gestaltete Schauplätze wie eine Spinnenhöhle, ein Geheimlabor oder einen Raketenraum mit dem Ziel, eine Blume zu finden. Und wie üblich gilt es wichtige Gegenstände zu sammeln und miteinander zu kombinieren. Unterwegs begegnet man einer Mafiosi-Assel, Piraten-Spinne und allerlei sonstigem zwielichtigem Getier, welche jedoch für ältere Kinder nie bedroh-

lich wirkten. Sämtliche Gespräche im Spiel erfolgen dabei über schwarz-weiße Sprechblasen mit Symbolen, deren Bedeutung ebenso wie so manche Rätselaufgabe von jüngeren Spielern nicht immer verstanden wurde. Dass sie als Kakerlaken auch an Wänden und Decken entlangkrabbeln konnten, sich hierdurch die Perspektive änderte und so neue Gegenstände sichtbar wurden, fanden die Tester originell, aber auch gewöhnungsbedürftig. Die räumliche Orientierung, z.B. in labyrinthartig gestalteten Lüftungsschächten, entwickelte sich so zu einer echten Herausforderung.

LUIGI'S MANSION 2

Zusammen mit dem bei Kindern bekannten Klemptner Luigi und ausgestattet mit Taschenlampe und dem Gespenstersauger „Schreckweg 09/15“ muss der Spieler das Nachtschreckental nach Teilen für einen mondähnlichen Kristall durchforsten. In der umfangreich gestalteten Spielwelt begegnen ihm dabei immer wieder verschiedene Gespenster, die dingfest gemacht werden müssen.

Der Einstieg in die humorig-gruselige, aber nicht ängstigende Spielwelt, als auch die erfolgreiche Handhabung wichtiger Steuerungsbefehle, erwies sich trotz textlastiger Einführung auch für ungeübte Kinder als einfach. Lustig empfanden sie, dass Luigi im Spielverlauf eine eigene DS-Konsole mit sich führt, die den Spieler mit einer eindringlichen Melodie auf Spielziele und weitere Informationen hinweist. Neben Einfangen von

Gespenstern, gilt es u. a. Räume zu erkunden, knifflige Rätsel zu lösen und Schätze zu entdecken, was zu mehr Handlungsmächtigkeit in der Auseinandersetzung mit anspruchsvollen Endgegnern beiträgt. Als motivierend und spaßig beurteilten die Tester die Möglichkeit, den Geistern gemeinsam mit bis zu 3 anderen Mitspielern im „Wirr-Warr-Turm“ entgegen treten zu können. Als frustrierend wurde empfunden, dass es keine Speicherpunkte gibt und so manche Spielphase im Falle eines Scheiterns komplett neu gestartet werden musste. Auch hätten sich einige ein abwechslungsreicheres Spielprinzip gewünscht.



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

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

Fazit: Unterhaltsames Gruselabenteuer, das trotz ansprechendem und herausforderndem Spielprinzip auch Anlass zur Kritik bot.

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

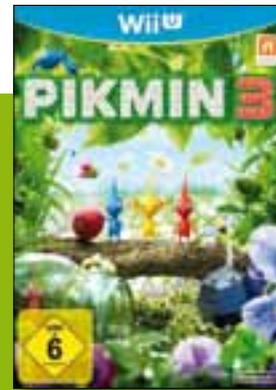
Ab 12 Jahren

Keine
Kennzeichnung

PIKMIN 3

Auf der Suche nach neuen Nahrungsquellen für ihren Heimatplaneten stranden Alph, Brittany und Captain Charly mit ihrem Raumschiff auf einem fremden, tropenwaldähnlichen Planeten. Da bei ihrer Notlandung auch der Hyperraumschlüssel verloren ging, ohne den eine Rückkehr nicht möglich ist, müssen die Spieler beim Suchen helfen. Gleichzeitig gilt es allerlei Fruchtarten einzusammeln, Rätsel zu lösen und sich gegen bunte Fabelwesen zur Wehr zu setzen.

Nach kurzer Eingewöhnungszeit waren sowohl Jungen als auch Mädchen von dem farbenfroh und unterhaltsam gestalteten Strategie- und Taktikspiel angetan. Dies lag vor allem an den Pikmins. Diese kleinen und mit unterschiedlichen Eigenschaften und Farben ausgestatteten Bewohnern des Planeten ließen sich mittels einer Trillerpfeife dirigieren und zur Lösung der herausfordernden und wiederholbaren Aufgaben einsetzen. Um sie zielführend befehligen zu können, mussten die Kinder zuvor die speziellen Eigenarten und Fähigkeiten der Pikmins wie schwimmen, fliegen oder kämpfen verstehen und nutzen lernen. Dass die kleinen Helfer der eigenen Spielfigur immer folgen, gefundene Früchte zum Entsafter transportieren, Mauern einreißen und sich dann auch noch in ihrem Raumschiff, der Zwiebel, vermehren, stellte für alle Tester einen Heidenspaß dar. Auch die technische Einbindung des zur Konsole gehörenden Tablets zur Orientierung



Vertrieb:
Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 45 €

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

Fazit: Ansprechend und liebevoll in Szene gesetztes, vielseitiges Strategie- und Taktikspiel, welches Mädchen und Jungen gleichermaßen begeisterte.

auf dem Planeten kam bei ihnen gut an. Die etwa 15 Minuten dauernden Tage werden für die Kinder gut nachvollziehbar in Form von Sonnen dargestellt. Endet der Tag, so müssen die Pikmin eingesammelt werden, damit sie die Nacht nicht auf dem dann unwirtlich werdenden Planeten verbringen müssen.

Im Mehrspielermodus können zwei Spieler gemeinsam vor einem Bildschirm verschiedene Pikminszenerien angehen. U. a. müssen in Teamwork bunte Comicmonster innerhalb einer vorgegebenen Zeit besiegt werden, was als spaßige, aber auch schon mal stressige Herausforderung beschrieben wurde. Im „Bingo-Duell“ können die Spieler gegeneinander beim Früchtesammeln antreten und ihr taktisches Geschick beweisen.

Kritisch angemerkt wurde von den jungen Testern der ihrer Meinung nach zu geringe Spielumfang. Denn trotz kniffliger und anregender Rätsel, hatten besonders die Spiele-Experten schon bald alle Aufgaben bewältigt und das Raumschiff für die Rückreise repariert.



PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT



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

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 9 Jahren

Jungen und Mädchen waren neugierig zu erfahren, welche Rätsel dieses Mal die Abenteuer-Reihe mit dem freundlichen Professor und seinen Freunden für sie bereit hält.

Auf Grund der verständlichen und umfassenden Einführung in Geschichte, Steuerung und Spielforderung, fanden sich auch Neulinge in der comichaften und detailreich ausgestalteten Handlung schnell zurecht. Über einhundert verschiedene Aufgaben erwarten den Spieler, bei denen er zum Weiterkommen vor allem Lesefähigkeit, räumliches Vorstellungsvermögen, Konzentration, Logik, Geduld und Frustrationstoleranz beweisen muss. So gilt es u. a. Flugrouten zu berechnen, Blumen

in harmonischen Mustern zu basteln oder Haken geschickt auszuweichen. Zudem wartet die Geschichte mit einigen, nach Meinung der Tester, auch spannenden Überraschungen auf. Dass man mit Hilfe von Hinweismünzen zusätzliche Tipps zur Rätsellösung bekommen konnte, empfanden Anfänger als hilfreich, die Experten dagegen lehnten sie gänzlich ab. Zudem kritisierten mehrere, dass nur die Schlüsselszenen in der Geschichte mit Stimmen vertont sind.

Fazit: Trotz gleichgebliebenem Erzähl- und Rätselmuster war das Interesse bei Jungen und Mädchen unterschiedlichen Alters recht groß.

RAYMAN LEGENDS

Rayman und Globox wurden von den Traumbläsern aus ihrem Jahrzehnte dauernden Tiefschlaf geweckt, um die Lichtung der Träume vor den bösen Albträumen zu beschützen. Dafür müssen die Kinder in Jump&Run-Manier den Spielhelden und seine Freunde entweder allein oder mit Mitspielern durch bunte und abwechslungsreich gezeichnete 2D-Landschaften führen. Dass man dabei mit ihnen auch unter Wasser, in der Luft oder nur als Silhouette agieren konnte, empfanden die Kinder als unterhaltsam und anregend. Positiv beurteilt wurden auch die Extra-Spiele im Programm wie „kung-foot“, ein „durchgedrehtes“ Fußballspiel, das besonders den Jungen viel Spaß bereitete. Bemängelt wurde dagegen das Fehlen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, die manch Interessierten den Spielfluss motivierend erleichtert hätten. Im Vergleich mit den anderen Spiele-Plattformen bot nach Meinung der Tester die „Wii U“ das spaßigste Gruppenerlebnis, da die Touchsteuerung der Konsole das gemeinsame Spiel anregend ergänzt.



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS Vita, PS3, Wii U, XBOX 360
Preis: bis 40 €

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

Fazit: Buntes, kurzweiliges aber auch abwechslungsreiches Jum&Run-Vergnügen, für das sich auch Mädchen sowie jüngere und ältere Spieler interessierten.

RISE OF VENICE

Ziel dieser komplexen, detailreichen und farbenprächtigen Simulation ist es, im Mittelmeerraum zur Zeit der Renaissance ein wohlhabender, angesehener und einflussreicher Händler zu werden.

Wirtschaftliches Denken und Handeln sind gefordert, also der Einkauf von billigen Waren wie Tuch, Holz oder Wein und deren Gewinn bringender Weiterverkauf. Hierbei spielen sowohl Qualität der Güter als auch Angebot und Nachfrage eine entscheidende Rolle. Aber auch ein guter Überblick hinsichtlich Markt und Produktionsketten einzelner Städte sind gefragt. Ebenso gilt es kostenintensive Handelsrouten mit dem Schiff vorausschauend zu planen, eigene Produktionsstätten zu errichten, Gewinne zu steigern und sein Ansehen und seinen Einfluss

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

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



in Venedig auszubauen. Die Kenner der Simulationsreihe lobten einhellig die stimmungsvolle Inszenierung mit ihren umfangreichen Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten. Die Action-Fans konnte das Spiel trotz der Möglichkeit, sich in Seegefechten mit Piraten messen zu können, nicht überzeugen, da es ihrer Meinung nach viel zu lange dauert, bis man ein erfolgreicher Händler ist.

Fazit: Komplexe Handelssimulation, die Geduld, Ausdauer, konzentrierte Planung und einen guten Überblick auf das Spielgeschehen erfordert und Einsteiger schnell überforderte.



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, Xbox 360, PS3
Preis: bis 80 € ohne Gitarre
(bis 200 € mit Gitarre)

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

ROCKSMITH 2014

Der unterhaltsame Mix aus Musikspiel und digitalem Gitarrenlehrer bot kurzweilige Motivation und Faszination. Im Vergleich zur Vorversion (s. Band 22) hat sich einiges verbessert: Die angespielten Töne werden jetzt genauer vom Programm aufgenommen und erzeugen ein realistischeres Gefühl für Takt und Rhythmus der Lieder. Die Minispielauswahl, um beispielsweise Akkorde und Schnelligkeit im Umgreifen zu erlernen, ist umfangreicher und nach wie vor anregend gestaltet. Auch können die Spieler nun selbst die Geschwindigkeit bestimmen, in der sie einen Song oder ausgewählte Passagen erler-

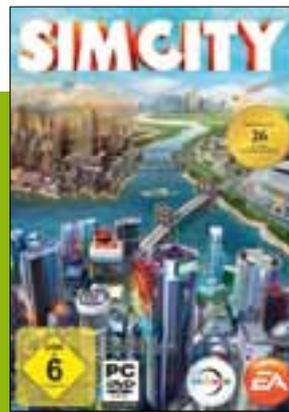
nen möchten. Die rockige, punklastige und den meisten Jugendlichen auch unbekannte Liedauswahl erzeugte dagegen wenig Neugierde. Dies galt auch für die auswählbaren Downloadtitel, wo die Jugendlichen vergeblich nach ihnen bekannten Liedern suchten. Schon eher begeisterten sie die „quietschbunten“ Minispiele, wo sie sich im Wettstreit messen und nebenbei noch spielerisch Akkorde lernen und ihre Finger in Beweglichkeit und Genauigkeit schulen konnten. Aber ihre Konzentration, Bereitschaft und Ausdauer versiegten schnell, da das Programm mit vielen langwierigen Lernvideos sowie ungenauen Anweisungen auf der didaktischen Ebene wenig motiviert.

Fazit: Kostspieliges Gitarren-Lernspiel für interessierte Autodidakten mit genügend Eigendisziplin und entsprechendem Musikgeschmack in den Bereichen Rock und Punk, jedoch keine wirkliche Alternative für den klassischen Gitarrenunterricht.

SIMCITY

Für eine wirtschaftlich aufstrebende Metropole bedarf es einer funktionierenden Infrastruktur. Also baut man als Bürgermeister u. a. Straßen, weist Industriegebiete aus, wirbt Bewohner an und gründet Gewerbegebiete. Bei aller Planungen gilt es auf Ausgewogenheit und ausreichende Versorgung zu achten. Denn je mehr die Stadt wächst, umso mehr beispielsweise Abwasseranlagen, Stromnetze und Polizei werden benötigt, die nur über ertragreiche Steuereinnahmen zu finanzieren sind.

Der Einstieg sowie das Erzielen erster Spielerfolge erwies sich insgesamt als problemlos und alle Tester hatten sichtlich Spaß daran, der grafisch ansprechenden und detailreich animierten Stadt beim Wachsen zuzuschauen.



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

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

Clou und nach Meinung der Kenner dieser Simulationsreihe zugleich auch Kritikpunkt stellen die verschiedenen Metropolregionen dar, die ein Zusammenwirken z.B. durch Ressourcenaustausch oder gemeinsame Großprojekte mit Städten anderer Spieler ermöglichen, was aber fehlerfreie Online-Abläufe voraussetzt. Da diese oft nicht gegeben waren, führte so manch kreatives Bauvorhaben mehrmals zu Ärger und Frust.

Fazit: Komplexe, leicht zu erlernende Online-Städtebau-Simulation mit vielen Kooperationsmöglichkeiten zwischen den Städten, in der auf Grund fehlerhafter Technik aus Spielspaß oft Frust entstand.

SKYLANDERS: SWAP FORCE

Die farbenfrohe, kindlich gestaltete 3D-Skylanders-Serie ist verknüpft mit unterschiedlichen Spielfiguren zum Sammeln, die Kinder möglichst alle besitzen wollen. Werden die Figuren auf ein beiliegendes „Portal“ gestellt, welches mit der Spiel-Konsole verbunden ist, erscheinen sie auf dem Bildschirm und der Spieler kann mit ihnen im Spiel agieren.

Um zu zweit verschiedene Welten erkunden, Feinde besiegen, Rätsel lösen und Schätze einsammeln zu können, was vielen Testern am besten gefiel, müssen zwei Figuren auf das Portal gestellt werden. Durch gewonnene Kämpfe sowie gefundene Schätze lässt sich die Fertigkeit des jeweiligen Charakters dabei stetig ausbauen.

Vertrieb: Activision
Blizzard
System: N3DS, PS3, Wii U,
Xbox 360
Preis: ca. 90 €
(optionale Zusatzkosten)

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



Dass man hier die Figuren zudem auch noch bausteinmäßig miteinander kombinieren kann, steigerte das Spielinteresse und die Neugier der Kinder. Hierbei war es ihnen besonders wichtig verschiedene Figuren mit möglichst unterschiedlichen Fähigkeiten ins Spielgeschehen einzubringen, da sich nur so spezielle Elementar-Tore im Spielverlauf öffnen ließen.

Fazit: Um alle Spielaufgaben lösen zu können, bedarf es einer gewissen Anzahl an Figuren, die zusätzlich gekauft werden müssen.

SLY COOPER: JAGD DURCH DIE ZEIT

In diesem Abenteuer der bei Kindern bekannten Reihe müssen, um das Andenken der Vorfahren zu bewahren, Waschbär Sly Cooper und seine Freunde mit einer Zeitmaschine in verschiedene Epochen reisen. Laut Tester braucht man die vorherigen Handlungen nicht zwingend zu kennen, um mit der ihrer Meinung nach wendungsreichen, mit viel Charme und in lustigen und bunten Cartoon-Sequenzen inszenierten Geschichte klar zu kommen. Spannend fanden sie, dass sie im Spielverlauf mit ihrem Helden dabei nicht nur genretypisch von Ort zu Ort springen und laufen, sondern auch raffinierte Schleichtaktiken zum Besiegen von Gegnern anwenden mussten. Besonders jüngeren Spielern gelang dies oft nicht, was dann zu einem frustrierten Spielabbruch führte.



Vertrieb: Sony
System: PS3, PS Vita
Preis: bis 40 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 9 Jahren

Bemerkenswert beurteilten die Älteren, dass die Geschichte Werte wie Freundschaft und ein gewisses Handeln um des Erfolgs willen thematisiert und hier den Spieler zum kritischen Nachdenken anregt.

Fazit: Das wendungsreiche Single-Player-Spiel konnte Jungen und Mädchen langfristig motivieren, nicht zuletzt, da sowohl männliche als auch weibliche Charaktere gespielt werden können.

SONIC ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Dass sich mitten im Rennverlauf die Streckenführung ändert und man sich abwechselnd mal auf dem Land, mal auf dem Wasser oder in der Luft mit dem Fahrzeug befand, gefiel allen Testern an sich schon ziemlich gut. Dass sich aber parallel dazu der Rennwagen auch noch in ein Boot oder Flugzeug verwandelt, wurde als unterhaltsame und motivierende Überraschung erlebt, zumal sich dadurch die einzelnen Runden noch herausfordernder gestalteten. Aber auch sonst bot das farbenfrohe und detailreich gestaltete Rennspiel mit seinen zahlreichen

sympathischen Charakteren in den verschiedenen Wettbewerbs-Arten jede Menge Spielspaß. Insbesondere im Mehrspielermodus, wo man mit bis zu 4 Spielern an derselben Konsole oder Online mit noch mehr Spielern spannende Turbo-Wettkämpfe austragen konnte. Um hier siegreich zu sein, musste man Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Durchsetzungsvermögen und taktische Finesse beweisen. Mit jedem Erfolg ließen sich dann nicht nur Fahrzeug und Charakter stetig weiter ausgestalten, sondern auch weitere Spielfiguren freischalten.



Vertrieb: SEGA
System: PS3, Xbox 360, PC, Wii U
Preis: bis 40 €

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

Fazit: Buntes, spaßbetontes Rennspiel, das auf Grund verschiedener Schwierigkeitsstufen Mädchen und Jungen schnelle Spielerfolge bot.

SONIC LOST WORLD



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 45 €

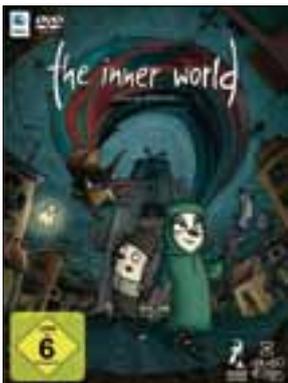
USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Um die Untaten der „Schrecklichen Sechs“ zu verhindern, hat Sonic, der Igel, sich mit dem Bösewicht Dr. Eggman verbündet. Und schon entwickelt sich mit Hilfe des Spielers ein temporeiches und farbenfroh gestaltetes Jump&Run-Spiel mit rasanten, abwechslungsreichen Verfolgungsjagden. Da kann der stachelige Held u. a. an Wänden entlanglaufen, Sprungbretter benutzen oder sich in eine Kugel verwandeln, um noch schneller zu werden und weiter springen zu können. Bei den meisten Aktionen gilt es reaktionsschnell Hindernissen auszuweichen, mit entsprechender Taktik sowie Geschicklichkeit bunte Fantasiegestalten zu besiegen und vor allem nicht die Orientierung zu verlieren, da sonst der jeweilige Spielabschnitt von Neuem angegangen

werden musste. Jüngere Kinder und Einsteiger fühlten sich von den schnellen und perspektivisch ständig wechselnden Herausforderungen, trotz stellenweise ruhiger Spielphasen, oft überfordert. Aber auch manch älterer und Genre erfahrener Spieler musste mehrmals Anlauf nehmen und all sein Können aufbringen, um alle Spielforderungen erfolgreich bewältigen zu können.

Fazit: Temporeiches Jump&Run-Spiel, das trotz hohem Spielinteresse jüngere Kinder oftmals überforderte.

THE INNER WORLD



Vertrieb:
 Headup Games
System: PC, Mac
Preis: ca. 30 €

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

Die wundersame Welt von Asposien und ihre fantasievoll und eigentümlich aussehenden Bewohner werden von Drachenwesen bedroht. Als auch noch die lebenswichtigen Windbrunnen ihren Geist aufgeben, ist der Spieler gefragt. Gemeinsam mit dem jungen Hofmusiker Robert und einer diebischen Taube, die wechselseitig gespielt werden können, begibt er sich in ein spannendes, witziges und liebevoll ausgestattetes Point&Click- Abenteuer.

Voller Neugier wurden die bunten Comicszenarien erkundet und Herausforderungen gemeistert. Den Mädchen und Jungen bereitete es sichtlich Spaß, die ihrer Meinung nach „ziemlich schrägen“ Rätsel zu lösen. So benötigten sie z. B. zum Herstellen einer Zwille nicht ein Gummiband, sondern einen Regenwurm, der zuvor betrunken gemacht werden musste, damit man ihn aus seinem Wurmloch ziehen konnte.

Viele Rätsel folgen dieser mit schwarzem Humor und Ironie angereicherten Logik, die von jüngeren Spielern oftmals nicht verstanden wurde.

Die Älteren dagegen waren von der Geschichte, den ungewöhnlichen Charakteren und deren Wortwitz angetan und bedauerten nur die relativ kurze Spielzeit.

Fazit: Klassisches Point&Click-Abenteuer, das mit seinen ironisierenden Inszenierungen und Anspielungen vor allem die älteren Spieler oft zum Lachen brachte.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wieder einmal heißt es den knabenhaften Helden Link durch ein märchengleiches Abenteuer mit klarem Gut-Böse-Schema zu führen, um die Prinzessin Zelda vor lauter Ungemach zu beschützen. Den meisten Testern vertraut, erkundet man mit seinem Charakter aus der 2D-Vogelperspektive die farbenfroh und abwechslungsreich gestaltete Fantasiewelt, stellt sich Rätsel- und Kampfsituationen, entdeckt Paläste und versucht Teile eines mächtigen Artefakts in seinen Besitz zu bringen. Taktik, vorausschauendes Handeln, Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit sind gefragt, um die aus Sicht der jungen Experten nicht allzu schweren Herausforderungen bewältigen zu können. Die dazugehörigen

kämpferischen Auseinandersetzungen mit Endgegnern empfanden besonders die Jungen als reizvoll und spannend inszeniert. Gut gefiel allen auch der großzügig gestaltete Bewegungs- und Handlungsrahmen im Spiel sowie die Möglichkeit abseits der Handlung in optionalen Minispielen und Sammelaufgaben zusätzlichen Spielspaß zu erleben.



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

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

Fazit: Mit einem sympathisch, hilfsbereit und kindlich wirkenden Helden märchenhafte Abenteuer zu bestehen und mit erfolgreichem Handeln stetig zu wachsen, faszinierte besonders die Jungen, aber auch manches Mädchen.

WONDERBOOK – PRIVATDETEKTIV DIGGS

Im Mittelpunkt der comichaft und humorvoll gestalteten Wonderbook-Geschichte steht Privatdetektiv Diggs, ein Bücherwurm, der verdächtigt wird Eierkopf Humpty Dumpty von einer Mauer geschubst zu haben. Um seine Unschuld zu beweisen, übernimmt der Spieler die Rolle des Partners von Diggs und versucht den wahren Täter zu finden. Dabei trifft er im Spielverlauf auf zahlreiche bekannte Charaktere aus Kindergeschichten und Märchen, was bei den Kindern immer wieder für Lacher und Aufregung sorgte.



Vertrieb: Sony
System: PS3 (Zusatzhardware Move und Wonderbook erforderlich)
Preis: ca. 20 €

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

Um das interaktive Abenteuer erleben zu können, benötigt man aber das „Wonderbook“ (s. a. Band 22), ein analoges Buch, welches im Zusammenspiel mit Move-Kamera und -Controller den Spielverlauf bestimmt. Der Spieler legt das Buch vor sich (am besten auf den Boden), richtet die Kamera aus und auf dem Bildschirm entsteht eine neue dreidimensionale Welt, die aus dem Buch zu kommen scheint. Dass dabei der Spieler sowie die Umgebung mit dem Spielgeschehen eins werden, faszinierte insbesondere die jüngeren Mädchen und Jungen. Weniger gefiel ihnen die ihrer Meinung nach viel zu kurze Spielzeit von ca. 2 Stunden.

Fazit: Um die spaßige und detailreich gestaltete Detektivgeschichte spielen zu können, wird das „Wonderbook“ benötigt.



DAS SCHWARZE AUGE – MEMORIA

Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 40 €

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

Im Mittelpunkt der tiefgründigen **Fantasie-Rollenspiel-Abenteuerreihe** steht wieder der Vogelfänger

Geron und seine in einen Raben verzauberte Freundin Nuri. Um die Verwandlung rückgängig machen zu können, muss der junge Held zuvor für einen fahrenden Händler ein Jahrhunderte altes Geheimnis um eine Prinzessin namens Sadja enträtseln.

Nach Meinung der Jugendlichen ist es nicht unbedingt notwendig das Vorgängerspiel „Satinavs Ketten“ zu kennen. Da im Handlungsverlauf von „Memoria“ aber oftmals Bezug hierzu genommen wird, ist es zum besseren Verständnis der Geschichte dennoch hilfreich, dieses vorab gespielt zu haben.

Sowohl Mädchen als auch Jungen zeigten sich von der spannenden, anrührenden, phasenweise aber auch humorvollen Geschichte und den herausfordernden Handlungsoptionen begeistert. Besonders angetan waren sie von der Möglichkeit in verschiedenen Zeitzonen wechselseitig Geron oder Sadja steuern zu können, um mit ihnen dann Objekte zu erkunden, Rätsel zu lösen, magische Fähigkeiten zu erlernen und wirkungsvoll anzuwenden oder informative Gespräche zu führen. Und wie üblich galt es gesammelte Gegenstände, wie beispielsweise Edelsteine oder Heilkräuter, zielführend miteinander zu kombinieren und einzusetzen.

Gelobt wurden von den Testern auch die stimmungsvolle und grafisch detaillierte Gestaltung der Spielwelt, die sich mal bedrückend und düster, mal bunt und lebensfroh präsentiert. Die deutschsprachige Synchronisation der Hauptcharaktere wie auch das Zusammenspiel der Protagonisten wurden als klar verständlich und stimmig bewertet.

Trotz aller Begeisterung für die fantasievollen, abwechslungsreichen Spielszenarien und den anregenden, vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, gab es seitens der Spieler auch kritische Töne. Nicht nur Einsteiger, auch einige Genre-Experten bemängelten, dass trotz Kombinationsgeschick, Übersicht, Logik und Verstehen von Zusammenhängen manche Aufgabenstellungen für sie rätselhaft blieben und sich nicht lösen ließen, was zur Folge hatte, dass sie im Spielverlauf nicht weiterkamen. Entsprechende Lösungswege ließen sich dann zwar im Internet finden, was aber von allen als uncool, ärgerlich und lästig empfunden wurde.

Fazit: Phantasiereiches, stimmungsvolles und spannendes Rollenspielabenteuer, für das sich trotz kleiner Rätselunstimmigkeiten sowohl Mädchen als auch Jungen begeistern konnten.



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Im Mittelpunkt stehen zwei Brüder, die sich auf die Suche nach einem Heiltrank für ihren kranken Vater begeben. Dabei geht es um Abschied, Tod, aufeinander angewiesen sein und Erwachsen werden.

Aber auch die innovativen Spielforderungen beeindruckten die Jugendlichen. Denn um in der Geschichte, die auf die sonst üblichen Hinweise verzichtet, vorankommen zu können, war es notwendig, die Brüder gleichzeitig und zielsicher mit nur einem Steuergerät zu führen. So galt es aufmerksam deren Gestik und eigenwillige Sprache zu beobachten, sie richtig zu deuten und nutzen zu lernen.

Recht schnell wurde den Testern klar, dass die aus ihrer Sicht nicht allzu schwierigen Rätselsituationen nur im Zusammenspiel der Brüder zu lösen waren. Während z. B. der Ältere und Stärkere den Jüngeren wohlbehalten über einen Fluss trägt, kann dieser, weil auch kleiner, dafür durch enge Gitterstäbe schlüpfen. Des Weiteren



Vertrieb: 505 Games
System: PC, PS3, Xbox 360
Preis: ca 15 €

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

galt es Trolle, Riesen und andere Fabelwesen auszutricksen, wobei der Handlungsverlauf im letzten Teil der Geschichte auch ältere Spieler überraschte und bewegte.

Fazit: Die emotional ausgerichtete Fantasiegeschichte berührte Mädchen und Jungen gleichermaßen und bot ihnen vielfältige Identifikationsmöglichkeiten.

DIVINITY: DRAGON COMMANDER

In einer futuristisch anmutenden Fantasiewelt mit Menschen, Elfen, Robotern, Drachen, Untoten und anderen Bewohnern, streiten die Nachkommen eines Herrschers um die Macht. In der Rolle des guten Sohnes muss sich der Spieler von einem Luftschiff aus mit Diplomatie, Weitsicht, Strategie und Kampf diesen komplexen Auseinandersetzungen stellen. Der kämpferische Part gestaltet sich dabei rundenbasiert, in denen



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

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

zu Beginn einer Runde Truppen in Ruhe erstellt und bewegt werden können, um Länder zu verteidigen oder zu erobern. Dass das Spiel beim Aufeinandertreffen der Armeen dann in einen Echtzeitmodus wechselt, wurde von den Jugendlichen ebenso positiv beurteilt wie die Möglichkeit, eroberte Ländereien verwalten zu können. So bringt z. B. die Errichtung von Gebäuden hilfreiche Boni wie Spielkarten, die dann im Rundenmodus vorteilhaft eingesetzt werden können.

Von dem kämpferisch, taktisch und actionreich ausgerichteten Spielkonzept mit mächtigen Drachen fühlten sich besonders die männlichen Genre-Experten herausgefordert, wobei mit Geduld und Ausdauer auch Anfänger auf Grund leicht erlernbarer Handhabung und ausführlichem Tutorial Spielerfolge erzielten.

Fazit: Das innovative, kämpferisch ausgerichtete Strategiespiel sprach besonders die männlichen Genre-Fans an.



Vertrieb: Infernum
System: PC
Preis: kostenfrei
 (optionale Zusatzkosten)

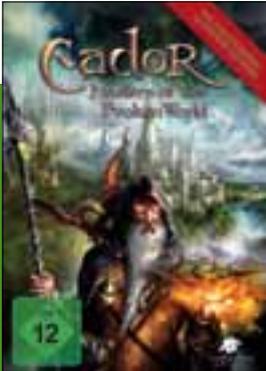
USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 14 Jahren

DRAGON'S PROPHET

Zwischen den Drachen der Welt Auratia herrscht ein ewigwährender Krieg, unter dem auch die menschenähnlichen Osira leiden müssen. Daher schließen sich einige der Fabelwesen mit ihnen zusammen, um all dem ein Ende zu bereiten. Interessant in diesem Online-Rollenspiel ist neben der Bildung von Spielergemeinschaften (Gilden) laut Genre-Fans die Möglichkeit, überall in der Spielwelt freilebende Drachen finden, zähmen und trainieren zu können. Unzählige Fabelwesen mit verschiedenartigen Fähigkeiten stehen dabei zur Auswahl, die für das Erreichen des Spielziels taktisch klug genutzt werden müssen. Faszinierend fanden die Spie-

ler auch, dass sie parallel Drachen für die Ressourcensuche einsetzen konnten, während man selbst Aufträge erfüllt oder zielführende Gegenstände erstellt. Die offene Welt, umfangreiche Aufgaben, der Vergleich mit anderen Mitspielern, der stetige Fluss an Aufgaben und das Fehlen eines Endes im herkömmlichen Sinne, erfordern dabei einen hohen Spielaufwand, den Eltern bei ihren Kindern im Blick haben sollten.

Fazit: Typisches Onlinerollenspiel mit optionalen Zusatzkosten, das sich vor allem durch die omnipräsenten und bei Jugendlichen sehr beliebten Drachen von anderen Genrevertretern abhebt.



Vertrieb: Crimson Cow
System: PC
Preis: ca. 20 €

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

EADOR: MASTERS OF THE BROKEN WORLD

Das Fantasiereich Eador ist in viele kleine feindliche (Scherben)Welten zerbrochen. Um seine Einheit wieder herzustellen, muss ein Landstrich nach dem anderen zurückerobert werden. Hierfür stehen verschiedene Heerführer wie Krieger, Späher oder Magier zur Verfügung, die auf Grund ihrer individuellen Fähigkeiten auch unterschiedliche Kampfstrategien mit den Armeen ermöglichen. Der rundenbasierte Modus erlaubte es den Jugendlichen ihre Spielzüge ohne Zeitdruck zu planen, Vor- und Nachteile ihrer gewählten Strategie gegeneinander abzuwägen und anschließend auszuführen. Ne-

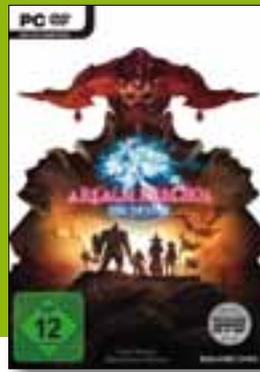
ben den spielbestimmenden Kampfforderungen gegen Orks, Dämonen und andere Fantasiegestalten, konnten sie sich darüber hinaus noch im Ausbau und Verwalten des Reiches beweisen.

Trotz Abwechslungsreichtum und unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen taten sich auf Grund fehlender Ausdauer, Geduld oder Genre-Erfahrung vor allem die jüngeren Spieler schwer die Komplexität und strategische Tiefe des Spiels zu beherrschen. Erfahrene Spieler bemängelten Wiederholungen im Spielverlauf, die etwas altbackende Spielumsetzung und -gestaltung sowie die fehlende Vertonung der bissigen Kommentare der Spielfiguren.

Fazit: Rundenstrategiespiel der klassischen Art, das auf Grund seiner Komplexität und Auswahlmöglichkeiten Genre-Fans längerfristig motivierte.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Wieder einmal wird die farbenprächtige Fantasiewelt Eorzea von mächtigen Feinden bedroht und erneut müssen die Spieler mit ausgewählten Charakteren wie z. B. Magier oder Krieger dies verhindern. Neben dem eigentlichen Handlungsstrang lassen sich auch zusätzliche Aufgaben auswählen, was den Rollenspiel-Fans besonders gefiel, da sie sich hier mit Spielern anderer Charaktere zusammenschließen konnten. Mit gemeinsam abgestimmten Strategien galt es dann diverse Aufträge und Kämpfe zielführend zu bestehen. Diese Option sowie eine komplexe Spielwelt mit großzügigen Handlungsfreiheiten und eine Vielzahl unterschiedlichster Charaktere, deren Fertigkeiten stetig ausgebaut werden konnten, faszinierte nicht nur die Experten dieser Rollenspiel-Reihe.



Vertrieb: Square Enix
System: PC, PS3
Preis: bis 25 €
(zzgl. bis 13 € monatl. Abo-Kosten)

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

Ähnlich „wie im Leben“ läuft bei einer Pause oder längerer Abwesenheit des Spielers das Online-Spielgeschehen dennoch weiter. Im Zusammenwirken mit anderen Mitspielern und gemeinsamen Spielzielen kann hier schnell Gruppendruck entstehen, der dem Spieler das Gefühl vermittelt unbedingt im Spiel bleiben zu müssen.

Fazit: Bekannte Online-Rollenspiel-Reihe, die männliche Neueinsteiger und Experten begeisterte, aber auch viel Zeit beansprucht und monatliche Gebühren beinhaltet.

FIRE EMBLEM: AWAKENING



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

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

Für den rundenbasierten Strategie- und Rollenspielmix im Manga-Stil interessierten sich ausschließlich Jungen. Das mittelalterlich anmutende Königreich Iris wird bedroht und Aufgabe ist es, mit einer Gruppe unterschiedlicher Charaktere wie Ritter, Heiler oder Bogenschützen dieses zu verteidigen. Sorgfältiges Erkunden der Landschaft, Erledigen von abwechslungsreichen Aufträgen und kämpferischen Auseinandersetzungen mit bunten Fabelwesen bestimmen die mit detailreichen Trickfilmsequenzen

ausgestatteten Spielhandlungen. Auf in quadratische Felder unterteilte Karten lassen sich die Helden in jeder Runde mit Bedacht und Ruhe positionieren, wobei individuelle Vorzüge und Schwächen der jeweiligen Figuren berücksichtigt werden wollen. Neben taktischem Kalkül sind auch eine ausgewogene Teambesetzung sowie die kluge Verteilung von Waffen, Rüstungen und anderen Gegenständen spielentscheidend. Bei Erfolg lassen sich die Charaktere für weitere Aktionen handlungsmächtiger ausgestalten.

Fazit: Komplexer, in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielbarer Strategie- und Rollenspielmix, der Lesebereitschaft erfordert und Identifikation mit den Spielfiguren schafft.

GUACAMELEE!

Die grellbunte Aufmachung und die flotten Rhythmen dieses 2D-Genre-Mix aus Abenteuer- und Kampfspiel sowie die comichafte Spielgeschichte interessierte vorwiegend die Jungen. Sie fanden es spannend dabei mitzuwirken, dass im Spielverlauf aus einem einfachen mexikanischen Bauern namens Juan mit Hilfe einer magischen Maske ein Superheld wird. Um dies zu erreichen müssen sie bizarre Spiellandschaften durchlaufen, diese erkunden, Schätze finden und zahlreiche kämpferische Auseinandersetzungen mit skurril aussehenden Gegnern bestreiten.

Fazit: Medienerfahrene Jugendliche ab 12 Jahren sind in der Lage die eigentümliche und recht actionlastige, aber auch humorvoll gehaltene Spielgeschichte mit der notwendigen Distanz zu betrachten.



Vertrieb:
Drinkbox Studiosa
System: PC, PS3, PS Vita
Preis: ca. 10 €

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

Mit Kombinationsgeschick, Reaktionsschnelligkeit, Hand-Auge-Koordination und entsprechender Taktik konnten sie so die Fähigkeiten ihrer Spielfigur stetig ausbauen und zudem noch vormals unerreichbare Spielbereiche erschließen, was die Tester zusätzlich in ihrem Bemühen motivierte.

Dass man mit dem Kauf des Spiels für die PS3-Konsole zugleich eine PS Vita-Version erwirbt und so die Speicherstände für beide Systeme nutzen kann, bezeichneten alle als „anständig“.

LEGO DER HERR DER RINGE



Vertrieb: Warner Interactive
System: PC, PS 3, Xbox360
Preis: bis 30 €

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

In der LEGO-Welt mit Frodo und seinen Gefährten gegen den Bösewicht Sauron und seinen Schergen das Reich Mittelerde zu verteidigen, begeisterte vorrangig die Jungen. Neugierig auf das, was sich alles in diesem farbenprächtigen Klötzchen-Abenteuer entdecken lässt, wurde zu zweit jedes Detail im Handlungsverlauf erkundet, bestaunt, Rätsel gelöst und Gegner bekämpft. So müssen u. a. mit Legolas, dem Bogenschützen, zielgenau Gegenstände getroffen, mit Zwerg Gimli Hindernisse aus dem Weg geräumt und mit Gandalf

mächtige Zauber bewirkt werden. Die zahlreichen, verschiedenen Charaktere, die Erkenntnis die Geschichte fast identisch nachspielen zu können, die akzeptable Vertonung sowie relativ großzügige Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten, faszinierte die Spieler und motivierte sie sich auch mit weniger abwechslungsreichen Spielforderungen zu beschäftigen. Zumal abseits der Geschichte im freien Spielteil weitere, zum Teil knifflige Rätsel auf sie warteten.

Die kampfbetonte Ausrichtung im Spiel entspricht der Geschichte und wurde von den älteren, medienerfahrenen Testern mehr als spaßiger, actionreicher „Bauklötzchenklamauk“ empfunden.

Fazit: LEGO- als auch „Herr der Ringe“-Fans fühlten sich vom Bauklötzchen-Abenteuer besonders angezogen.

LEAGUE OF LEGENDS



Vertrieb: Riot Games
System: PC
Preis: kostenfrei
 (optionale Zusatzkosten)

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

Auch in den Kölner Spielertest-Gruppen erfreuen sich „Multiplayer Online Battle Arenas“ (MOBAs) seit Jahren großer Beliebtheit. Die Spiele vereinen Elemente aus Rollen- und Strategiespielen, sind schnell zu erlernen und setzen gleichsam auf Zusammenspiel und Wettkampf. Zu Beginn schließt sich der Spieler einer Gruppe von bekannten oder fremden Mitstreitern an und wählt einen aus ca. 100 verfügbaren Charakteren. Dessen spezielle Fähigkeiten bestimmen dann schwerpunktmäßig die Spielweise und Taktik des einzelnen Spielers.

Entsprechend einer vorgegebenen Karte und einem Spielmodus spielt man im Team mit 3 oder 5 Helden gegen ein anderes Team und versucht deren Hauptgebäude (Nexus) zu zerstören. Da es von mächtigen Bollwerken und zahlreichen Kriegern geschützt wird, sind gegnerische Auseinandersetzungen unvermeidlich, was ausschließlich die Jungen faszinierte. Die bunte, comichafte Gestaltung und Ausrichtung dieses Modus sowie weitere Modi mit anderen Karten wurden von den Spielern als abwechslungsreich und herausfordernd erlebt. Ähnlich den Rollenspielen erhält man bei Erfolgen Geld und Erfahrungspunkte, mit denen die Fähigkeit und Ausrüstung der eigenen Spielfigur kontinuierlich handlungsmächtiger ausgestattet werden kann.

Wie eine Partie verläuft, hängt von der Heldenzusammensetzung, den gewählten Spezialisierungen, dem Zusammenspiel im Team sowie dem individuellen Spielstil ab. Um erfolgreich sein zu können, müssen sich die Spieler untereinander absprechen und effektiv zusammenwirken. Diese Verknüpfungen in Kombination mit der richtigen Taktik sorgten für immer wieder neue, spannende und dynamische Wettbewerbssituationen. Auch ein gewisser Sachverstand, taktische Erfahrung und die Kenntnis von spielrelevanten Begriffen waren gefordert, was Anfänger oftmals überforderte. Als „Ehrensache“ unter den Testern galt, dass jeder Wettstreit gegen ein anderes Team mit Respekt und selbst bei drohender Niederlage verantwortungsbewusst zu Ende gespielt wurde. Letzteres sicherlich auch, da solche Abbrüche vom Spielevertreiber beispielsweise mit Sperren sanktioniert werden.



Fazit: Kampfbetontes Kultspiel mit derzeit 70 Millionen weltweit angemeldeten Online-Nutzern, das zwar kostenfrei im Internet angeboten wird, aber auch die Verführung für Minderjährige birgt, sich zusätzliche Helden mit echtem Geld zu erkaufen.





Vertrieb: Koch Media
System: PC
Preis: ca. 10 €

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

MAGRUNNER: DARK PULSE

So nebensächlich sie die Spielgeschichte einschätzen, so fasziniert waren vor allem die älteren Genre-Experten von den abwechslungsreichen und herausfordernden Puzzle- und Logikaufgaben. Aus der Ich-Perspektive und mit einem feuernden Magnet-Handschuh ausgerüstet müssen sie futuristisch gestaltete Kammern durchlaufen und den jeweiligen Ausgang finden. Die anfänglich einfachen Aufgabenstellungen wie Magnetblöcke verschieben, Kraftfelder betätigen, Schalter aktivieren und vieles mehr, entwickeln sich mit Spielverlauf immer schwieriger und erfordern vom Spieler logisches Denken, Verständnis für physikalische Prozesse, eine gute Auge-Hand-Koordi-

nation, wohlüberlegtes Handeln sowie Ausdauer und Geduld. Cool fanden die Jugendlichen, dass in späteren Aufgabenstellungen bei der Lösungsfindung zusätzlich noch ein Magnethund unterstützend eingesetzt werden konnte. In einigen Abschnitten gilt es ausschließlich Monster zu besiegen, was alle als eher eintönig beschrieben.

Fazit: Anspruchsvolles, mit deutschen Untertiteln versehenes Puzzle- und Logikspiel, das auch ohne Action vor allem die Genre-Kenner herausforderte.

RATCHET & CLANK: NEXUS

Weltraumpolizist Ratchet und sein kleiner Roboterhelfer Clank müssen ein eigenwilliges Geschwisterpaar daran hindern, in eine andere Dimension zu entfliehen. Nicht nur die Fans dieser Spiele-Reihe waren von dem grell bunten, detailreich gestalteten und recht actionlastigen 3D-Jump&Run angetan. Ihnen gefiel es in unterschiedlichen futuristisch anmutenden Landschaften u. a. der Schwerelosigkeit mit gezielten Sprüngen zu trotzen, Hindernisse zu überbrücken und mit absurden Waffen feindliche Fabelwesen auszuschalten. Zudem lassen sich Energiebahnen aktivieren, wodurch man mit der Spielfigur an zuvor unerreichbare Orte gelangen kann. Die Vielfalt der abwechslungsreich gestalteten Welten ermunterte zum Erkunden der Umgebung und zum Einsammeln von für das Weiterkommen im Handlungsverlauf wichtigen Gegenständen.

Vertrieb: Sony
System: PS3
Preis: ca. 20 €

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



Gut gefiel den Testern auch, dass das Spiel sich selbst nicht besonders ernst nimmt und so manche Actionssituation in humorvoller Weise auflöst. So bedient z. B. ein Bösewicht beim Einschalten der Raketenzündung den falschen Knopf und zur Belustigung aller ertönt ein weihnachtliches Musikstück.

Fazit: Actionreiches 3D-Jum&Run mit bekannten Charakteren, das ausschließlich Jungen kurzweiligen Spielspaß bot.



Vertrieb: NAMCO BANDAI

System: PS3

Preis: ca. 30 €

USK:

freigegeben ab 12 Jahren

Päd. Beurteilung:

ab 12 Jahren

Alles beginnt mit einem tragi-

sehen Unglück, bei dem die

Mutter des jungen Oliver ums Leben kommt. Einziger Trost ist sein Kuscheltier Tröpfchen, ein Geschenk seiner Mutter, das durch eine Träne Olivers plötzlich ein Eigenleben entwickelt. Das kleine Wesen lädt den Jungen ein, es ins Fantasiereich Ni No Kuni zu begleiten, um dort seine Mutter vielleicht doch noch retten zu können.

Der Spieler steuert den kleinen Helden durch eine offene und farbenprächtige Spielwelt, die vor allem durch ihre Liebe zum Detail sowohl Mädchen als auch Jungen zu beeindrucken wusste. Überall gibt es etwas zu entdecken und zu bestaunen. Szenarien wie rauschende Wälder, feilschende Dorfbewohner auf Märkten oder das emsige Treiben in Städten sorgten für eine anregende und abwechslungsreiche Spielatmosphäre. Die trickfilmhafte Inszenierung dieses Rollenspiel-Märchens machte aber nicht nur neugierig, sondern stellte für die Spieler auch eine interessante Alternative zu gängigen Rollenspielen dar und bot ihnen zudem diverse Identifikationsmöglichkeiten mit Geschichte und Spielfiguren.

Den Jungen gefielen vor allem die rundenbasierten Kämpfe, die während Olivers Reise an den verschiedensten Orten bestritten werden müssen. Zumal sie hier die Option besaßen, den kleinen Helden bei seinen Auseinandersetzungen mit verschiedenen im Handlungsverlauf auftauchenden und ganz eigenen Fähigkeiten ausgestatteten Verbündeten zu unterstützen. War man erfolgreich, gab es wichtige Erfah-

NI NO KUNI: DER FLUCH DER WEISSEN KÖNIGIN

rungspunkte, die auch künftige Kämpfe gegen mächtigere Gegner zuließen. Es bestand aber auch die Möglichkeit, ähnlich der Spielereihe „Pokémon“, die feindlichen Fantasiegestalten einzufangen und zu befreien.

Neben den Kämpfen waren die Spieler ebenso angegan von den Handlungsmöglichkeiten wie Rätsel lösen, Verbündete trainieren, Gegenstände einsammeln und magische Rezepturen erstellen. Und steckten die Tester im Handlungsverlauf einmal fest, stand ihnen Olivers Beschützer Tröpfchen beratend zur Seite.

Ebenfalls positiv wurde bewertet, dass der Spieler zwischen zwei Welten wechseln, sowie stellenweise selbst entscheiden kann, was sein nächster Spielschritt sein soll und er die Möglichkeit besitzt einfach nur die Fantasiewelt zu erkunden und den Bewohnern bei ihren Problemen zu helfen.



Fazit: Spannendes, farbenreiches und emotional erzähltes Fantasie-Rollenspielmärchen im Anime-Stil, das vor allem Jungen, vereinzelt auch Mädchen, ansprach.





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

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

SHOOTMANIA STORM

Die Möglichkeit sich mit anderen kämpferisch messen zu können, insbesondere das gemeinsame Agieren in bestimmten Spielmodi, faszinierte ausschließlich die Jungen. Aus der Ich-Perspektive heraus geht es darum, sich in zeitlich begrenzten Online-Gefechten und in sehr hohem Tempo mit möglichst vielen Punkten von den Gegenspielern abzusetzen und dabei strategische Vorteile zu erzielen. Um in dem aus Sicht der Jugendlichen sportlich, kämpferisch ausgelegten Mehrspieler-Wettstreit zu bestehen, sind Übersicht, schnelles Reagieren, Geschicklichkeit, eine sichere Auge-Hand-Koordination, gewisse Coolness und Siegeswillen gefragt. Die kämpferischen grafischen Inszenierungen wirken dabei zurückgenommen, erfahren zahlreiche Brechungen und

können, wie sich auch im Test zeigte, von älteren medienverfahren Spielern mit der notwendigen kritischen Distanz reflektiert werden. Gekämpft wird nach vorgegebenen Regeln mit unterschiedlichen abstrakt dargestellten Waffen, die Energiekugeln abfeuern und getroffene Gegner kurzzeitig verschwinden lassen, um danach an anderer Stelle wieder aufzutauchen.

Fazit: Kämpferisch ausgerichteter Online-Mehrspieler-Shooter, der ausschließlich Jungen begeisterte.

STAR CRAFT II: HEART OF THE SWARM

Das Echtzeit-Strategiespiel knüpft an die Geschichte der vorigen Episode „Wings of Liberty“ (s. Band 20) an und erzählt sie weiter. Es geht um die Anführerin des insektenartigen Alienvolkes Zerg und ihren Kampf gegen die beiden anderen Völker, die menschenähnlichen Terraner und die Maschinenwesen Protoss.

Ausschließlich die männlichen Fans der Reihe fühlten sich von der mystischen Geschichte, der fremdartigen Welt und den tiefschichtigen Charakteren angesprochen. So waren sie motiviert, tiefer in das fiktionale Universum einzutauchen und fanden im Spielverlauf sowohl neue Elemente als auch Altbewährtes. Wie gehabt steht der Abbau von Rohstoffen, die Erforschung von Technologien, der Gebäudebau und das Kämpfen mit feindlichen Truppen im Vordergrund. Da das Spielprinzip schrittweise und verständlich erklärt wird, konnten die Tester die zahlreichen, ihrer Meinung nach



Vertrieb: Activision Blizzard
System: PC
Preis: ca. 25 €

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

abwechslungsreich inszenierten Forderungen wie z. B. bestimmte Gebäude zerstören, Personen eskortieren oder eine schützende Basis aufbauen, relativ erfolgreich umsetzen. Für die Fans war insbesondere der spannende Mehrspielermodus über einen langen Zeitraum interessant.

Fazit: Trotz der Tatsache, dass das Add-On eine Vollversion von „Wings of Liberty“ zum Spielen benötigt, zog das Spiel sowohl Fans der Reihe als auch Strategen in seinen Bann.

TALES OF XILLIA

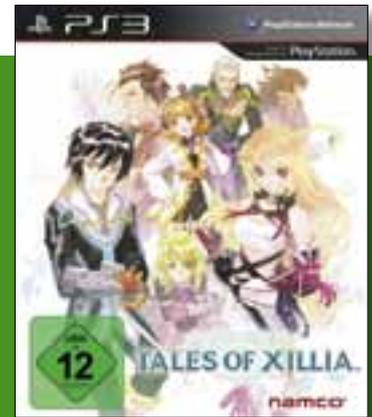
In einer im japanischen Anime-Look gekleideten Fantasiewelt leben Menschen und Geister in einer Symbiose. Als das Gleichgewicht durch böse Mächte gestört wird, muss sich der Spieler entscheiden ob er mit Geisterwächterin Milla oder Medizinstudent Jyde mittels Kampf oder Zauberei diese Welt retten möchte. Weitere Mitstreiter schließen sich an, die entweder vom Computer oder von bis zu 3 Mitspielern gesteuert werden. Als Team durchquert man weitläufige Areale, führt Gespräche und besiegt mit der richtigen Taktik seine Gegner.

Vor allem die Jungen waren begeistert von der Möglichkeit, im Team agieren und mit der richtigen Taktik gemeinsam errungene Siege genießen zu können.

Dass die Abenteuergeschichte aus zwei verschiedenen Perspektiven erlebt werden konnte und die Mitstreiter neben unterschiedlichen Fähigkeiten auch mit ganz eigenen Geschichten und Interessen ausgestattet waren,

Vertrieb:
NAMCO BANDAI
System: PS3
Preis: ca. 40 €

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



war für sie unterhaltsam, motivierend und spannend zugleich. Verschiedene Schwierigkeitsstufen und Speichermöglichkeiten empfanden sie als hilfreich, da die Herausforderungen zunehmend komplexer und anspruchsvoller wurden.

Fazit: Stimmungsvolles und farbenfrohes Rollenspiel, das in Englisch mit deutschen Untertiteln erzählt wird, was eine gewisse Lesebereitschaft erfordert.

TEARAWAY



USK-Kennzeichnung
„freigegeben ab 6 Jahren“
erfolgte nach
Redaktionsschluss

Vertrieb:
Sony
System: PS Vita
Preis: ca. 30 €

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

Neben der originellen Ausgestaltung des Spiels, beeindruckte die Tester vor allem, welche Handlungs- und Einflussmöglichkeiten mit dem Spielgerät gegeben waren. So konnten sie sich mit der Frontkamera aufnehmen, um dann im Spiel als Sonne in einer bunten, kindlich und märchenhaft gezeichneten 3D-Faltpapierwelt zu erscheinen. Die humorvoll angelegte Suche nach einem Brief gestaltet sich dabei wie in einem Jump & Run-Spiel, wobei die schon eingangs erwähnten Eingabemöglichkeiten mit dem Spielgerät die Kinder besonders motivierten. Legten sie z. B. einen Finger auf den rückseitigen Touchscreen, konnten sie u. a. im Spielverlauf Baumstämme anheben und Gegner abwehren. Auch per Mikrofon und durch Drehen des Handhelds ließ sich Einfluss nehmen um beispielsweise Brücken auseinanderzufalten oder bestimmte Gegenstände zu bewegen. Sogar eigenes Zeichnen und Basteln mit dem Touchscreen ist möglich und wurde, da alles schrittweise und in deutscher Vertonung erklärt wird, auch schon von jüngeren Spielern erfolgreich umgesetzt.

Fazit: Kunstvoll und kinderfreundlich angelegtes Kreativspiel, das Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters neugierig machte, aber auch Geduld und Experimentierfreudigkeit von ihnen forderte.

THE WONDERFUL 101

Mit verschiedenfarbigen und sich in ihren Fähigkeiten unterscheidenden Helden befehligt der Spieler eine Vielzahl von Anhängern, um Alien-Angriffe abzuwehren. Hierfür zeichnet er auf dem Touchscreen des Tablet-Controllers strichartige taktische Angriffs- oder Verteidigungsformationen, die seine Gefolgsleute zu überdimensionalen Werkzeugen und schlagkräftigen Waffen in Form einer Leiter, Faust oder ähnlichem werden lassen. Dies fanden die Tester nicht nur „originell“, sondern auch sehr „wirkungsvoll“.

Dennoch zeigten sich selbst Action erfahrene Spieler oftmals von der mit hektischem und rasantem Gewusel verbundenen Handlung überfordert, da sie ständig das Geschehen auf dem TV-Bildschirm und Tablet-Controller im Blick haben mussten. Besonders Ehrgeizige wollten es trotzdem wissen, zumal ihrer Meinung nach das



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 45 €

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

Spiel zahlreiche witzige Bezüge zu bekannten Serien, Comics und Filmen mit Superhelden enthält. Dass diese nur in englischer Fassung mit deutschem Untertiteln erfolgen, störte sie nicht weiter.

Fazit: Knallbuntes, hektisches und kämpferisch ausgerichtetes Action-Spiel, das so manchen überforderte, aber besonders Ehrgeizige herausforderte.

TOTAL WAR: ROME II

Als Anführer Roms gilt es sein Imperium auszubauen, Völker oder Stadtstaaten wie Karthago, Athen oder Sparta zu unterwerfen, Handelsabkommen abzuschließen, eroberte Provinzen zu verwalten und die Nahrungsversorgung und Zufriedenheit im Reich sicherzustellen. Wie schon zu Roms Zeiten, funktioniert auch hier Machtausweitung nicht ohne Kampf, doch auch mit geschickter Diplomatie ließ sich im Spiel so manches erreichen.

Trotz vorhandenem Tutorial und ständig auftauchender Berater, fühlten sich viele Tester von den hohen Anforderungen in dem komplexen Strategie-Spiel überfordert. Den Genre-Kennern dagegen, die genügend Ausdauer, Geduld und Konzentration aufbrachten, gefielen

Fazit: Ausschließlich die älteren Genre-Experten waren in der Lage, das komplexe Strategiespiel mit taktischen Tiefgang zu meistern.

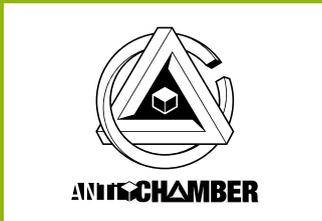
Vertrieb: SEGA
System: PC
Preis: ca. 50 €

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



die komplexen strategischen Möglichkeiten im Rundenmodus, der taktische Tiefgang der Echtzeitschlachten und die farbenprächtige, detailreiche Grafik. Die Möglichkeit, eine deutlich überlegene gegnerische Armee durch kluges taktieren besiegen zu können, reizte dabei ganz besonders die Experten unter den Strategen.

Ergänzend zum Spiel bietet Interessierten eine implementierte Enzyklopädie viel Wissenswertes zur Geschichte Roms und erklärt historische Zusammenhänge.



Vertrieb: Demruth
System: PC
Preis: ca. 20 €

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

ANTICHAMBER

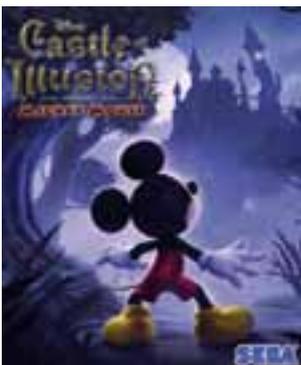
Ohne Vorwissen gilt es labyrinthartige, farblich einfach gestaltete 3-D Räume zu durchlaufen und scheinbar willkürliche Gesetzmäßigkeiten verstehen und nutzen zu lernen. Dabei müssen Schalter aktiviert, Türen geöffnet und andere Mechanismen in Gang gesetzt werden. Dies erwies sich als recht schwierig, da jede unbedachte Handlung oder Bewegung überraschende Veränderungen im Raum zur Folge hatte, was zu Irritation und zeitweiliger Orientierungslosigkeit führte. Da fielen die Spieler in tieferliegende Stockwerke, hatten Abgründe vor sich oder glaubten sich in Sackgassen. Im Spielverlauf ermöglicht ein waffenähnliches Gerät farbige Würfel aufzunehmen und andernorts zu platzieren, um wichtige Schalter betätigen oder Brücken bauen zu können.

Sorgfältiges Erkunden der Räume, Kombinationsfähigkeit, Experimentierfreudigkeit und Frustrationstoleranz sowie die Bereitschaft, sich auf neue und nicht immer gleich sich erschließende Lösungswege einzulassen, waren gefordert, was auf Dauer nur erfahrene Knobelers mitbrachten.

Die im Spiel angebotenen Tipps werden in englischer Sprache angeboten was entsprechende Grundkenntnisse voraussetzt.

Fazit: Anspruchsvolles Labyrinth- und Rätselspiel für geduldige und experimentierfreudige Genrefans mit Englischgrundkenntnissen.

CASTLE OF ILLUSION



Vertrieb: SEGA
System: PC
Preis: ca. 15 €

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

Fazit: Stimmungsvolles und abwechslungsreiches Jump&Run-Abenteuer mit bekannten Figuren, das sowohl Einsteigern als auch Genre-Fans kurzweiligen Spielspaß bot.

Die Hexe Mizrabel hat Minnie Maus entführt und gemeinsam mit ihrem Freund Mickey begibt sich der Spieler auf eine unterhaltsame, linear ausgerichtete Jump&Run-Rettungsaktion. Obwohl der schon Kultstatus besitzende Disney-Held nicht jedermanns Geschmack traf, ließen sich auch viele Jungen auf das Spiel ein. Sie reizte es mit dem kleinen Helden kletternd, rennend und springend die Szenerien zu erkunden, Gegner zu besiegen und Gegenstände zum Freischalten weiterer Spielabschnitte einzusammeln. Dass zudem noch unterschiedliche Endgegner in den jeweiligen Levels auf sie warteten, fand man dabei besonders spannend. Auch Grafik, Musik und Sound erhielten ihre Zustimmung sowie die ansprechend animierten Spielabschnitte, die die Tester als stimmungsvoll und abwechslungsreich beschrieben. Da in jeder neuen Spielsituation eine verständliche Anleitung erfolgt, konnten auch Anfänger trotz fehlender Schwierigkeitsstufen mit den nicht allzu schweren Herausforderungen klar kommen.



Vertrieb:
Klei Entertainment
System: PC
Preis: ca. 15 €

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

DON'T STARVE

Ausgesetzt in der Wildnis oder verschollen auf einer einsamen Insel und allein auf sich gestellt sein, faszinierte schon früher die Kinder in Geschichten wie „Hänsel und Gretel“ oder „Robinson Crusoe“. Das cartoonartige, geheimnisvoll und düster wirkende Abenteuerspiel versetzt den Spieler in eine solche Situation und fordert ihn auf, geeignete Überlebensstrategien zu entwickeln. Bei diesem Lernprozess gilt es seine Umgebung zu erkunden, Rohstoffe zu entdecken, sie nutzen zu lernen, Nahrung zu beschaffen, Feuer zu entzünden und sich vor feindlichen Angriffen zu schützen. Wer hierbei nicht vorausschauend, ausgewogen und wohlüberlegt zu Werke ging, war schnell zum Scheitern verurteilt und

musste frustriert von vorne beginnen. Wer aber darauf achtete, der wurde u. a. belohnt mit neuen Charakteren, die spezielle und fürs Überleben hilfreiche Fähigkeiten besaßen.

Dass im Test nur eine englischsprachige Spielversion zur Verfügung stand, störte die älteren Spieler nicht besonders, da zum Verstehen des Spielprinzips und der Handlungsforderungen einfache Grundkenntnisse ausreichten.

Fazit: Das cartoonartig illustrierte Abenteuer interessierte vor allem die Jungen.

DOTA 2

In dem sogenannten „Multiplayer Online Battle Arena“-Spiel, kurz MOBA genannt, wählt sich der Spieler aus einem Angebot von ca. 100 Helden seinen mit ganz speziellen Kräften und Fähigkeiten ausgestatteten Charakter aus. Auf einer symmetrischen, comichaft gestalteten Karte heißt es dann mit vier weiteren Kampfgefährten gegen ein anderes Team anzutreten, um deren Hauptgebäude zu zerstören. Hierbei müssen gegnerische Vasallen und Verteidigungstürme überwunden und Angriffe anderer Helden abgewehrt werden. Ist man erfolgreich, kann der eigene Held nach eigenen Vorstellungen weiter verbessert und ausgerüstet werden.

Fazit: Nur die Experten wussten, was den Unterschied zum Echtzeitstrategie-Spiel „League of Legends“ ausmacht



Vertrieb: valve
System: PC
Preis: kostenfrei
(optionale Zusatzkosten)

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

Im Test waren die meisten Jugendlichen sich einig, dass das wettkampforientierte Strategiespiel was Inhalt und Spielprinzip betrifft, im Grunde genommen ähnlich ist mit „League of Legends“ (s. a. Seite 38). Die Fans dieses Spiels sahen dies schon etwas anders und betonten, dass es genau die kleinen, nur von Experten im Spiel erkennbaren Unterschiede sind, die den Reiz ausmachen, sich für „Dota 2“ zu entscheiden.

EVOLAND

Zu Beginn sind Spielfeld und Spielfiguren in einer schwarz/weißen, schlichten 2 D-Grafik gehalten und die Handlungsmöglichkeiten recht eingeschränkt. Mit Erfolgen im weiteren Spielverlauf wie Auffinden von Schatztruhen, entwickelt sich Schritt für Schritt eine Spielgeschichte mit Farbe, Text und Sound sowie zunehmenden Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten. Wie für diesen Genremix üblich, müssen neben den kämpferischen Herausforderungen auch zahlreiche Rätsel gelöst, Hindernisse überwunden und Schalter zielführend betätigt werden.

Gut gefiel insbesondere den Genre-Experten, dass sich Spielidee, Geschichte und Spielforderungen selbst humorvoll „auf den Arm nehmen“ und sich im Spiel zahlreiche Bezüge zu anderen Abenteuer- und Rollenspielen, wie „Zelda“ oder „Final Fantasy“, feststellen ließen. Die witzige Spielidee sowie die Tatsache, dass man das



Vertrieb: Shiro Games
System: PC
Preis: ca. 10 €

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

in den Kämpfen stetig herausforderndere Rollenspiel-Abenteuer schon in wenigen Stunden erfolgreich durchspielen konnte, ermutigte auch weniger geübte Spieler, ihr Können unter Beweis zu stellen.

Fazit: Die humorvolle Idee, Entstehung und Entwicklung eines Abenteuer-Rollenspiels spielerisch nachzuempfinden, interessierte nicht nur Genre-Kenner.



Vertrieb: The Fullbright Company
System: PC
Preis: ca. 20 €

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

GONE HOME

Während Katie eine einjährigen Europareise unternimmt, zieht ihre Familie in ein neues, für sie fremdes Haus um. Bei ihrer Rückkehr findet sie dieses verlassen vor mit einer Nachricht der Schwester, keine Nachforschungen über den Verbleib der Familie anzustellen. Die Spielforderung lautet somit, herauszufinden, was mit der Familie geschehen ist.

Aus der Ich-Perspektive heraus erkundet man das detailreiche und stimmungsvoll-düster gestaltete Haus, untersucht Gegenstände, öffnet Kisten und Türen, be-

tätigt Lichtquellen, Fernseher oder Stereoanlagen und löst kleinere, „nicht wirklich knifflige“ Rätsel.

Detektivisch und mit einer Mischung aus Neugier und Faszination durchstöberten die Spieler jeden Raum, verinnerlichten Hinweise, hörten Anrufbeantworter und Tonbandaufnahmen ab und suchten akribisch nach Schlüsseln für verschlossene Räume. Auch ohne Action und auftretende Protagonisten entwickelte sich so Schritt für Schritt eine spannende und aus mehreren Strängen bestehende Mystery-Geschichte mit unterschiedlichen Identifikationsangeboten für die Jugendlichen wie Schule, Freundschaft, Liebe oder Erwachsen werden.

Fazit: Spannende, tiefschichtige und stimmungsvolle Mystery-Geschichte, die, da leider nur in Englisch, entsprechende Sprachkenntnisse erfordert.

MIRRORMOON EP

Aus der Ich-Perspektive in einem Raumschiff und ohne Einführung oder Anleitung müssen sich die Spieler in einem kunstvoll abstrakt, farblich dezent gestalteten Universum Spielsinn und Aufgabenstellung selbst erschließen.

Für solche Herausforderungen interessierten sich vorrangig die männlichen Rätselfans. Neugierig betätigten sie die Armaturen und erschlossen sich durch Ausprobieren die verschiedenen Funktionen. Recht bald war ihnen klar, dass es verschiedene Planeten mit unterschiedlichen Farbstimmungen, meditativen Klängen und okkult anmutenden Objekten zu entdecken gilt, auf denen dann unterschiedlich ablaufende

Fazit: Meditativ und kunstvoll gehaltenes Weltraumspiel, für das sich eher männliche Rätsel-Fans interessierten.



Vertrieb:
Santa Ragione
System: PC
Preis: ca. 10 €

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

Rätsel zu lösen sind. Hierzu muss das Raumschiff verlassen, die Gegend erkundet und der namensgebende Spiegelmond (MirrorMoon) zur Lösung eingesetzt werden. Dieser schwebt als Trabant über jeden Planeten, reflektiert dessen Erscheinungsbild und kann mit einer Art Waffe auf verschiedene Arten manipuliert werden. Hierdurch ändern sich auch Objekte auf dem Planeten, was sich der Spieler mit Orientierungssinn, Kombinationsgeschick und Rätselverständnis zu Nutze machen muss.

PAPERS, PLEASE



Vertrieb: Lucas Pope
System: PC
Preis: ca. 10 €

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

Manche kennen vielleicht das unangenehme Gefühl, wenn man bei der Ausreise aus einem totalitären Staat seinen Ausweis vorzeigen muss und dabei mit strengen, argwöhnischen Augen vom Grenzbeamten fixiert wird. Wie mag es da erst Flüchtlingen ergehen, die bei anderen Staaten um Aufnahme bitten?

Das textbasierte englischsprachige Polit-Spiel greift diese Thematik auf und versetzt den Spieler in die Funktion eines Grenzbeamten in einer fiktiven Diktatur. Sein Job ist es, die Pässe der einreisenden Personen auf die Richtigkeit wie Größe, Geburtsdatum, Foto oder

Geschlecht zu überprüfen und Menschen aus anderen Ländern ohne Angabe von Gründen abzuweisen. Nur dann gibt es eine kleine Vergütung, die den Lebensunterhalt der Familie sichert. Mit Handlungsverlauf nehmen die Schikanen zu und somit auch der moralische Konflikt des Spielers zwischen Gehorsam und Menschlichkeit.

Im Test zeigte sich, dass die Spielumsetzung ältere Jugendliche zwar wenig neugierig machte, ihnen die Thematik sehr wohl aber Diskussionsstoff bot.

Fazit: Ungewöhnliches Polit-Spiel, das ein aktuelles Thema aufgreift und im richtigen Setting, beispielsweise im Politikunterricht, auch Schülerinnen und Schüler interessieren könnte.

RAIN

Ein namenloser Junge beobachtet vom Fenster aus, wie ein Mädchen von geisterhaften Kreaturen bedroht wird. Beim Versuch ihr zu helfen, landet er in einer scheinbar verlassenen, düster wirkenden Geisterstadt, in der es unentwegt regnet. Dass die Spielfigur zumeist unsichtbar und nur im Regen als Silhouette erkennbar ist, beurteilten die Tester als eine ungewöhnliche Herausforderung. Um dem Geheimnis dieser Geschichte auf die Spur zu kommen, müssen Spieler die geisterhaften Kreaturen wie Hunde, Nashörner oder ähnliches nicht kämpferisch besiegen, sondern ihnen mit Über-

Fazit: Geisterhaftes Katz-und-Maus-Spiel, das trotz kunstvoller Gestaltung und stimmungsvoller Musik auf jüngere Kinder bedrückend und bedrohlich wirken könnte.



Vertrieb: Sony
System: PS3
Preis: ca. 15 €

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

sicht, Kombinationsvielfalt, Taktik und Raffinesse geschickt ausweichen. Im weiteren Handlungsverlauf trafen sie auf das eingangs erwähnte Mädchen und konnten von dort an gemeinsam mit ihr Kisten verschieben, Mechanismen in Gang setzen oder andere Dinge bewerkstelligen, um die abwechslungsreichen, nicht allzu schwierigen Rätselsituationen zu lösen. Trotz der Einschränkung, dass das Mädchen nur vom Computer gesteuert werden konnte, wurde diese Option zumeist als motivierend und anregend empfunden.

REUS

Jüngere sowie unerfahrene Spieler fühlten sich von der Komplexität des comicartig gezeichneten Aufbauspiels oftmals überfordert, zumal erklärende Hinweise ausschließlich in englischer Sprache erfolgen. Die älteren, insbesondere die Strategen, kamen dagegen mit den Spielforderungen schnell zurecht, nämlich mit vier göttlichen Riesen, die die Bereiche Ozean, Wald, Fels und Sumpf verkörpern, verschiedene Landschaften und pulsierendes Leben zu erschaffen. Mit Tatendrang und Neugier gingen die Tester ans Werk und schufen

ganz unterschiedliche Welten mit ausgedehnten Sümpfen, hohen Gebirgen, kargen Wüsten und blühenden Wäldern. Aber auch Ressourcenbildung mit Pflanzen, Tieren und Mineralien ist möglich und natürlich gibt es auch Bewohner, die zufrieden gestellt werden wollen. Jene Jugendlichen, die sich auf das Spiel einließen, zeigten sich von den vielen Handlungs- und Einflussmöglichkeiten angenehm überrascht und genossen es kurzweilig in unterhaltsamer, spaßiger Form einmal göttlich zu Werke gehen zu können.



Vertrieb: Abbey Games
System: PC
Preis: bis 10 €

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

Fazit: Innovative Aufbau-Simulation, die für ältere Strategie-Fans eine reizvolle Herausforderung darstellte und Neulinge eher überforderte.

STARSEED PILGRIM



Vertrieb: Droqen's Games
System: PC
Preis: ca. 5 €

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

Ein Trend der sogenannten und zumeist englischsprachigen Independent-Spiele ist, den Spieler ohne Ziel und Anleitung selbst herausfinden zu lassen, um was es geht. So auch in diesem minimalistisch gestalteten 2D-Rätselspiel, wo man eine kleine Figur, die laufen, springen, Blöcke zerstören und Samen pflanzen kann, durch eine Spielwelt aus verschiedenfarbigen Klötzen vor weißem Hintergrund steuert.

Nur wenige Tüftler besaßen das Interesse sowie die Ausdauer und Geduld eine solche Welt zu erkunden. Umso erstaunter waren sie, als sie herausfanden, dass sie die Samen einpflanzen können und daraus neue bunte Blöcke entstehen. Die Samen zeichneten sich hierbei durch spezielle Eigenschaften aus, die die Blöcke

unterschiedlich wachsen lassen oder zu verschiedenartigen Mustern inspirieren. Dass jeder Samen zudem noch bestimmte Klänge bis hin zu einer Melodie erzeugte, sorgte für überraschendes Staunen. Die bunten Samen, aber auch die Figur können bei Unachtsamkeit von einer schwarzen Masse befallen werden und dadurch in eine Art Parallelwelt mit veränderten Vorzeichen geraten. Auch hier galt es dann wieder herauszufinden, was zu tun ist.

Fazit: Ungewöhnliches Puzzlespiel, das Ausdauer, Geduld und Englischkenntnisse erfordert, um das bunte und symphonische Zusammenwachsen erleben zu können.

THE CAVE

Aufgabe ist es mit bis zu drei Spielcharakteren, die nicht nur über individuelle Fähigkeiten verfügen, sondern auch eigene Interessen verfolgen, eine Höhle zu erkunden. Da möchte z.B. der Ritter ein magisches Schwert finden, der Mönch Anführer eines Ordens werden, die Wissenschaftlerin kann Computer hacken und die Abenteurerin sich mit ihrer Peitsche über Abgründe schwingen.

Nach der sorgfältigen Zusammenstellung eines Teams drangen die Tester erwartungsvoll in die tieferen, zum Teil düster wirkenden Höhlenbereiche vor. Der Hauptteil ihrer Erkundung bestand dabei aus dem Lösen von Rätseln, bei denen Gegenstände verschoben, mitgenommen und an anderer Stelle platziert oder Hebel betätigt werden mussten. Häufig war hierbei das Zusammenwirken der drei gewählten Figuren gefordert. Die komplex ausgelegten und grafisch comichaft gestalte-



Vertrieb: Double Fine Productions
System: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Preis: bis 15 €

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

ten Höhlenabschnitte boten Anreize sie mehrmals zu durchforsten, da die Lösungswege je nach gewählter Heldengruppe entsprechend variierten.

Fazit: Das in Englisch, mit schwarzem Humor und deutschen Untertiteln erzählte klassische 2D-Adventure bot den älteren Spielern vor allem im Einzelspielmodus jede Menge Spielspaß.

ALLE JAHRE WIEDER ...!

BELIEBTE SPORTSPIELE-REIHEN:

F1 2013

Dass der Karrieremodus wieder ein Bestandteil im Programm ist, fiel nur den Kennern dieser Rennsport-Reihe auf. Alle anderen, denen solche Vergleichsmöglichkeiten fehlten, fühlten sich auch von der Vorversion, die nur wenige Änderungen im Gameplay und eine fast identische Präsentation aufweist, anregend herausgefordert.

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

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



FIFA 14

Ob die technischen Änderungen bzgl. Gestaltung und Spielerverhalten den Neukauf der Fußball-Simulation rechtfertigen, waren sich die Tester uneins. Einig war man sich, dass die grafische Umsetzung für die neuen Konsolen Xbox One und PS 4 im Vergleich zu anderen Systemen eine deutliche Verbesserung darstellt.

Vertrieb:
Electronic Arts
System: PC, PS3, PS4,
Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 50 €
(optionale Zusatzkosten)

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



NBA 2K14

Die Basketball-Reihe dreht sich im Kern um die amerikanische Basketball-Liga NBA und wurde von unseren Testern bereits im letzten Jahr als "ziemlich perfekt" bezeichnet. Ihrer Meinung nach beinhaltet die 14er Version bei gleichbleibender Spielmodi nur geringfügige Änderungen im Gameplay.

Vertrieb:
2K Sports
System: PC, PS3, PS4,
Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 45 €

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

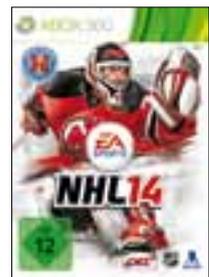


NHL 14

Wie immer herausfordernd und temporeich, so das Urteil der Fans dieser Eishockey-Reihe. Markante Verbesserungen gegenüber der letztjährigen Version konnten sie nicht ausmachen. Da die regelüberschreitenden Faustkämpfe geblieben sind, ist auch dieses Spiel erst ab 12 Jahren freigegeben.

Vertrieb:
Electronic Arts
System: PS3, Xbox360
Preis: bis 60 €
(optionale Zusatzkosten)

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





**SCHAU
HIN**

Was Dein
Kind mit
Medien macht.

Die Soap läuft, der Chat piept, der Highscore drängelt. Zeit, dass Sie sich einschalten.

Unterstützen Sie Ihre Kinder dabei, sich in der Medienwelt zurechtzufinden. Weitere Informationen finden Sie bei SCHAU HIN!, dem Medienratgeber für Familien, unter www.schau-hin.info

SCHAU HIN! ist eine Initiative von:



Das Erste®



WICHTIGE LINKS

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

www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=194762.html
www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/05231/
www.jugendforum-nrw.de
www.usk.de/
<http://schau-hin.info/>
www.spieleratgeber-nrw.de
www.internet-abc.de/eltern
www.sin-net.de/paedi.htm
www.spielbar.de
www.klicksafe.de

IMPRESSUM

Redaktion:

Wolfgang Fehr, Daniel Heinz, Arne Rump, Mark Wesemeyer

In Zusammenarbeit mit:

Tobias Willms, Spieletester „NachoGames“, Wiener Platz, Köln

Tobias Schalla, Spieletester „Gamers Art“, Wiener Platz, Köln

Birgit Schlotter, SKF e. V. KiTa Haus Adelheid, Köln

Björn Wieland, Kai Harder, VMP Videospiele & Medienpädagogik AG, Hildegard-von-Bingen-Gymnasiums, Köln

Nikolaus Boßmann, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln

Markus Sindermann, Christina Kurzweil, Bürgerzentrum Deutz, Köln

Linda Scholz, OT St. Anna, Köln

Dean Heap, Gymnasium Thusneldastraße, Köln

Torben Kohring, Franz Philipp Dubberke, ComputerProjekt Köln e. V.

Stefan Krause, VierPfeile.de, Tanz- und Musikspiel Community, Bonn

Marcus Lüpke, Albert-Schweitzer-Schule in Gifhorn

Kathrin Walter, Sonja Di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V., München

Kontaktadresse:

Stadt Köln

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung 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 2013/2014

Fotos: Stadt Köln (U1, U4, S. 3); Torben Kohring (S. 5); alle Packshots, Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: A. Ollig GmbH u. Co.KG, Köln



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

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend