

Spiel- & Lernsoftware

P ä d a g o g i s c h b e u r t e i l t

Software
pädagogisch beurteilt



Band
15

■ Grußwort

Liebe Leserinnen und Leser,

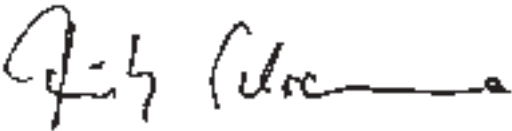
bei Kindern und Jugendlichen haben sich die Computer- und Konsolenspiele, neben Film und Fernsehen, längst als gleichwertige Freizeitmedien etabliert. Schaut man sich an, welche Angebotsbreite die Bildschirmspiele den jungen Menschen bietet, dann wird verständlich, warum diese voller Faszination in die virtuellen Welten eintauchen. Einerseits kommen diese Medien dem Wunsch der Kinder nach Spielen, Entdecken und auch Lernen in spannender und unterhaltsamer Form entgegen, andererseits bieten sie Inhalte zu vielfältigen Interessengebieten. Der Bogen spannt sich von denkerisch orientierten Strategiespielen über Action- und Adventures-Spiele zu Sport-, Rollen- und Autosimulationsspielen. Und nach wie vor gibt es deutliche Unterschiede bei Jungen und Mädchen, was die Nutzungsgewohnheiten betrifft. Während die Mädchen die Strategie- und Denkspiele eindeutig bevorzugen, nehmen bei den Jungen die Action-Spiele die höchsten Rangplätze ein.

Viele Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen stehen der Spielbegeisterung, insbesondere der Jungen, mit Skepsis gegenüber, befürchten sie doch, dass von den virtuellen Spielangeboten auch problematische Wirkungen ausgehen können. Sie wünschen deshalb, dass fachkompetente Stellen sie zu den Spielvorlieben ihrer Kinder beraten und über pädagogisch interessante Spielangebote informieren.

Mit ihrer Fachstelle „Medienpädagogik und Jugendmedienschutz“ im MediaPark, kommt die Stadtverwaltung Köln diesem Wunsch schon seit vielen Jahren nach. In Kooperation mit zahlreichen Partnern entwickelt und gestaltet die Fachstelle sinnvolle und kritische Medienangebote für Kinder und Jugendliche und bietet Eltern und Erziehungsverantwortlichen kompetente Beratung und Information in medienpädagogischen Fragen an.

Ein aktuelles Ergebnis dieser Projekt- und Beratungsarbeit, liegt Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, heute in Form eines neuen Spiele-Ratgebers vor. Die kritische Erprobung und Auswahl der Spiele sowie die Erstellung der Publikation erfolgte dabei in Kooperation mit zahlreichen Kindern und Jugendlichen aus verschiedenen Kinder- und Jugendeinrichtungen im Stadtgebiet Köln, der Fachhochschule Köln und dem Verein ComputerProjekt Köln e. V.

Der vorliegende Band 15, mit über 80 Software-Beispielen, soll vor allem Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen eine Orientierungshilfe bieten, mit der sie sich im nur schwer überschaubaren elektronischen Spiel- und Lernsoftwaremarkt zurechtfinden können.



Fritz Schramma
Oberbürgermeister der Stadt Köln



GRÜßWORT
Oberbürgermeister der Stadt Köln Fritz Schramma



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

■ Grußwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Medien, wie Film, Fernsehen, Computer und Handy, gehören zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Dabei ist kein Medium von vornherein gut oder schlecht für junge Menschen. Es kommt immer darauf an, was man damit macht. Medien können überaus sinnvoll sein und große Chancen bieten, nicht nur, wenn sie zu bildungspädagogischen Interessen eingesetzt werden.

Medienkompetenz wird zunehmend zur Lebenskompetenz im 21. Jahrhundert. Nur wenn Kinder und Jugendliche lernen, kompetent mit Medien umzugehen, können sie aus den vielfältigen Medieninhalten kritisch auswählen, Angebote sinnvoll bewerten und für sich nutzen. Wichtig ist, dass Erwachsene genau darauf schauen, was ihre Kinder sehen, welche Angebote, Programme und Spiele sie wann, aber auch wie lange nutzen.

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – www.bmfsfj.de – unterstützt Eltern in ihrer Medienerziehungskompetenz, damit sie ihre Kinder zu bewusstem Medienkonsum anleiten können. Die Kampagne „Schau hin! Was Deine Kinder machen.“ – www.schau-hin.info – verfolgt das Ziel, die Öffentlichkeit für das Thema „Kinder und Medien“ zu sensibilisieren und gleichzeitig Eltern über elektronische Medienangebote und deren Handhabung zu informieren. Mit gezielten ganzheitlichen Erziehungstipps für die 3- bis 13-Jährigen soll praxisnahe Hilfestellung für den kindgerechten Umgang mit Medien, konkreter Rat und fundiertes Wissen von Experten an Eltern, Familien und pädagogische Fachkräfte weitergegeben werden.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – www.bundespruefstelle.de – bietet des Weiteren den Service „Orientierung im Medienalltag“ an, der Eltern und Erziehenden alltagspraktische Tipps für den richtigen Umgang mit den Mediengewohnheiten junger Menschen gibt. Fachkundiger Rat kann auch unter der Service-Nummer 0228/376631 eingeholt werden.

Einen wichtigen Beitrag für verantwortliche Medienerziehung zum Thema Computerspiele leistet diese Broschüre. Sie bietet interessierten Erwachsenen eine hilfreiche Orientierung und hilft dabei, eine kritische und sachliche Auswahl im Dschungel der Spiel- und Lernangebote treffen zu können. Die Broschüre macht zugleich deutlich, dass pädagogisch kontrolliertes Spielen am Computer durchaus sinnvoll und lehrreich sein kann.

Ihre Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Inhaltsverzeichnis

Essay

Wozu Computerspiele gut sein könnten 6

Spiel- & Lernsoftware

Age of Empires 3 10
 ANKH 10
 Barbie und der geheimnisvolle Pegasus
 Bard's Tale 11
 Benjamin Blümchen: Das Zoofest 12
 Bibi Blocksberg: Eene meene Hexenspaß 12
 Biene Maja: Wer hilft Willi? 13
 Black & White 2 13
 Block iX 14
 Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer 14
 Burnout Revenge 15
 Charlie und die Schokoladenfabrik 15
 Civilization 4 16
 Connie die kleine Kuh 16
 Crazy Machines: Neues aus dem Labor 17
 Der kleine Eisbär 2: 17
 Die geheimnisvolle Insel 18
 Die große Schatzsuche 18
 Donkey Kong Junglebeat 18
 Elea Eluanda – Mission Eulenstaub 19
 Emergency 3 19
 Emil und Pauline in der 1. Klasse:
 Deutsch und Mathe 20
 EyeToy: AntiGrav 20
 EyeToy: Play 3 21
 EyeToy: SingStar Party 21
 Fifa 06 22
 Fifa Street 22
 Fire Department 2 23
 Fragenbär: Richtig rechnen 1. Klasse 23
 Genius – Task Force Biologie 24
 Gish 24
 Goldfinger Junior 2 25
 Gran Turismo 4 25
 Guild Wars 26
 Harry Potter und der Feuerkelch 26
 Hostradamus – 27
 Hoffnung einer verlorenen Welt 27
 Incadia 28
 Irgendwie Anders 28
 Jak 3 28
 Käpt'n Blaubär: Bannig auf Zack 29
 Karlsson vom Dach 29
 und die Kuckelmußmedizin 30
 Legend of Kay 30
 Lego Star Wars 30

Lernen – Grundschule 1. Klasse

mit Disneys Das Dschungelbuch 31
 Löwenzahn: 25 Jahre – 31
 Linsen, Laser, Flaschenzüge 31
 Madagascar 32
 Magix Ringtone Maker 32
 Mama Muh und die Krähe: 33
 Spiele in Eis und Schnee 33
 Mario Party 6 33
 Mario Power Tennis 34
 Medieval Conquest 34
 Midnight Club 3 DUB edition 35
 Mortons Musik-Malkasten 35
 Muzzle 36
 mx vs. atv unleashed 36
 Myst V: End of Ages 37
 Natur entdecken: Käfer, Kröte & Co 37
 Ni · Bi · Ru: Der Bote der Götter 38
 Nightmare before christmas – Oogies Rache 38
 Oscar der Ballonfahrer 39
 besucht die Tiere in der Stadt 39
 Pirates! 39
 Pro Evolution Soccer 5 40
 Reise zum Zentrum des Mondes 40
 Reiten lernen mit Anna und Flocke 41
 Robots 41
 Rosso Rabbit 42
 Schatzgräber: Abenteuer Archäologie 42
 Scrapland 43
 Star Wars: Knights of the old Republik 2 – 43
 The Sith Lords 44
 Stolen 44
 Stronghold 2 44
 Tak 2 – Der Stab der Träume 45
 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: 45
 Battle Nexus 46
 The legend of Zelda: 46
 Four Swords Adventures 46
 The Movies 47
 Toggolino: Wissensabenteuer – Sachkunde 47
 Tony Hawk's American Wasteland 48
 Trackmania Sunrise 48
 TV-Maker – Mit logo! auf Sendung 49
 Ultimate Spider-Man 49
 Versteckt-Entdeckt! Fantasy 49
 WRC Rally Evolved 50
 Zahlenzauber 1 – 50
 Mathematik für Grundschulen 50

Redaktion + Impressum 51



INHALT dieser Ausgabe

■ Essay

Jürgen Fritz

Wozu Computerspiele gut sein könnten



Fair-Play-Kampagne der USK

„Wer am Computer spielt, lernt aus Fehlern, kontrolliert sich selbst, findet eigene Lösungen, denkt komplex, unterbietet vorgegebene Zeiten, vergisst das Ende der Stunde, recherchiert zu Hause, arbeitet im Team – sogar am Wochenende. Man könnte auch sagen: Er lernt das Lernen“

(Text im Plakat „Gerade Pisa“ der USK aus dem Jahre 2003)

Hinter diesem Text steckt die Erkenntnis: Spiele fördern, was sie fordern. Was fordern Computerspiele und was können sie fördern? Computerspiele in ihrer Vielfalt besitzen ein breites Spektrum an Spielforderungen. Indem sich der Spieler darauf einlässt, wird er in diesen Bereichen gefördert:

- **Sensumotorisch** (Auge-Hand-Koordination, Reaktionsschnelligkeit, Konzentrationskraft, navigieren und lenken). Der Spieler „verschmilzt“ mit seiner Spielfigur (seinem „Avatar“) und erweitert durch zahlreiche Übungssequenzen sein Körperschema, ähnlich einem Autofahrer, der gelernt hat, „eins“ zu werden mit seinem Auto.



Sensumotorische Förderung (Donkey Kong Junglebeat)

- **Kognitiv** (räumliches Orientierungsvermögen, Gedächtnisfähigkeit, Kombinationsfähigkeit, Kompetenz in konvergenter Kreativität, Lernfähigkeit, Experimentierfreudigkeit, Zeitmanagement, Ressourcenmanagement, Planungskompetenz, Problemlösungskompetenz, Sachkompetenz). Je nach Genre (Shooter, Strategiespiel, Adventure), können die kognitiven Forderungen der Spiele sehr unterschiedlich sein.
- **Emotional** (Gefühlsmanagement, Stressresistenz, Selbstdisziplin, Erfolgsmotivation,

Ausdauer). Die emotionalen Spielforderungen können recht erheblich sein und stehen in engem Zusammenhang mit der Selbsteinschätzung der Spieler und ihrer Leistungsbereitschaft. Bei einer optimalen Balance zwischen Selbsteinschätzung und Leistungsfähigkeit können die Spieler deutliche emotionale Gratifikationen durch das Spiel erlangen (emotionale Selbstmedikation).



Rollen-Spiele, wie Guild Wars, fördern das gemeinsame Spiel

- **Sozial** (Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Empathie). Viele Spiele sind gemeinsame Spiele. Ein Team von Spielern (Clan, Bruderschaft, Allianz) tritt gegen andere Teams an, so dass die Spiele eine soziale Orientierung zwischen Wettbewerb und Zusammenarbeit erfordern. Die soziale Komponente steigert die emotionale Gratifikation erheblich und trägt deutlich zur Spielmotivation bei.

Die Spieler werden durch das Spiel und für das Spiel gefördert. Ob die Kompetenzen Gültigkeit und Wirksamkeit in der realen Welt besitzen, ist eine offene Forschungsfrage. Es ist durchaus möglich, dass Schlüsselkompetenzen, die im Spiel erworben und trainiert werden, eine Transfereignung für die reale Welt besitzen (z. B. Planungskompetenz, Kooperationsfähigkeit, Problemlösungskompetenz, Stressresistenz).

Die Arbeit am Bildschirm ist für viele Berufe fester Bestandteil geworden. Es ist nicht auszuschließen, dass die virtuellen Spielwelten ein Übungsfeld für berufliche Handlungskompetenzen sind.

Computerspiele besitzen (und das ist ihr besonderer Vorzug gegenüber den „traditionellen“ Lernarrangements) einen immersiven Lernplan. Die Lernmöglichkeiten erschließen sich nur, wenn der Spieler „eins“ wird mit dem Spiel, sich in den „Fluss des Geschehens“ hinein begibt und zugleich die Fähigkeit entwickelt, sich immer wieder heraus zu ziehen, sich selbst zeitliche Grenzen für das immersive Verweilen setzen zu können.

Wie jedes Spiel ist auch das Computerspiel „frei“, d. h. es besitzt das Merkmal der Selbstbestimmtheit. Es ist „frei“ von äußeren Zwängen und Notwendigkeiten. Der Spieler hat die Wahlmöglichkeiten:

- Welche Spiele spiele ich?
- Auf welchem Level spiele ich das Spiel? Welche Spielziele möchte ich erreichen?
- Mit wem spiele ich?
- Wie lange spiele ich? Wann fange ich an, wann höre ich auf?

Damit steckt in den Computerspielen die implizite Aufforderung der Selbststeuerung der Spieler: Sie müssen entscheiden, wie wichtig ihnen das Spielvergnügen ist, wie sie das Spielen mit anderen Aktivitäten sinnvoll ausbalancieren. Sie müssen die Fähigkeit entwickeln, Prioritäten zu setzen und eigene Grenzen zu ziehen.

Darüber hinaus besitzen Computerspiele eine wichtige selbstreflexive Komponente: Sie ermöglichen (so begrenzt auch immer) die Selbsterkenntnis der Spieler im Spiel und durch ihr spielerisches Handeln:

- Was sind meine Wünsche und Sehnsüchte? Welche emotionalen Gratifikationen erhalte ich durch das Spiel?
- Wie gehe ich mit Stress und Frust um? Was sind meine Ertragsgrenzen?
- Wo liegen meine Fähigkeiten? Was sind meine Grenzen?

- Wie wichtig ist mir der Erfolg? Kann ich auch Abstand davon nehmen?
- Inwieweit spiegelt das von mir präferierte Spiel etwas von meiner eigenen Lebenssituation wider? Inwieweit ist das Spiel ein Spiegel der Gesellschaft? Und in welcher Weise habe ich mich mit meinem Handeln in diese gesellschaftlichen Muster eingefädelt?
- Finde ich in meinem spielerischen Handeln Parallelen zu meinem Handeln in der realen Welt? Kompensiere ich mit dem Spiel unbefriedigte Bedürfnisse? Setze ich im Spiel fort, was ich ohnehin tue und denke?
- Habe ich es gelernt, mit meinen eigenen Ressourcen angemessen umzugehen?



Oft ein Thema in Computerspielen: Erwachsen werden (Brave)

So gesehen sind Computerspiele weniger eine Gefahr als vielmehr eine faszinierende und attraktive Herausforderung an den Spieler und an sein Umfeld. Der implizite Lernplan jedes Computerspiels fordert die Selbstbegrenzung und Selbstdisziplinierung und nicht etwa die Entgrenzung. Insoweit ist der „pädagogische Optimismus“ gerechtfertigt, dass die Spieler im Spiel eine Selbstausbildung erfahren, die als Element ihrer Selbstsozialisation nicht unwichtig sein könnte. Zu dieser Selbstsozialisation gehört auch, dass die Spieler erfahren und lernen, dass intensive Spielprozesse in virtuellen Spielwelten „eingefaltet“ sind in die Kontexte der realen Welt. Das entgrenzte sich Verlieren in virtuellen Spielwelten zerstört letztlich die für das Spiel existentiellen Rahmenbedingungen:

Das gesicherte Leben der Spieler in der realen Welt. Wir können davon ausgehen, dass genau dies den Spielern bewusst ist und gerade durch das Spiel gelernt werden kann.

Klingt dies alles nicht zu optimistisch? Werden die Gefahren, die von den Computerspielen ausgehen könnten, bei einer solchen Betrachtungsweise nicht unzulässig unterschlagen?



Welche Wirkungen gehen von Ego-Shootern aus? (Quake 4)

Was die Presse an möglichen Wirkungen des Computerspiels heraus stellt, ist ein buntes Kaleidoskop von Splittern aus wissenschaftlichen Forschungen. Medienexperten, Experimentalpsychologen, Pädagogen, ja selbst Gehirnforscher fühlen sich berufen, generelle Aussagen über mögliche Wirkungen des Computerspiels zu machen. Die Schulleistungen würden durch das Spiel erheblich vermindert, da Computerspielen verhindere, schulische Lernstoffe zu behalten. Andere behaupten, dass gerade durch das Computerspielen die Konzentrationskraft spezieller Kinder gesteigert würde. Wieder andere diagnostizieren eine Veränderung des Gehirns durch Computerspielen. Dann gibt es empirische Befunde, nach denen durch das Computerspielen das räumliche Vorstellungsvermögen gefördert werden könnte. Schließlich belegen Untersuchungen, dass Chirurgen, die begeisterte Videospieler sind, deutlich schneller und korrekter arbeiten als ihre Kollegen. Diese Reihe an Befunden und Erkenntnissen ließe sich beliebig fortsetzen.

Was ist von alledem zu halten? Wissenschaftliche Forschungsergebnisse zum Bereich der Medienwirkung haben nur eine begrenzte Aus-

sagekraft. Sie sind unter bestimmten Bedingungen gewonnen worden und gelten in der Regel nur für diese Bedingungen. Vielfach sind die Versuchsanordnungen sehr künstlich und entsprechen nicht den Bedingungen, unter denen Kinder Computerspielen. Auch Studien, die verschiedene Sachverhalte und Befunde gegenüberstellen, sind in ihrem Erkenntnisgewinn sehr begrenzt. Was besagt schon der empirisch erhobene Befund, dass Schüler mit schlechten Schulleistungen häufiger Computer spielen als solche mit guten Leistungen? Was bewirkt was? Führt das Computerspielen zu schlechten Schulleistungen oder bringen schlechte Leistungen in der Schule die Kinder und Jugendlichen dazu, sich stärker dem Computerspiel zuzuwenden? Oder steuern sich beide Variablen wechselseitig? Oder – was noch am wahrscheinlichsten wäre – werden schlechte Schulleistungen und exzessives Computerspielen durch ganz andere Faktoren bedingt: z. B. eine problematische häusliche Situation, geringe Anregungen durch Familie und Umwelt, finanzielle und soziale Probleme in der Familie. Liest man die meist umfangreichen Forschungsberichte seriöser Forscher, wird man genau auf diese Vorbehalte und Differenzierungen stoßen.



Fachleute diskutieren Chancen und Gefahren von Computerspielen auf einer Fachtagung 2004 in Köln

In der allgemeinen Öffentlichkeit sind diese Einschränkungen und Differenzierungen wenig brauchbar. Hier sucht man nach griffigen Formeln wie „Computerspiele machen Kinder dumm, dick und unglücklich“, die dann ganz allgemein Geltung für sich beanspruchen und als Orientierung für Eltern und Pädagogen angedient werden. Gegenüber dem, was so alles

durch die Presse rauscht und auf dem Bildschirm als „wissenschaftliche Erkenntnis“ präsentiert wird, sollte man Gelassenheit bewahren. Vergrößerung, Zuspitzung und Skandalisierung sind Mechanismen, um Aufmerksamkeit zu gewinnen und Beachtung zu erlangen. Dies schafft jedoch keine Differenzierung und bietet wenig Hilfe für die Orientierung von Eltern und Pädagogen.

Weitgehend Einigkeit besteht darüber, dass Computerspiele ein Wirkspektrum besitzen, also grundsätzlich nicht folgenlos sind. Welche Wirkungen jedoch zu erwarten sind, lässt sich generell nicht sagen. Es kommt auf den konkreten Einzelfall an: Bestimmte Computerspiele könnten durch ihr Wirkspektrum unter bestimmten Bedingungen, in einer bestimmten Situation, bei bestimmten Spielern möglicherweise bestimmte Wirkungen entfalten. Das fängt mit den Präferenzen der Spieler für bestimmte Spiele an, setzt sich bei den Unterschieden in der Wahrnehmung der Spielinhalte fort, bringt Unterschiede in der Handhabung des Spiels hervor, dies wiederum relativiert durch das soziale Setting und die situativen Bedingungen, gesteuert durch ein bestimmtes Nutzungsinteresse, durch bestimmte Spielerfahrungen und Kompetenzen, und hört vielleicht bei den Wertvorstellungen, Lebenserfahrungen und der konkreten Lebenssituation mit den speziellen Entwicklungsaufgaben des jeweiligen Spielers auf. Mit anderen Worten: Wie Computerspiele eingebunden werden in die Lebenswelt konkreter Spieler lässt sich seriös nur durch die Untersuchung des jeweiligen Einzelfalls klären. Solche Forschungen wären sehr zeit- und kostenaufwendig und befriedigten in ihrer Differenziertheit möglicherweise nicht das Bedürfnis der Öffentlichkeit nach generellen Aussagen über die Wirkungen der Computerspiele.

Für Eltern und Pädagogen bedeutet dies, dass sie sich weder auf die generell positiven noch auf die generell negativen Wirkungszuschreibungen verlassen sollten und ihr Handeln nicht davon abhängig machen, was gerade in der Zeitung über neuere Forschungsergebnisse berichtet wird. Vielmehr bleibt das Erfordernis bestehen,



Erwachsene und Kinder diskutieren gemeinsam über virtuelle Spielewelten

- im Gespräch mit dem Kind zu bleiben, Anteil zu nehmen an den Spielvorlieben und versuchen zu verstehen, warum das Kind welche Spiele spielt.
- Vereinbarungen zu treffen, wann und wie lange gespielt wird.
- Sorge dafür zu tragen, dass das Computerspielen nur einen Teil der Aktivitäten des Kindes ausmacht.
- sich auf Diskussionen mit dem Kind über bestimmte Spielinhalte einzulassen und möglicherweise zu lernen, das Spiel (auch) mit den Augen des Kindes zu sehen.



Prof. Dr. Jürgen Fritz
Fachhochschule Köln
Fakultät für Angewandte
Sozialwissenschaften
Forschungsschwerpunkt
„Wirkung virtueller
Welten“



■ **Vertrieb:** Microsoft

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 39 €

■ **Wertung:**

könnte für die bildungs-
pädagogische Arbeit
interessant sein

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 12 Jahren

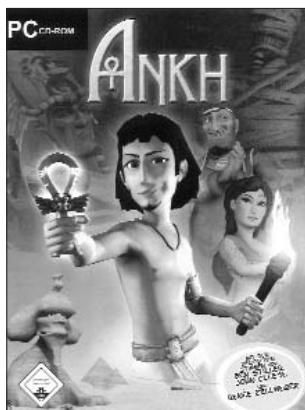
■ Age of Empires 3

Der dritte Teil der Echtzeitstrategie-Reihe entführt den Spieler in das Zeitalter der Besiedlung Amerikas. Während man in der Einzelspielerkampagne die Geschicke einer Siedlerfamilie lenkt, die zwischen die Fronten von Engländern, Franzosen, Russen, Indianern und einem Geheimbund gerät, kann man in den anderen Spielvarianten die Führung eines von acht zur Verfügung stehenden Völkern übernehmen. Die Steuerung und Handhabung lässt sich mittels eines Tutorials recht schnell erlernen. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade berücksichtigen unterschiedliche Spielerfahrungen. Die anspruchsvolle grafische Umsetzung ist wörtlich zu nehmen und benötigt hinsichtlich der Hardware hohe Systemanforderungen. Expansion und Streben nach Macht sind entscheidende Spielforderungen und das Bezwingen von Gegner ein vorrangiges Ziel. Der Weg dorthin ist ein ständiger Balanceakt, bei dem sowohl auf den Auf- und Ausbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems, als auch auf die zunehmende Militarisierung geachtet werden muss.

Das Spiel richtet sich an geübte Strategen und Fans der „Age of Empires“-Reihe und kann von

seiner Angebotsstruktur und den Spielforderung her von Spielern ab 12 Jahren erfüllt werden. Sie werden herausgefordert, sich in einer Welt zu bewähren, die nach festen Regeln funktioniert. Um hier dauerhaft erfolgreich zu sein, wird planvolles Handeln genauso gefordert, wie die Fähigkeit, Situationen zu analysieren, auf Veränderungen zu reagieren und die eigenen Strategien und Taktiken bei Bedarf anzupassen. Der Spielinhalt bietet gute Möglichkeiten für eine pädagogische Nutzung des Spiels. Anhand der Spielverläufe könnte man z. B. die Erfahrungen im Spiel mit gesicherten historischen Verläufen vergleichen.

Für die Jugendlichen war es besonders in der Netzwerk-Version spannend, ob sie die Auseinandersetzungen in der Alten (Europa) und Neuen Welt (Amerika) bestehen werden. Der im Programm integrierte Leveleditor, mit dem jeder eigene Szenarien erschaffen kann, könnte dazu genutzt werden, ein Turnier zu veranstalten, bei dem jeder Teilnehmer die Missionen der anderen erfüllen und auch bewerten muss. Dies führt spielerisch zu einem stärkeren Verständnis der Wirkungszusammenhänge und auch zur Anerkennung der Leistung der anderen Spieler.



■ **Vertrieb:** bhv

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 29 €

■ **Wertung:**

humorvolles Abenteuer vor
ägyptischer Kulisse

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 10 Jahren

■ ANKH

Ägypten vor langer, langer Zeit. Der junge Assil hat ein Problem: Er hat sich den Todesfluch des Skarabäenkönigs eingehandelt und ist zu allem Überfluss auch noch ungewollt in den Besitz des „Ankh“, des Symbols des Lebens, gekommen. Um alles wieder in Ordnung zu bringen, braucht Assil die Hilfe des Pharaos. Und schon beginnt das Abenteuer!

Der Spieler steuert den jungen Ägypter mit Hilfe der Maus zunächst durch eine Stadt, in der es allerhand zu entdecken und zu kombinieren gibt. Der Mauszeiger ändert je nach Spielsituation seine Anzeige. So sieht der Akteur, ob er z. B. einen Gegenstand nehmen, betrachten oder mit einer Person sprechen kann. In Gesprächen steht ein Pool von witzigen Antworten und Fragestellungen zur Auswahl. Wählt man klug, kommt man in dem Abenteuer ein Stück weiter. An manchen Stellen ist es möglich, mehrere Charaktere zu steuern, um die kniffligen Aufgaben lösen zu können. Wie in einem Adventure üblich, werden Dinge eingesammelt, um sie an anderer Stelle wieder einzusetzen. Das Inventar bleibt überschaubar und ist einfach zu nutzen. Manchmal müssen Gegenstände miteinander kombiniert werden, um sie sinnvoll anwenden zu können. So lässt sich beispielsweise aus

Krokodilzähnen, einer Handtasche und einem Schädel ein für den Spielverlauf notwendiges Krokodilkostüm erstellen. Mit diesem Wissen erarbeitet man sich nach und nach die einzelnen Schauplätze der Geschichte, die von der Wüste über Tempel bis hin zur Sphinx reichen. Eine ansprechende 3D-Grafik sowie Detailvielfalt und Animationsreichtum im Spielverlauf sorgen für Motivation und Abwechslung. Mädchen und Jungen ab 10 Jahren, die gerne knobeln und kombinieren, können mit dem Spiel klar kommen. Aber auch aufmerksames Zuhören ist notwendig, da sich so manche Aufgabenstellungen oder Lösungswege in den geführten Gesprächen verstecken. Die eindeutig auf eine jüngere Zielgruppe abgestimmten Dialoge sind witzig und unterhaltsam. „So macht Zuhören Spaß“ (Sandra, 11).

„Ankh“ ist ein gelungenes und humorvolles Abenteuerspiel, in dem man viel lachen kann. Und es kann gut mit Mehreren gespielt werden. Dieses Zusammenspiel erwies sich immer dann als besonders hilfreich, wenn der eigene Spielfluss ins Stocken geriet, weil die zündende Idee fehlte und Geduld und Ausdauer überfordert waren. Mit Hilfe der Anderen ließen sich dann recht schnell neue Lösungsmöglichkeiten entwickeln.

■ Barbie und der geheimnisvolle Pegasus

Der böse Magislaus hat Barbies und Annikas Eltern in Stein verwandelt. Zusammen mit ihren Freunden, dem Eisbären Shiver und dem Pegasus Brietta, macht sich Annika auf die Suche nach dem Lichtstab, der den bösen Zauber brechen kann.

Neu an diesem 3D-Abenteuer-Spiel ist die überwiegende Steuerung mit den Pfeiltasten. Dies ist für Einsteiger zu Beginn etwas schwierig. Um das Abenteuer bestehen zu können, müssen die Kinder mit Annika in vier verschiedenen Spielwelten (Wolkenstadt, Verbotener Wald, Gletscherhöhlen und Kristallpalast) unterschiedliche Aufgaben lösen. Sie dürfen u. a. bauen, forschen, Dinge verändern, Räume dekorieren, Memory spielen, einen Hindernisparcour überwinden und Puzzle legen. Die Zielgruppe wird in eine farbenfrohe und kindgerechte Märchenwelt eingeladen, wie sie für die Spielwelt der Barbiepuppen typisch ist. Die Figuren sind schön anzusehen, geschmack-

voll gekleidet und wirken nie bedrohlich. Mit etwas Übung können auch die jüngeren Mädchen mit den Spielforderungen zurecht kommen. Trotz einer insgesamt friedvollen Spielatmosphäre gibt es auch kleine Spannungsmomente, so zum Beispiel, wenn eine Eishöhle einzustürzen droht.

Wie nicht anders zu erwarten, wurde auch diese Barbie-Version von den Mädchen, die hauptsächlich zwischen 5 und 10 Jahren waren, mit großer Begeisterung gespielt. Ihnen gefielen die unterschiedlichen und abwechslungsreichen Aufgabenstellungen. Zumeist saß man zu zweit vor dem Bildschirm und unterhielt sich angeregt mit seiner Mitspielerin über die Welt der Barbie. Interessant war, dass der Abenteuercharakter des Spiels auch einige Jungen neugierig werden ließ. Doch sobald sie merkten, dass die Spielforderungen nicht aktional und kämpferisch ausgerichtet waren, verlebte ihr Interesse.

■ Bard's Tale

Mit „Bard's Tale“ kehrt eines der Erstlingswerke im Bereich des Rollenspiel-Genres wieder zurück. In einem mit Witz und sarkastischem Humor gespickten Abenteuer begleitet der Spieler einen schottischen Barden. Dieser ist eher ein Lebemann, der sich gerne Wein, Weib und Gesang widmet, als ein typischer Held. Die Spielfigur versucht durch kleine Betrügereien an Geld zu kommen, stellt sich dabei aber nicht selten selbst ein Bein. Im Verlauf des Abenteuers wird der Spieler immer wieder vor knifflige Rätsel und Herausforderungen gestellt. In Dialogen muss der Spieler taktisches Gespür zeigen, sich lieb und nett oder auch mal hämisch und böse verhalten, um den gewünschten Erfolg zu erzielen. Die vom Spieler jeweils getroffene Handlungsweise kann den weiteren Verlauf der Geschichte begrenzt beeinflussen und ihn einfacher oder steiniger werden lassen. Neben seinen Waffenkünsten hat unser Musiker natürlich auch einige Zauberbericks im Petto. Bösewichte gilt es mit Magie und, wie es sich für einen Barden geziemt, natürlich auch mit Gesängen zu besiegen, welche im Spielverlauf erlernt werden können. So besitzt er die Fähigkeit, mit seiner Laute illusionäre Gestalten und Kräfte,

wie z. B. einen Riesen, eine Bogenschützin oder Blitz und Feuer an seiner Seite erscheinen zu lassen, die ihn in seinen Kämpfen tatkräftig unterstützen. Im Verlauf des Abenteuers kann der Spieler so bis zu vier Kreaturen gleichzeitig Befehle erteilen.

Die detailreiche Grafik überzeugt mit einer farbenfrohen Fantasy-Landschaft. Untermalt wird das Spielgeschehen durch schottische Folklorelieder, die mit viel Witz und Charme präsentiert werden.

Anders als in den sonst typischen Rollenspielen, steht in diesem Spiel nicht das Ansammeln eines umfangreichen Inventars an Waffen im Vordergrund. Dennoch bietet „Bard's Tale“ jedem, der dieses Genre einmal auf witzige Art erleben und mit einem ungewöhnlichen Helden Abenteuer bestehen möchte, eine Menge Spaß und abwechslungsreiche Herausforderungen. In seiner Spieldynamik wirkt es wie eine Komödie, garniert mit einem Hauch von schwarzem Humor. In den Erprobungen zeigte sich, dass jüngere Spieler den ironischen und sarkastischen Humor oft nicht verstanden, was ihren Spielspaß aber nicht minderte.



■ **Vertrieb:** Vivendi Universal Interactive

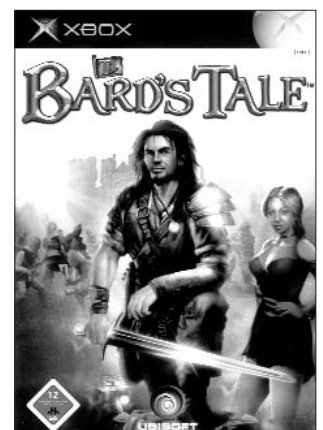
■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 28 €

■ **Wertung:**
ein märchenhaftes
Abenteuer mit neuen
Herausforderungen

■ **USK:**
freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Ubisoft

■ **System:** PC/PS2/Xbox

■ **Preis:** ca. 45 €

■ **Wertung:**
spannendes und humor-
volles Action-Rollen-Spiel

■ **USK:**
freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 14 Jahren



■ **Vertrieb:** Kiddinx

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 18 €

■ **Wertung:**

unterhaltsame Spielfreude in der Benjamin-Blümchen-Welt

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Kiddinx

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 21 €

■ **Wertung:**

die Fans waren zufrieden

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren

■ Benjamin Blümchen: Das Zoofest

„Törröööh“ – dieser wohlbekannte Ausruf lässt Kinderherzen höher schlagen. Auch am Computer erfreut sich der kleine Elefant großer Beliebtheit. Die Geschichte des Spiels ist schnell erzählt: Der Zoo plant ein großes Sommerfest und hat dafür viele Vorbereitungen zu treffen. Bekannte Figuren aus der Serie, wie Otto, Stella, Herr Tierlieb, der Tierpfleger Karl, die Zeitungsreporterin Karla Kolumna und nicht zuletzt Benjamin Blümchen selbst, haben alle Hände voll zu tun. Aber um ein Gelingen des Festes zu garantieren, ist unbedingt die Mithilfe des Spielers erforderlich, der dazu in der bekannt liebenswerten Art von Benjamin direkt angesprochen wird. In zwei Level sind insgesamt 13 Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu entdecken und zu bewältigen. Der freundliche Elefant und seine Freunde erklären ausführlich, wie jeder die einzelnen Aufgaben erfolgreich meistern kann. Der Spieler kann die nötigen Informationen wiederholt abrufen, so dass auch unerfahrene Spieler erfolgreich sein können. Für das große Zoofest ist das Affenhaus zu streichen, Girlanden müssen von der Maus aus-

genagt, Eiskugeln gestapelt und der Rasen gemäht werden. In vielen weiteren Spielen ist suchen, puzzlen und malen angesagt. Auch als DJ kann der Spieler aktiv werden. Als Lohn für die vollbrachte Arbeit bekommt der Spieler die Dekoration für das Fest. So kann Herr Tierlieb endlich das Zoofest mit allen Tieren und Freunden eröffnen.

Gespielt wird mit der Maus, wobei auch erste Schritte bei der Steuerung mit der Tastatur geübt werden. Die bekannte farbschöne Welt von Benjamin Blümchen wird untermalt von passenden Tiergeräuschen und stimmiger Musik. Im Spiel werden Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen, eine gute Auge-Hand-Koordination, vorausschauendes Handeln und Ausdauer gefordert. In unseren Praxistests empfanden die Kinder das Spiel und die bunte Welt des Benjamin Blümchen als sehr ansprechend und entsprechend gingen sie mit großer Motivation ans Werk. Jungen wie Mädchen ab 5 Jahren spielten längerfristig mit Begeisterung und Freude. Für unerfahrene Spieler oder jüngere Kinder ist die Begleitung eines Erwachsenen zu empfehlen.

■ Bibi Blocksberg: Eene meene Hexenspaß

Die Junghexen Bibi, Schaubia, Flauripauri und Arkadia haben ihre Hexprüfung bestanden und zur Belohnung hat jede ein persönliches Fotoalbum geschenkt bekommen. Doch, oh Schreck, in ihrer Freude haben sie bei den Vorbereitungen der Prüfungsfeier versehentlich einige Bilder verloren bzw. vertauscht. Und ohne Fotos gibt es keine Party.

In verschiedenen Spielen, wie dem Besentanz, dem Tortenspiel, dem Lichtlabyrinth oder der Hexenpyramide, müssen die Kinder nun dabei helfen, dass die Fotoalben wieder vollständig werden und die Vorbereitungen für das Fest voran gehen können. Mit Geschicklichkeit, Kombinationsfähigkeit, Konzentration und Ausdauer gilt es, die unterschiedlichen Aufgabenstellungen zu lösen. Wurde ein Spiel erfolgreich abgeschlossen, gibt es zur Belohnung kleine bewegliche Bilder, auch Bibinixe genannt, mit denen die Albumseiten wieder in Ordnung gebracht werden können.

Das Spiel wirkt wie ein interaktives Bilderbuch, in dem die Kinder viel entdecken und

ausprobieren können. Die farbenfrohen Grafiken, lustigen Animationen und unterschiedlichen Spielaufgaben sorgen für Faszination und viele kleine Spannungsbögen.

Mit jeder erfüllten Spielforderung rückt das Spielziel näher. Dabei steht man nicht unter Zeitdruck. Wiederholungen sind jederzeit möglich. Die Steuerung mit der Maus, den Pfeiltasten und der Leertaste ist anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig, aber dann ist sie auch für jüngere Kinder schnell zu handhaben. In seiner Aufmachung ist das Spiel weder bedrohlich noch extrem leistungsfordernd.

Die meisten Mädchen und Jungen ab 5 Jahren kannten Bibi aus Fernsehen, Bilderbüchern, Hörkassetten und anderen Computerspielen dieser Hexenreihe und waren natürlich gespannt, mit welcher Geschichte und welchen Aufgabenstellungen dieses Spiel wohl aufwarten würde. Ihr lang anhaltendes Interesse und ihre Spielfreude bestätigten, dass sie mit dem Ergebnis zufrieden waren.

■ Biene Maja: Wer hilft Willi?

Bei Biene Maja und ihren Freunden sind die Vorbereitungen für das große Blumenfest in vollem Gange. Nur der arme Willi ist krank und plagt sich mit einer Erkältung und hohem Fieber herum. Der Grashüpfer Flip und Maja versuchen Willi zu helfen.

Mit der Spielfigur Maja besorgt man Kamillenblätter für einen Tee, Moos für Wadenwickel und kontrolliert regelmäßig Willis Temperatur. Außerdem kümmert man sich darum, dass Willi seine Ruhe bekommt und von den anderen Wiesenbewohnern nicht gestört wird.

Um Willi mit den heilenden Mitteln behandeln zu können, müssen diese erst einmal beschafft werden. Hierzu muss der Spieler Aufgaben an verschiedenen Spielorten erfüllen. Diese werden übersichtlich als Bilder am Bildschirmrand dargestellt, was gerade jüngsten Spielern die Orientierung erleichterte. Die Aufgaben sind abwechslungsreich. So gilt es beispielsweise mit den Ameisen einen Tanz einzustudieren, Kräuter zu sortieren oder Girlanden mit einem bestimmten Muster her-

zustellen. Freunde, wie Frau Marienkäfer oder die Stubenfliege Puck, bieten dabei zusätzliche und hilfreiche Tipps.

Zentrale Handlungsanforderung ist das Erkennen und Nachvollziehen von Analogien. Dem Spieler werden beim Bewältigen der Aufgaben in erster Linie Merkfähigkeit und Geschicklichkeit abverlangt. Nebenbei erfährt er, wie z. B. das Krankheitssymptom Fieber entsteht, was man dagegen unternehmen kann und welche Kräuter sonst noch bei anderen Erkrankungen hilfreich sind. Das Spieltempo ist ruhig, die Oberfläche freundlich gestaltet. Bedienungsschema und Steuerung sind einfach gehalten. Zwei frei wählbare Schwierigkeitsstufen erlauben ein Anpassen der Aufgabenforderungen an die eigenen Spielfähigkeiten. Die aus Büchern und Zeichentrickserie bekannten Figuren von Maja, Willi, Flip und Thekla sorgen für Identifikation und Motivation.

„Wer Hilft Willi“ bietet Jungen und Mädchen ab 5 Jahren einen unterhaltsamen, anregenden und lehrreichen Zeitvertreib.



■ **Vertrieb:** Tivola

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 25 €

.....
■ **Wertung:**

anregendes Lernspiel zum Thema Erkältung

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren

■ Black & White 2

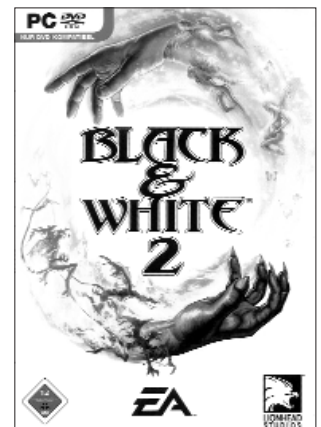
Was stellt man eigentlich an, wenn einem göttliche Kräfte verliehen werden und man das Schicksal seines und anderer Völker in den Händen hält? Und wie nutzt man seine Macht, friedvoll und sozial oder eher krieglerisch und zerstörerisch? Besonders für Jungen eine spannende Frage, der sie sich in diesem Echtzeit-Strategiespiel-Spiel gerne stellten.

Der Spieler entscheidet sich zu Beginn des Spiels für eine von vier lernfähigen Kreaturen, die zum ständigen Begleiter wird, den Spieler gegenüber dem Volk repräsentiert und die er durch Lob oder Züchtigung zu einem guten oder bösen Geschöpf heranzieht. Des Weiteren gilt es, die Bedürfnisse seines ergebenen Volkes zu befriedigen und letztendlich die Herrschaft über die Insel zu erlangen. Als freundlich gesinnter Gott kann man für saubere und beeindruckende Städte sorgen und so andere Kulturen zum Überlaufen bewegen. Als krieglerischer Gott hingegen versucht man fremde Städte einzunehmen und das eigene Volk mit Menschenopfern und Naturkatastrophen in Demut und Respekt zu versetzen.

Wesentliches Spielziel ist der Aufbau einer

funktionierenden Infrastruktur, die nur mit Ausdauer, Konzentration und Verständnis für Wechselwirkungsprozesse erreicht werden kann. Jüngere, Unerfahrene und jene, die Action im Spiel bevorzugten, zeigten hier recht bald erste Ermüdungserscheinung, die dann zumeist zum Spielabbruch führten. Die im Spiel verbliebenen Spieler waren von der Möglichkeit der Einflussnahme auf den Spielverlauf fasziniert. Gleichzeitig amüsierte es sie, dass sie bei ihren Entscheidungen immer von einem kleinen Engel und einem Teufel virtuell beraten wurden. Mit dieser und anderen Spieleinlagen wird eine mögliche Ernsthaftigkeit der Spielgeschichte im Keim erstickt.

Der Spieler erlebt sich in einer spannenden, nicht ernst zu nehmenden Fantasiewelt, in der er spielerisch und wirkungsmächtig eingreifen und sogar moralisch fragwürdige Entscheidungen treffen kann. Gleichzeitig bietet das Spiel die Möglichkeit, sein eigenes Handeln und die damit verbundenen Auswirkungen zu reflektieren. Ein interessantes Spiel, dass im Gespräch mit den Spielern viel Diskussionsstoff bietet.



■ **Vertrieb:** Electronic Arts

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 44 €

.....
■ **Wertung:**

Echtzeit-Strategiespiel mit viel Diskussionsstoff

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren



■ **Vertrieb:** Beat Games

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 10 €

■ **Wertung:**

unterhaltsame und preiswerte Brettspiel-Simulation

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 6 Jahren

■ Block iX

Das Spielfeld dieser Brettspiel-Simulation besteht aus quadratischen Blöcken, auf denen sich die Spielfiguren gegenüber stehen. Um zu gewinnen, muss man möglichst schnell als erster auf den Spielfeldrand der gegnerischen Seite gelangen. Dies hört sich einfach an, erweist sich in der Umsetzung aber als recht schwierig, da der Spielgegner gezielt Hindernisse oder spezielle Extras einbauen kann. Gespielt werden kann allein oder zu zweit, entweder gegeneinander oder gegen den Computer. Zum Erreichen seines Ziels kann man in jedem Zug ein Feld auswählen, dieses rot oder blau einfärben und dann bis zu drei Schritte laufen. Doch schon beginnen die Schwierigkeiten, denn nicht jedes Feld lässt sich so ohne weiteres einfärben und ein Vorwärtskommen ist nur auf eigenen Farbfeldern erlaubt. Da der diagonale Lauf ebenfalls nicht möglich ist, heißt es, schnell überlegen, will man zügig vorankommen.

Neben freundlichen und feindlichen Feldern gibt es auch neutrale Felder und solche mit besonderen Eigenschaften, die durch ein Fragezeichen gekennzeichnet sind sowie Felder aus

Stein, die beide Kontrahenten weder betreten noch einnehmen können. Die Fragezeichenfelder stehen für besondere Ereignisse. Betritt der Spieler eines dieser Felder, dann kann es schon mal passieren, dass er noch einmal an der Reihe ist oder leider aussetzen muss.

Mit den klaren Spielregeln können schon Mädchen und Jungen ab 6 Jahren zurecht kommen. Sie werden herausgefordert, konzentriert und logisch über einfache Problembereiche nachzudenken, brauchbare Lösungsschritte zu entwickeln und zügig zu handeln. Und wie im richtigen Leben kann es der Zufall wollen, dass man zwar alles richtig gemacht hat, aber am Ende doch nicht gewinnt, weil das Quäntchen Glück gefehlt hat. Die Mädchen und Jungen in den Computerspielgruppen hat dies zwar geärgert, aber zugleich auch angestachelt, das Spiel noch einmal anzugehen.

„Block iX“ ist ein gelungenes Beispiel dafür, dass Computerspiele trotz einer dezenten Grafik und eines einfachen Spielprinzips anregend und unterhaltsam sein können, wenn die Spielidee nur pfiffig genug umgesetzt ist.



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 59 €

■ **Wertung:**

ungewöhnliches und faszinierendes Jump&Run-Abenteuer

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 10 Jahren

■ Brave: Die Suche nach dem Geistertänzer

Mit Mut, Schnelligkeit und List gelingt es dem Indianerjungen Brave bereits im Intro dieses spannenden Abenteuers, seine Freundin aus den Fängen des Bären zu befreien. Nach dieser Bewährungsprobe sind allerdings seine Kindertage gezählt, denn der Häuptling schickt ihn auf den Weg, ein richtiger Krieger zu werden. Brave kämpft gegen bedrohliche Tiere, enträtselt Felsenmalereien und erlernt die Fähigkeiten von Jägern und Schamanen, um sich in einer gleichermaßen spannenden wie faszinierenden Welt zu behaupten. Das Spurenlesen ist so eine Fähigkeit, die in dem Spiel einfallsreich umgesetzt wird. Die Stärke des im Herzschlagrhythmus vibrierenden Gamepads und ein dazu immer größer blinkendes Tatzen-symbol verraten – ähnlich dem bekannten „warm, wärmer, heiß-Suchspiel“ – die Nähe einer Fährte. Ein besonderer Sichtmodus liefert weitere Indizien. So gelingt es dem Spieler, eine verborgene Fährte zu finden und ihr zu folgen. Ist das entsprechende Tier gefangen, geht eine seiner Fähigkeiten auf Brave über. Ein einstellbarer Hilfsmodus versorgt den Spieler nach Bedarf mit den notwendigen

Hinweisen. Schritt für Schritt entfaltet sich so vor seinen Augen eine faszinierende und komplexe Spielwelt. Die stimmungsvolle Gestaltung, ausgefeilte Soundeffekte und eine tolle musikalische Untermalung sorgen für eine dichte Spielatmosphäre. Spielphasen, in denen Reaktionsschnelligkeit gefordert ist, wechseln in angenehmer Weise mit anderen, in denen Konzentration und gründliches Untersuchen der Umgebung gefragt sind, ab.

Thema des Spiels ist die Aufnahme in die Welt der Erwachsenen. Um sich in ihr bewähren zu können ist es notwendig, diese Welt zu erforschen und entsprechende Fähigkeiten zu erwerben. Für solche Spielforderungen interessierten sich in erster Linie die Jungen. Sie befanden, dass das Jump&Run-Abenteuer trotz einiger weniger Kritikpunkte eine humorvolle Geschichte besitzt und anspruchsvolle Herausforderungen bereit hält. Da die umfangreichen Steuerfunktionen schrittweise im Spielverlauf zu erlernen sind, fühlten sich auch weniger erfahrene und jüngere Spieler ab 10 Jahren mit dem Spiel nicht überfordert.

■ Burnout Revenge

Auch wenn das vorrangige Ziel dieses Autorennspiels, nämlich gegnerische Fahrzeuge zu zerstören, auf den ersten Blick aus pädagogischer Sicht bedenkenswert erscheint, soll es hier dennoch näher beleuchtet werden. Um was geht es also genau? Mit wechselnden Fahrzeugen und auf verschiedenen Rennstrecken, die je nach Spielerfolg freigeschaltet werden, rast der Spieler durch virtuelle Landschaften und rammt alle Fahrzeuge, die ihm im Wege stehen, wobei im Spielverlauf zunehmend mehr Wert auf die Art der Zerstörung gelegt wird, als auf die Zerstörung selbst. Nicht die Zerstörungswut steht im Vordergrund der Spieldynamik, sondern die kunstvolle Zerlegung der gegnerischen Fahrzeuge. Auf diesen bedeutsamen Unterschied legten die jugendlichen Tester, ausschließlich Jungen, großen Wert. Um dies umsetzen zu können, müssen sie flink und geschickt bestimmte Tastaturkombinationen beherrschen. Mit Luftsprüngen und artistischen Einlagen lassen sich die gegnerischen Fahrzeuge besonders wirkungsvoll attackieren. Auf Grund ständig wechselnder Rennoptionen werden die Spieler extrem gefordert. Ständig müssen sie sich auf

neue Herausforderungen einstellen und speziellen Vorgaben gerecht werden, um das Levelziel zu erreichen.

Der einfache Zugang zum Spiel, die klaren Spielziele, der Abwechslungsreichtum und eine hervorragende Grafik tragen entscheidend zur Faszinationskraft bei. Sie wird noch verstärkt durch die Möglichkeiten, schnelle und eindrucksvolle Spielerfolge erzielen und durch Training die individuelle Leistungsfähigkeit kontinuierlich steigern zu können. Einen weiteren Reiz bieten die Belohnungen im Spiel, wie freigeschaltete Rennstrecken und zusätzliche Fahrzeuge.

Das Spiel hat nicht den Anspruch, Realitätsaspekte wirklichkeitstreu wiederzugeben. Vielmehr präsentiert es eine in Amerika recht beliebte Rennsportart mit klaren Regeln, die mittlerweile auch im deutschen Sportfernsehen zu sehen ist. Im Spiel können die Jugendlichen an dieser Rennsportwelt teilnehmen und in einem virtuellen Kräfteressen mit anderen ihr Können unter Beweis stellen. Die Fähigkeit, dieser lustvoll erlebten Fiktion mit einem kritischen und abstrahierenden Blick zu begegnen, ist Jungen ab 12 Jahren zuzutrauen.

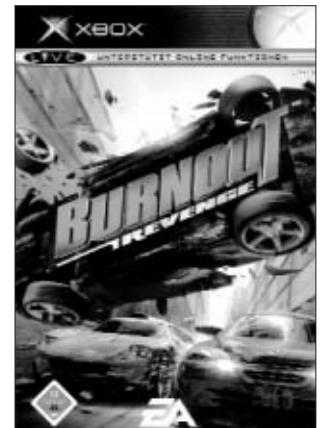
■ Charlie und die Schokoladenfabrik

Die Geschichte entspricht dem gleichnamigen Spielfilm. Der Schokoladenfabrikant Willy Wonka bietet fünf Kindern die Möglichkeit, sein Schokoladenimperium besuchen zu dürfen. Hierfür verlost er fünf goldene Eintrittskarten, versteckt in Schokoladenriegeln. Der Zufall will es, dass auch der kleine Charlie zu den Gewinnern gehört. Und wie im Film, sorgen auch im Spiel die anderen vier Kinder für jede Menge Ärger beim Erkunden der Fabrik. Aufgabe des Spielers ist es, mit Charly die daraus entstehenden Schwierigkeiten zu beheben. Im Schokoladenraum beginnt es damit, dass Augustus Glutsch sich gierig über den Schokoladenfluss beugt. Natürlich fällt er hinein und wird in eine Röhre gesaugt, die daraufhin verstopft. Um das Problem zu beseitigen, muss Charly komplizierte Rätsel lösen. Umpa Lumpas, kleine Männlein mit unterschiedlichen Fähigkeiten, stehen ihm als Helfer beiseite und übernehmen Spezialaufgaben. Mal sucht Charlie Schweißser, um defekte Süßigkeitsmaschinen zu reparieren, mal Bonbonsammler. Ewige Gaumenlutscher hat Charly immer dabei. Sie schmecken toll und eignen sich als Wurfgeschoss. Die im Spielverlauf eingesammelten Bonbons verfügen über unterschied-

liche Eigenschaften, die, an der richtigen Stelle und zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, von großem Nutzen sein können. So lassen sich beispielsweise mit ihnen Roboter in eine Falle locken und zu einem Ball formen. Mit dem notwendigen Geschick muss man ihn danach auf eine Bahn rollen und zum Schluss einen Ventileingang verstopfen.

Zur Bewältigung der ungewöhnlichen Aufgabenstellungen sind Kombinationsfähigkeit, Verständnis für Wechselwirkungsprozesse und eine gute Auge-Hand-Koordination notwendig. Aber auch Geduld und Ausdauer sind erforderlich, da die Lösungswege nicht immer sofort und eindeutig erkennbar sind und die Umsetzung nicht automatisch Erfolg verspricht. Hier ist Frustrationstoleranz angesagt, zumal nur am Ende eines Levels die Möglichkeit besteht, Zwischenstände abzuspeichern.

Mädchen und Jungen ab 10 Jahren sind in der Lage, mit den nicht immer leichten Aufgabenstellungen klar zu kommen. Im Test gingen sie die Suche nach den Lösungen oft zu zweit an und erörterten diese lautstark untereinander. Sie fanden, dass das Spiel zwar ganz schön knifflig, aber auch spannend, abwechslungsreich und unterhaltsam ist.



■ **Vertrieb:** Electronic Arts

■ **System:** PS2/Xbox

■ **Preis:** ca. 59 €

.....
■ **Wertung:**

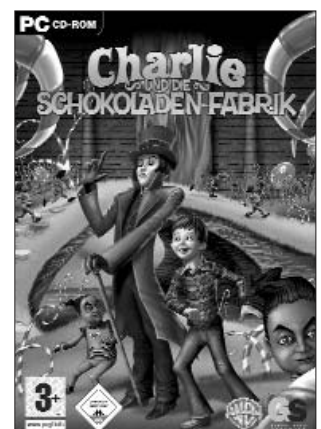
es geht um mehr, als nur Zerstörung

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren



■ **Vertrieb:** Take 2

■ **System:** PC/PS2/Xbox

■ **Preis:** ca. 38 €

.....
■ **Wertung:**

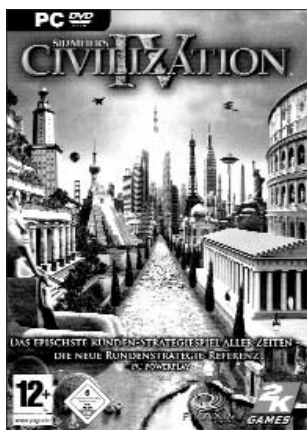
knifflige Bewährungsproben für Jungen und Mädchen

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 10 Jahren



■ **Vertrieb:** Take 2

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 40 €

■ **Wertung:**

komplexes rundenbasiertes
Aufbau- und Strategiespiel

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 14 Jahren



■ **Vertrieb:** East

Entertainment Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 20 €

■ **Wertung:**

kindgerechte Abenteuer
mit lang anhaltendem
Spielepaß

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren

■ Civilization 4

Gefragt sind erfahrene Strategen, Wirtschaftsprofis, Wissenschaftler, Diplomaten, Staatenlenker und religiöse Führer in Personalunion. Der Spieler führt eine Zivilisation nach dem Vorbild der Menschheitsgeschichte aus der Steinzeit bis zur Eroberung des Weltraums. Es gilt, sich gegen andere konkurrierende Völker durchzusetzen und die höchste Punktwertung zu erreichen. Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen kommt es hier jedoch weniger auf kriegerische Handlungen als vielmehr auf eine ausgewogene Entwicklung an. Kriegsgelüste werden von der eigenen Bevölkerung nicht gern gesehen, zumal Waffengewalt immer zu diplomatischen Verwicklungen führt. Spielentscheidend sind ein schneller Fortschritt, durch den neue Technologien, militärische Einheiten, Weltwunder und Stadtverbesserungen möglich werden. Ferner muss man sich stetig um die Zufriedenheit seiner Bevölkerung, die Entwicklung der Städte und eine positive Haushaltsbilanz kümmern. Der hoch komplexe und vielschichtige Spielverlauf bietet manch interessante und nachdenkswerte Anregung, die sich in der bildungspädagogischen Arbeit gut aufgreifen

und vertiefen ließen. So kann man u. a. die kulturellen Werte der eigenen Zivilisation nach außen einen solchen Stellenwert erhalten, dass Bewohner anderer Zivilisationen beschließen, lieber in diesem Kulturangebot leben zu wollen. Auch die Weltreligionen erhalten ihre Bedeutung im Spiel, indem sie Einfluss auf das Befinden der Einwohner nehmen und das Verhältnis zu anderen Völkern bestimmen.

In diesem rundenbasierten Spiel führt man, wie beim Schach, seine Züge nacheinander durch und kann sich beliebig viel Zeit für strategische Überlegungen lassen. Dies schlägt sich merklich in einer epischen Spieldauer nieder und lässt den Spieler die Zeit vergessen. Es ist weniger der Actionspieler, als vielmehr der Stratege und Planer ab 14 Jahren gefragt. Kaum ein anderes Computerspiel besticht durch einen höheren Komplexitätsgrad und bietet dennoch großen Abwechslungsreichtum und Spielspaß. Liebhaber von Echtzeit-Strategiespielen müssen Geduld und Ausdauer mitbringen, wenn sie die Komplexität des Spiels erfahren wollen. Vernetzte Spiele funktionieren trotz des rundenbasierten Aufbaus erstaunlich gut und ohne lange Wartezeiten.

■ Connie die kleine Kuh

In diesem Abenteuer- und Geschichtenspiel erkundet man mit Connie, der kleinen Kuh, den Bauernhof und seine Umgebung. Und natürlich lernt man auch Connies Familie und Freunde kennen. Das Programm bietet den Kindern zahlreiche Anregungen, um im Spiel selbstständig aktiv zu werden. Erscheint beispielsweise ein Auge, dann bedeutet dies, dass man sich den Gegenstand mal genauer ansehen sollte. Ist eine Sprechblase zu sehen, bietet sich die Möglichkeit, sich mit jemandem zu unterhalten. Schritt für Schritt erschließen sich so die Spielgeschichten und Aufgaben. Spricht Connie z. B. mit ihrer Mama Mollie, so bittet sie ihre Tochter, ein Ei zu besorgen, damit sie einen Kuchen backen kann. Da Connie selbst aber zu groß ist, um in den Hühnerstall zu gelangen, gilt es zu überlegen, mit welchen Hilfsmitteln oder Personen das Problem dennoch gelöst werden kann. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellungen steigt während des Spiels kontinuierlich an, Erfolgserlebnisse werden in Form von Punkten sichtbar, das Fortschreiten im Spiel wird anhand eines sich füllenden Balkens angezeigt. Dieser Überblick ist wichtig, da das Spiel leider erst nach Beendigung eines Kapitels gespeichert werden kann. Die Atmosphäre ist

harmonisch und friedvoll, die Grafik ansprechend und kindgerecht. Der Spieler gerät zu keiner Zeit unter Druck, da stets Wiederholungen möglich sind.

Die Wissensvermittlung über Sachzusammenhänge (z. B.: Wie wird aus Getreide Brot?) ist stimmig und nicht aufdringlich mit dem Spiel verwoben. Die Kinder waren sehr motiviert, sich immer wieder den Aufgaben zu stellen und auch knifflige Situationen zu meistern. Die Spielstruktur ist so angelegt, dass mit etwas Ausdauer ein weitgehend selbstständiges Spielen möglich ist. Alle Anforderungen werden im Verlauf des Spiels von verschiedenen Charakteren erklärt. Mädchen und Jungen ab 5 Jahren fühlten sich hiervon motiviert. Besonders gefiel ihnen der „Party-Modus“, in dem kleine Spiele, wie z. B. Puzzle oder Labyrinth, die in einem Zeitlimit zu schaffen sind, beliebig oft gespielt werden können. Gefordert und gefördert werden Feinmotorik, Geschicklichkeit, Farben und Töne zu unterscheiden und zuordnen zu können sowie Sachzusammenhänge begreifen zu lernen. Für die jüngeren Kinder erwies es sich als hilfreich, dass Erwachsene in der Nähe waren, die ihnen ab und zu Zuspruch oder Anregungen bei der Lösungssuche gaben.

■ Crazy Machines: Neues aus dem Labor

In zahlreichen kniffligen Logik-Puzzles gilt es, durch logisches Denken und Anwenden physikalischer Gesetzmäßigkeiten eine Vielzahl von Experimenten zu konstruieren und in Gang zu setzen. In den unterschiedlichen Rätselbildern werden jeweils mittels einer Texttafel die entsprechenden Aufgabenstellungen erklärt. Die jungen Tüftler sind nun gefordert, die im Bild vorzufindenden Elemente so miteinander zu kombinieren, dass die Lösung in ihrem praktischen Ablauf sichtbar wird. Um eine Kettenreaktion oder eine Maschinerie in Gang setzen zu können, stehen den Spielern verschiedene Arten von Gerätschaften zur Verfügung. So müssen beispielsweise Roboter durch gezieltes Ablenken einer Kugel in Gang gesetzt werden oder Schaufelräder mit selbst konstruierten Keilriemen aus Seilen und Brettern andere Schaufelräder in Bewegung bringen.

„Crazy Machines“ erfordert Erfindungsreichtum, logisches Denken und Kombinationsgabe sowie Kreativität und zudem ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz, da der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf stetig ansteigt und die Lösung der jeweiligen Aufgaben nicht immer auf der Hand liegt. Physikalische Grund-

kenntnisse erleichtern die Lösungsprozesse. In den meisten Fällen sind mehrere Lösungen möglich. Bewältigt man eine Aufgabe, bevor die Zeit eines mitlaufenden Countdowns veronnen ist, bekommt der Nutzer die Restpunkte auf seinem Spielkonto gutgeschrieben. Das Spiel bietet zusätzlich die Möglichkeit, eigene Maschinen bzw. Spielaufgaben zu entwerfen und diese zur Bewältigung an andere Tüftler weiterzugeben und auf ihre Funktionalität testen zu lassen.

Aufgrund der teilweise recht komplexen Rätsel und dem Fehlen eines Hilfemodus werden junge Forscher und Tüftler ab 10 Jahren mit dem Spiel zurecht kommen. In unseren Erprobungen war es interessant festzustellen, dass ein Einzelspieler nie lange alleine blieb und sich nach kurzer Zeit eine Gruppe anderer Kinder um ihn versammelte, um gemeinsam im Team an der Lösung einzelner Level zu arbeiten. Das Programm schließt thematisch an seine beiden Vorgänger an, wobei die grafische Aufmachung und die musikalische Untermalung verbessert wurden. Inhaltlich warten zwölf neue Elemente auf ihren Einsatz und etwa einhundert neue Aufgaben auf eine Lösung.

■ Der kleine Eisbär 2: Die geheimnisvolle Insel

Viele Kinder kennen den kleine Eisbären schon aus Bilderbüchern und Spielfilmen. Und entsprechend der Filmvorlage gibt es einen zweiten Teil nun auch für den Computer.

Im Spiel begleitet man Lars und seine Freunde bei deren Abenteuer, den großen Fisch zu retten. Dazu müssen sie am Nordpol zunächst einige Dinge zusammensuchen und Fähigkeiten, wie Anschleichen, gezieltes Werfen und Tauchen, trainieren. Danach geht es mit dem Flugzeug auf eine Insel, wo sie Freunde und Verbündete finden können, die ihnen bei der Befreiung des großen Fisches helfen. Die Tierfreunde, u. a. Leguane, Pelikane und Schildkröten, gewinnt man, indem man ihnen z. B. beim Krebsfangen hilft oder mit ihnen Unterwasserhandball spielt. Mit jeder erledigten Spielaufgabe erschließt sich den Kindern nach und nach der Spiel- und Handlungsverlauf. Die Spielforderungen sind übersichtlich gestaltet und klar formuliert. Die Maussteuerung ist leicht zu handhaben. Die Spielgeschichte ist kindgerecht, farbenfroh und ab-

wechslungsreich umgesetzt und macht neugierig, sich auf das Spiel einzulassen.

In den Spielegruppen jedenfalls wurde „Der kleine Eisbär“ sowohl von Jungen als auch Mädchen ab 5 Jahren gespielt. Das Computerspiel greift ihre medialen Erfahrungen aus Büchern und Filmen auf und verknüpft sie mit aktiven Spiel- und Lernaufgaben. Durch die recht schnell erzielten Spielerfolge fühlten sie sich anregend motiviert und längerfristig herausgefordert. Kamen sie einmal nicht weiter, wurde schnell ein Gruppenmitglied um Hilfe gebeten.

Trotz der friedvollen Einkleidung beinhaltet die Spielgeschichte auch nachdenkswerte Anregungen, indem sie beispielsweise aufzeigt, welche negativen Folgen die Umweltverschmutzung der Meere für die Tiere hat. Über das Spiel könnten Eltern das positive Umweltbewusstsein ihrer Kinder stärken.

Ebenso begeistert – und deshalb auch hier noch erwähnt – waren die Kinder von dem Computerspiel „Kleiner Eisbär hilf mir fliegen“.



■ **Vertrieb:** Pepper Games

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 10 €

.....

■ **Wertung:**

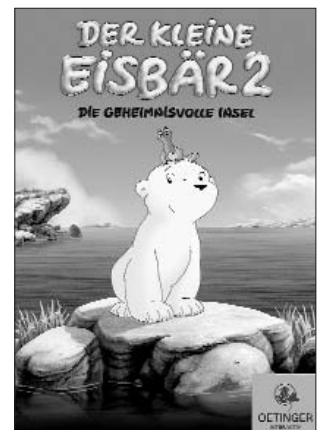
auf Logik und physikalischen Gesetzen basierendes Experimentierspiel

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 10 Jahren



■ **Vertrieb:** Oetinger interaktiv

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 25 €

.....

■ **Wertung:**

ein Spiel für Mädchen und Jungen

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Kiddinx

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 25 €

■ **Wertung:**

bewährtes Spielprinzip in neuer Einkleidung

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Nintendo

■ **System:** GameCube

■ **Preis:** ca. 48 €

■ **Wertung:**

actionreiches Reaktionsspiel mit Bongos

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren

■ Die große Schatzsuche

Laura und Alex, die beiden Playmobil-Kinder, machen sich auf, als Piraten einen Schatz zu finden. Dabei landen sie auf Käpt'n Blackbeard's Schiff und müssen, bevor sie den Piratenschatz heben können, allerlei Aufgaben erledigen.

Die Steuerung des Ein-Personen-Spiels erfolgt mit Tastatur und Maus und wird kindgerecht mit Beispielen erklärt. Der Schwierigkeitsgrad ist voreingestellt und kann nur in den Wiederholungen verändert werden. Die grafische Umsetzung des Spiels ist ansprechend und motiviert zum Weiterspielen. Viele kleine Extras sorgen für abwechslungsreiche Unterhaltung. Musik und Sound passen zum Spielgeschehen.

In vier Levels mit insgesamt zehn verschiedenen Spielen können die jungen Spieler ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Da ist reaktionsschnelles Handeln gefragt, wenn das Playmobil-Piratenschiff über eine Seekarte gesteuert werden muss, auf der immer wieder neue Hindernisse auftauchen. Vorausschauen des Planen ist angesagt, wenn es wie beim „Warensortieren“ darum geht, durch Tauschen

von Karten immer drei gleiche Waren nebeneinander zu platzieren. Ausdauer, Konzentration und strategische Überlegungen sind notwendig, wenn Aufgaben zu bewältigen sind, die laut Regelwerk an Spieleklassiker erinnern, wie „Master Mind“, „Schiffe versenken“ oder „Dosen werfen“. Daneben gibt es noch kleine Bonusspiele und einige Filmsequenzen.

Auf das virtuelle Playmobil-Angebot ließen sich nur wenige Mädchen ein. Die Jungen ab 5 Jahren dagegen erlebten die unterschiedlichen Spielforderungen als abwechslungsreich, herausfordernd, spannend und lösbar. Das Spielerlebnis mit den virtuellen Playmobilfiguren wurde sichtlich genossen und mit Ausrufen kommentiert, wie „Den hab ich auch!“ oder „Das Teil finde ich nicht mehr!“. Was ihnen nicht gefiel, war die Tatsache, dass es in der linearen Spielhandlung nur wenige Einfluss- und Handlungsmöglichkeiten gab. Vielleicht war das auch ein Grund, warum die Kinder von sich aus das Bedürfnis hatten, die virtuelle Piratengeschichte mit den Figuren in der Einrichtung nachzuspielen und neu zu inszenieren.

■ Donkey Kong Junglebeat

In seinem neuen Abenteuer muss der Gorilla Donkey Kong in fünfzehn verschiedenen Levels mal wieder jede Menge Bananen sammeln und sich gegen manchen fiesen Dschungelbewohner zur Wehr setzen. Die dabei typischen Jump&Run-Elemente, wie Rennen, Springen, Schlagen oder an einer Liane schwingen, sind auch in diesem Spiel zentrale Handlungsforderungen. Neu ist, dass der beharrte Held anstelle von Maus oder JoyPad mit Bongos mittels rhythmischem Trommeln und Klatschen gesteuert wird.

Diese ungewöhnliche aber leicht zu erlernende Steuerungsform sagte den Mädchen und Jungen auf Anhieb zu. Auch gefiel ihnen, dass mit den Trommelgeräuschen eine ganz eigene Spielatmosphäre entstand. Die einzelnen Level bewerteten sie als wahre Effekt-Feuerwerke und hervorragend grafisch in Szene gesetzt. Donkey Kong hüpfte und schwingte sich durch Feuer-, Eis- und Unterwasser-Level, die mit ihrer detaillierten und bunten Grafik die Kinder immer wieder begeisterten. Zielgenau und voller Konzentration wurde der Affe ins Ziel getrommelt, wobei in manchen Spielabschnitten sogar die Steuerung von Reit- oder Flugschreibern übernommen werden konnte. Neue Level öffneten sich erst, wenn genügend Medaillen verdient wurden. Je nachdem, wie

viele Bananen gesammelt wurden, erhielt man eine Auszeichnung in Bronze, Silber oder Gold. Durch dieses System müssen alle Abschnitte mehrfach durchgespielt werden. Die zahlreichen Zwischengegner und die taktisch anspruchsvollen Kämpfe gegen die sehr schwierigen Level-Endgegner hielten die Kinder in unseren Erprobungen über längere Zeit in Atem, zumal Wiederholungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen möglich sind.

Die Kombination aus Konzentration und Reaktion verlangt dem Spieler in den höheren Levels und Schwierigkeitsstufen allerdings so einiges ab. Rhythmusgefühl ist beim Spielen unabdingbar. Nur wenn die verschiedenen Aktionen zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt werden, erntet der Spieler Erfolg. Die Möglichkeit, die aufgebauten Emotionen beim Spielen direkt in die Trommel- oder Klatschbewegung umzusetzen, verbindet körperliche Bewegung mit An- und Entspannung. Das actionreiche Spiel weist auch ruhige Spielphasen auf, in denen nur behutsames Trommeln zum Erfolg führt. „Donkey Kong – Junglebeat“ ist eine gelungene Herausforderung für Jump&Run-Fans sowie Rhythmus-begeisterte Kinder ab 6 Jahren, aber auch für Jugendliche und Erwachsene.

■ Elea Eluanda – Mission Eulenstaub

In dem neuen Abenteuer müssen die im Rollstuhl sitzende Eluanda, ihr indischer Freund und die Tröstereule Ezechiel die Fantasiewelt Arambolia retten. Dort verschwinden nicht nur alle Tröstereulen, sondern auch Ezechiels Eulenstaub ist in Gefahr.

Zu Beginn trägt sich der Spieler in eine Liste ein, wo sein augenblicklicher Spielstand gespeichert wird. Gesteuert wird mit der Maus, zum Teil mit den Pfeiltasten und der Leertaste. Grafik, Sound und Musik passen zum Spielgeschehen. Im Handlungsverlauf müssen nicht nur Aufgaben gelöst, sondern zwischendurch auch einzelne Mini-Spiele gespielt werden, damit die Geschichte weitergeht. Da müssen u. a. Blumenbeete in Ordnung gebracht, Mosaikfenster in einem Kristallpalast mit verschiedenen geometrischen Steinen gefüllt, Mondbeeren für Ezechiel gepflückt oder die richtigen Türen gefunden werden. In einer weiteren Aufgaben gilt es in eine Diamantenmine zu gelangen und arambolische Wörter in einem Raster zu finden. Alle freigespielten Aufgabenbereiche werden gesammelt und lassen sich später jederzeit neu aufrufen. Große

Aufmerksamkeit erhielt die eigens für die Spielreihe kreierte Arambolia-Sprache. Es bereitet den Kindern sichtlich Spaß herauszufinden, welche Wörter die Eule sich ausdenkt und welche Bedeutung sie wohl haben werden. So heißt „Helpibum für Cucinopi“ z. B. „Hilf Opa sein Blumenbeet in Ordnung zu bringen“. Zumeist wurden die Wörter auswendig gelernt und für eine eigene Geheimsprache verwendet.

Mädchen und Jungen ab 7 Jahren erlebten die Spielgeschichte und die Aufgabenstellungen als spannend und abwechslungsreich und hatten wenig Probleme bei den Lösungsprozessen. Die Spielstruktur empfanden sie als übersichtlich und leicht verständlich. Immer wieder gab es witzige Details und Animationen per Mausklick zu entdecken. Bei manchen Spielen gerieten einige Kinder unter leichten Zeitdruck, da hier die Aufgabenstellungen mit einer zeitlichen Vorgabe erfolgten. Auch mussten sie in der Lage sein, eingeblendete Texte lesen und sich zwischen mehreren Handlungsmöglichkeiten richtig entscheiden zu können.

■ Emergency 3

Gasexplosionen, Verkehrsunfälle, Geiselnahmen und spektakuläre Rettungen sind typische Szenarien in Katastrophenfilmen und Nachrichtensendungen. Der Zuschauer verfolgt sie mit Spannung und einem leichten Grausen, zeigen sie doch Geschehnisse, die alltäglich auf der Welt geschehen. Gleichzeitig gibt ihm die mediale Präsentation die schützende Gewissheit, den Unglücksmeldungen zwar nahe beizuwohnen, selbst aber nicht gefährdet zu sein.

Auch der dritte Teil dieser PC-Simulation widmet sich diesem Genre und bietet Spielern die Möglichkeit, eine aktive Helferrolle einzunehmen. Als virtuelle Lebensretter haben sie alle Hände voll zu tun. In verschiedenen Kampagnen agiert man als Einsatzleiter, der Feuerwehr, Ambulanz und Polizei koordinieren und steuern muss. So gilt es etwa, für einen Verkehrsunfall mit Personenschaden die richtigen Hilfskräfte auszuwählen, zur Unfallstelle zu senden und dort möglichst effizient einzusetzen. Organisationstalent, strategisch-logisches Denken, Konzentration und eine gute Auge-Hand-Koordination sind gefragt, um die vielfältigen Handlungsforderungen und -möglichkeiten erfolgreich umzusetzen. So müssen nicht nur alle Helfer per Maus gesteuert

und ein vorgegebenes Zeitlimit eingehalten, sondern auch alle Besonderheiten der Unfallstelle, die Fähigkeiten des vorhandenen Personals und die Möglichkeiten der Einsatzfahrzeuge im Blick behalten werden. Besonders jüngere Spieler fühlten sich hierbei oftmals überfordert und empfanden die Aufgabenstellungen als zu komplex und zu schwierig. Neu ist, dass sich der Spieler auch um die Sicherheit einer ganzen Stadt kümmern kann. In diesem Modus muss er selbst entscheiden, welche Einsatzkräfte wann wohin entsendet werden sollen. Dabei muss er einen Stadtplan stets im Blick behalten, um bei mehreren Unglücken verschiedene Teams zeitnah steuern und effektiv einsetzen zu können.

Um einen reibungslosen Spielablauf genießen zu können, sollte ein leistungsstarker Rechner mit sehr guter Grafikkarte zur Verfügung stehen. Doch auch dies bietet nicht immer absolute Garantie, wie sich bei unseren Tests zeigte. Erst eine Aktualisierung der Software aus dem Internet sorgte für ein störungsfreies und spannendes Spielerlebnis. Und wieder einmal waren nur Jungen von der Spielidee und den Handlungsforderungen begeistert. Ihnen gefiel es, sich in der Rolle eines Lebensretters zu erleben.



■ **Vertrieb:** Kiddinx

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 21 €

.....
■ **Wertung:**

akzeptable Fortsetzung einer etwas anderen Spielereihe

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 7 Jahren



■ **Vertrieb:** Take 2

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 10 €

.....
■ **Wertung:**

das Handlungsmuster heißt Leben retten

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren



■ **Vertrieb:** United Soft Media

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 17 €

■ **Wertung:**

hier macht Lernen Spaß

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 40 €

■ **Wertung:**

sportliche Betätigung vor
dem Bildschirm ist gefragt

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 8 Jahren

■ Emil und Pauline in der 1. Klasse: Deutsch und Mathe

Emil, der Bär, und Pauline, die Pinguindame, fahren mit ihrem Hausboot Fluno den Fluss entlang. Unterwegs begegnen sie vielen Freunden, die Hilfe und Unterstützung brauchen.

Die Spieler werden kindgerecht in das kleine Lernabenteuer eingeführt, indem alle Menüs und Aufgaben genau erklärt werden. Hinsichtlich der Aufgabenlösung kann zwischen drei Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden. Die grafische Präsentation ist detailreich und farbenfroh. Musik und Sound sind stimmig.

Jedes Spiel kann als Mathe- oder Deutschaufgabe gespielt werden und für Kinder gibt es in den acht unterschiedlichen Lernbereichen Vieles und Spaßiges auszumachen. Da gibt es den Waschbären, der Hilfe beim Wäschewaschen braucht, die Froschdame, die den richtigen Partner sucht, oder den Hasen, der den Rasen mäht. Spielerisch und lernorientiert werden die Kinder an Zahlen und Buchstaben herangeführt und ihre ersten Lernerfahrungen in diesen Bereichen trainiert und erweitert. Zu den Lerninhalten gehören u. a. der Zahlenraum bis 20, das Erkennen von geometrischen Figuren, das Lesen von Wörtern und Vergleichen

mit Bildern, sowie die Unterscheidung von Groß- und Kleinschreibung. Es gibt keine Vorgabe, in welcher Reihenfolge die Spiele angegangen werden müssen und jedes Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Durch den frei wählbaren Schwierigkeitsgrad wird dem individuellen Lerntempo und Wissensstand der einzelnen Kinder Rechnung getragen. Das spaßige und farbenfrohe Erscheinungsbild ist motivationsfördernd und lässt das eigentliche Ziel, das Üben und Erweitern von Schulwissen, geschickt in den Hintergrund treten.

Das Spiel wurde von Mädchen und Jungen ab 6 Jahren gleichermaßen gern gespielt. Auch wenn das Lernprogramm nur für Einzelspieler ausgelegt ist, bildeten sich in den Testerguppen dennoch des öfteren interessierte Beraterstäbe. Die Kinder hatten sichtlich Spaß bei der Lösung der Aufgaben und es gefiel ihnen, sich selbst und anderen zu beweisen, was man schon gelernt hatte oder schon wusste. Sogar Zweit- und Drittklässler fühlten sich durch das Lernspiel herausgefordert und nutzten es für eine Wissensüberprüfung ihrer Grundschulkenntnisse.

■ EyeToy: AntiGrav

Das sportlich ausgerichtete Geschicklichkeitsspiel wird mit Hilfe der EyeToy-Kamera gespielt, welche die Bewegungen des Spielers vor dem Bildschirm aufnimmt und sie auf die Spielfigur im Monitor projiziert. Auf diese Weise kann man im Spiel eine von sieben auswählbaren Spielfiguren auf einem Hoverboard (einem schwebenden Skateboard) durch verschiedene Rennen steuern, bei denen es nicht nur auf Schnelligkeit, sondern auch auf viel Geschicklichkeit ankommt. Im Tutorial lernen die Spieler, wie sie durch Bewegung der Arme, Beine und des Kopfes sowie mit Duck- und Sprungbewegungen die Spielfigur steuern. Neben den Grundbewegungen rechts, links, rauf und runter kann man durch die Kombination all dieser Bewegungen seinen virtuellen Stellvertreter diverse Sprünge, Kunststücke und Überschlüge ausführen lassen. Diese wirken sich im Rennen mit Bonuspunkten aus und sorgen im Stylemodus, in dem möglichst akrobatische Figuren gefahren werden müssen, für hohe Wertungen. Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu vier Spieler im Wettbewerb um die besten Plätze und die spektakulärsten Tricks messen. Ist in der Begutachtung von Computerspielen immer wieder von der gefor-

derten Auge-Hand-Koordination zu lesen, so ist hier festzustellen, dass zudem eine gute Ganzkörperkoordination zu einer erfolgreichen Bewältigung der Spieldaufgaben führt.

„EyeToy: AntiGrav“ präsentiert sich in einem futuristischen Szenario. Zu dynamischer Rockmusik fahren jugendliche Skater durch Städte und Tunnelsysteme mit vielen bunten Farben, Blitzlichteffekten und einer Flut von schnellen Reaktionsaufforderungen und optischen Reizen. Durch die hohe Spieldynamik werden Kinder unter 6 Jahren von der Menge der auf sie einströmenden Reize und mit den damit verbundenen Handlungsanforderungen deutlich überfordert. Springen, Ducken, Ausweichen und schnelles Reagieren sind sicherlich äußerst förderungswürdige Betätigungsfelder in Zeiten, da alle relevanten Kinder- und Jugenduntersuchungen die mangelnde körperliche Bewegung von Kindern und Jugendlichen beklagen. In „EyeToy: AntiGrav“ sind diese Handlungsanforderungen zu einem interessanten Bewegungsspiel verknüpft. Der Spielspaß war nicht nur den aktiven Spielern gewiss, sondern übertrug sich auf alle Anwesenden im Raum.

■ EyeToy: Play 3

Die „EyeToy: Play“-Serie präsentiert sich mittlerweile in der dritten Version und bietet wieder eine große Fülle verschiedener Unterhaltungsspiele. Die jeweiligen Spielangebote werden in der inzwischen bekannten Eye Toy-Manier mit den Bewegungen des Spielers vor einer Kamera kombiniert und in das Spielgeschehen auf dem Bildschirm integriert.

Ein bis vier Spieler nehmen zunächst ihr Portrait auf, werden vom Programm in lustige Comicfiguren gesteckt und tauchen so in den verschiedenen Spieloptionen wieder auf. Zur Auswahl stehen zunächst die Kategorien „Party“, „Turnier“ und „Schnelles Spiel“. Lustige Unterhaltungs- und Rhythmusspiele bilden in der ersten Kategorie den Schwerpunkt, sportliche Vergleichsspiele in der zweiten. Beim „Schnellen Spiel“ lässt sich ein Geschicklichkeitstest aus den Bereichen Musik und Sport direkt auswählen.

Muss man bei den Sportspielen durch hektische Lauf- und Sprungbewegungen seinen virtuellen Schatten auf dem Monitor zu Höchstleistungen bringen, so darf man im musikalischen Teil durch Dirigenten- oder Scratchbewegungen

sein rhythmisches Geschick unter Beweis stellen. Im Turniermodus ermittelt man im direkten Vergleich den Besten in einer Übung. Über fünfzig verschiedene Spielvarianten bieten für lange Zeit abwechslungsreichen und auch schweißtreibenden Spielspaß, der sich im gemeinsamen Gruppenspiel noch steigern lässt.

Die originelle Spielumsetzung kann in Jugendeinrichtungen, als Familienspiel, auf Partys oder bei Treffen im Freundeskreis gut genutzt werden, wenn es darum geht, eine stimmungsvolle Atmosphäre zu schaffen. Rhythmusgefühl, Bewegungstalent, Geschicklichkeit und vor allem Spaß haben sind bestimmende Spielkriterien. Bei der Vielzahl an Möglichkeiten erfüllt natürlich nicht jedes kleine Spiel die allerhöchsten spielerischen Maßstäbe. In jedem Fall aber sorgt es für ein hohes Maß an Kommunikation und sozialem Austausch, verbunden mit einer beträchtlichen Anzahl zusätzlicher Bewegungseinheiten. Unsere Jungen und Mädchen jedenfalls, wie auch die Erwachsenen, waren von dieser Spielmöglichkeit begeistert.

■ EyeToy: SingStar Party

Bei dem Karaoke-Spiel für Jung und Alt steht das Gruppenerlebnis eindeutig im Vordergrund. Es geht darum, am Bildschirm angezeigte Liedtexte zusammen mit den Originalinterpreten zu singen. Sind die dem Spiel beiliegenden Mikrofone inkl. Eye Toy-Kamera angeschlossen (das Spiel gibt es auch ohne Zubehör) und die Spielerfotos geschossen, kann man seine Sängerqualitäten in drei verschiedenen Modi unter Beweis stellen.

Wer an der „Singstar Party“ teilnehmen möchte, der sollte Spaß am Singen und Lust auf Musik haben. Und er sollte nicht allzu empfindlich sein, was seine eigenen Sängerqualitäten betrifft. Denn schief singen steht bei diesem Gruppenerlebnis eindeutig im Vordergrund. Das Ablesen des Liedtextes und im Idealfall das Vorablesen der nächsten Liedzeile verlangen ein gewisses Lesevermögen, zumal ein Großteil der Songs nicht allen Teilnehmenden bekannt sein dürfte. Die Tatsache, dass nur drei der zweiunddreißig Titel von deutschen Interpreten stammen, macht es Spielern, die die englische Sprache nicht oder nur wenig beherrschen, etwas schwerer. Da aber weniger die Perfektion des Gesangs, als

vielmehr der Spaß und die Geselligkeit im Vordergrund stehen, sollte dies kein Problem sein. Vielleicht ist dies ein erster Schritt, das Englischvokabular zu erweitern?

Die Mädchen und Jungen im Alter zwischen 13 und 24 Jahren erlebten nicht nur jede Menge Gruppenspaß, sondern hatten teilweise sogar den Eindruck, dass mit diesem Spielerlebnis das Gruppengefühl gestärkt wurde. Anfängliche Hemmungen einzelner wurden mit positiven Ermunterungen innerhalb der Gruppe recht schnell abgebaut. Obwohl der größte Spaß darin bestand, zu hören, wie schief man selbst oder andere singen, gab es auch respektvolle Anerkennung, wenn sich ein wahres Gesangstalent herauskristallisierte. Dies zeigte sich besonders bei den jüngeren Mädchen, die das Spiel schon mehr wie einen kleinen Casting-Wettbewerb angingen und sich dem entsprechend auf ihren Vortrag konzentrierten.

Wir meinen: Dies ist ein ideales Party- und Familienspiel für alle, die Spaß am Singen, Lust auf Musik und keine Angst vor schiefen Tönen haben.



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 35 €

■ **Wertung:** Geschicklichkeitsspiel mit EyeToy

■ **USK:** freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 6 Jahren



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 40 €

■ **Wertung:** stimmungsvolles Partyspiel für Jung und Alt

■ **USK:** freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 8 Jahren



■ **Vertrieb:** Electronic Arts

■ **System:**
PC/PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 58 €

■ **Wertung:**
immer wieder gelungen
und motivierend

■ **USK:**
freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren



■ **Vertrieb:** Electronic Arts

■ **System:**
PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 55 €

■ **Wertung:**
unterhaltsames und
brillant in Szene gesetztes
Straßenfußball-Spiel

■ **USK:**
freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ FIFA 06

Während die Vorgängerversionen dieser Fußballsimulation sich dadurch auszeichneten, dass sie zunehmend komplexer wurden, hat man sich in dieser Ausgabe wieder mehr dem eigentlichen Spielspaß gewidmet und auf einige Taktik- und Steuerungselemente verzichtet. Dies ermöglicht auch Neulingen und besonders jüngeren Spielern einen schnellen Einstieg. Das Spiel beinhaltet die üblichen Spielmodi, wie den Turnier- und Trainingsmodus, zusätzlich gibt es einen erweiterten Managermodus. Hier trägt man die Verantwortung über Personalentscheidungen, Talent-suche und Mannschaftsaufstellung und leitet so die Geschicke des eigenen Vereins über mehrere Saisons. Auf Grund der Tatsache, dass taktische Elemente wieder mehr in den Hintergrund treten, wird das Spiel schneller und die Aktionsanteile erhalten wieder mehr Bedeutung. Der Spieler muss reaktionsschnell handeln, dabei stets ein Auge auf Gegner und freistehende Mitspieler haben, schnelle Entscheidungen treffen und diese möglichst situationsgerecht an das Spielgeschehen anpassen. Nicht nur Fußballfans kommen hier in den

Genuss von realistisch dargestellten Spielerbewegungen, vielfältigen spielerischen Möglichkeiten sowie einer gelungenen Stadionatmosphäre. „Fifa 06“ kann von einem bis zu acht Spielern gespielt werden und bietet darüber hinaus die Möglichkeit, an Online-Turnieren mit Spielern aus aller Welt teilzunehmen. War für Kinder und Jugendliche viele Jahre die Fifa-Reihe die Nummer eins unter den Fußballsimulationen, so sehen dies viele heute nicht mehr so und favorisieren eher die Spiele der „Pro Evolution Soccer“-Reihe (s. a. Beurteilung in diesem Heft).

Die Fans der Fifa-Reihe begründen ihre Wahl u. a. damit, dass man nur hier die Original Club- und Spielernamen der deutschen Fußballliga nutzen kann, womit sie sicherlich Recht haben. Dennoch sollten sie wissen, dass eine solche Spielausstattung auch seinen Preis hat. Oder sollte die realitätsnahe Werbung auf Banden und für die Originalausstatter der Teams im Spiel nur zufällig sein? Da sich beide Spiele in puncto Grafik, Sound und Spielspaß nur unwesentlich unterscheiden, wollen wir den Kult-Streit den Spielern selbst überlassen.

■ FIFA Street

In der Straßenfußball-Simulation wird mit drei Feldspielern und einem computergesteuerten Torwart agiert. Stadien und Zuschauer-ränge gibt es ebenso wenig wie Schiedsrichter. Gespielt wird auf den Asphalt-Hinterhöfen einer brasilianischen Großstadt. Das kleine Spielfeld, der harte Boden und die Häuserwände, die als Bande genutzt werden, sorgen für unglaubliches Spieltempo und Tricks.

Schnell die besten Fußballprofis der Welt oder die eigenen Lieblingsspieler zu einer Mannschaft zusammengeclickt und das Match kann losgehen. Entweder gegen den Computergegner oder besser noch gegen den Freund vorm gleichen Bildschirm, gilt es nicht nur Tore zu schießen, sondern auch sein Können beim Dribbling, Pass- oder Kopfballspiel unter Beweis zu stellen. Im entscheidenden Moment, vielleicht mit einem Fallrückzieher, das Leder so abziehen, dass der Torwart gar nicht weiß, wie ihm geschieht, kann den Gegner erblaffen lassen. Sobald ein Tor fällt, werden Vorbereitung, Schuss und Tor automatisch in Zeitlupe präsentiert. Diese speziellen Einblendungen wurden von Spielern und Zuschauern regelmäßig mit Jubel und anerkennenden Sprüchen kommentiert. Natürlich dürfen coole

Musik, witzige, erfrischende Kommentare sowie Punktevergaben für die spektakulärsten Tricks nicht fehlen. Die Möglichkeiten an Tricks und Schussvarianten scheinen schier unbegrenzt zu sein. Immer wieder entdeckten die Spieler durch Ausprobieren verschiedenster Tastenkombinationen am Controller einen weiteren Trick und wurden dafür mit einer neuen Animationssequenz belohnt.

Auch eigene Spielfiguren lassen sich mit unterschiedlichen Merkmalen, wie Haarfarbe, Frisur, Statur, Nasenform, Tattoos, Trikot oder Schuhen versehen und in liebevoller Kleinarbeit kreieren. Abgespeichert auf einer Memory-Card wird dann der eigene virtuelle Spieler in die Tasche gesteckt und bei Freunden wieder ins Spiel geladen, in dem sich dann zwei individuell gestaltete Top-Spieler oder sogar ganze Mannschaften ein Match liefern. FIFA Street wurde ausschließlich von Jungen gespielt, wobei sich zeigte, dass schon die achtjährigen mit den Spielforderungen klar kamen. Die ungewöhnliche Fußballvariante bot den Jugendlichen jede Menge Spaß und Herausforderung, wobei sich ihre Begeisterung für das Spiel sogar auf die Zuschauer übertrug.

■ Fire Department 2

Der zweite Teil greift bekannte Spielszenarien und Handlungsforderungen aus dem Vorgänger auf und verknüpft sie mit einer Mafia-geschichte. Auf der Flucht vor der Polizei richtet eine kriminelle Bande in der Stadt ein flammendes Inferno an, dass zu Chaos und Panik führt.

Um in dem Echtzeitstrategiespiel die brenzligen Situationen in den Griff zu bekommen, sind Spieler mit Übersicht und taktischer Finesse gefordert. Als oberster Einsatzleiter der lokalen Feuerwehrentrale befehligt man in aufregenden Missionen Feuerwehrleute und Fahrzeuge. Die zahlreichen und unterschiedlichen Lösch- und Rettungsaktionen halten den Spieler in Atem und lassen sich letztendlich nur mit präzisiertem Vorgehen und vorausschauendem Denken erfolgreich durchführen. Wird die falsche Strategie gewählt und der Einsatz schlägt fehl, dann können die anfänglich kleinen Brände schnell in einem Inferno enden. Bei allen Einsätzen gilt es vorrangig, das Leben von Menschen zu retten. Hierfür lenkt der Spieler spezielle Einsatzkräfte, die den Weg zu den Opfern frei räumen, damit die Not-

ärzte zur Unfallstelle vordringen können. Um sich bei den Rettungsaktionen nicht unnötig Gefahren auszusetzen, wird dem Spieler im Tutorial hilfreiches Fachwissen über mögliche Brandursachen, Brennbarkeit von verschiedenen Materialien und die Ergreifung von Präventivmaßnahmen geboten. Ausgestattet mit diesen Kenntnissen erleben die jungen Spieler jeden Feuerwehreinsatz als abwechslungsreich und aufregend.

Die Gruppe der vorwiegend männlichen Kinder und Jugendlichen ab 10 Jahren jedenfalls war angetan von der Idee, in einem Strategiespiel Leben retten, statt zerstören zu können. Darauf angesprochen, bemerkten sie anerkennend, dass das Spiel trotzdem spannend ist und jede Menge Herausforderung bietet.

Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass während der Erprobung des Spiels bei einigen Spielern die Idee entstand, doch mal eine richtige Feuerwache in der Umgebung zu besuchen, um konkret vor Ort bei einem Feuerwehrmann einmal nachzufragen, ob die im Spiel benutzen Fahrzeuge und durchgeführten Einsätze mit der Wirklichkeit übereinstimmen.



■ **Vertrieb:** Pointsoft

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 40 €

.....
■ **Wertung:**

anspruchsvolles Strategiespiel für Feuerwehrfans

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 10 Jahren

■ Fragenbär: Richtig rechnen 1.Klasse

Der Fragenbär und seine Igelfreunde Fit und Findig fordern interessierte und neugierige Kinder auf, die von den Pechspuckern entführten Glückspilze zu retten. Um das Ziel erreichen zu können, müssen sie in verschiedenen Lernabenteuern ihre Rechenkünste unter Beweis stellen. In den Aufgaben, die den Lehrplänen der Bundesländer angelehnt sind, geht es um das Zuordnen, Vergleichen und Unterscheiden von Farben und Formen sowie Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum bis Zwanzig. Die einzelnen Lernstationen können entweder in beliebiger Reihenfolge oder komplett als Tour mit einem Highscore-Ziel gelöst werden. Wer will, kann die Lösungen auch im Wettbewerb mit anderen Mitspielern bestreiten.

Die kindgerechte Einführung ins Spiel und die verständlich erklärten Spielziele schaffen eine angenehme Lernspiel-Atmosphäre, in der sich

die Kinder immer wieder ausprobieren können. Die Spiele selbst sind anregend, abwechslungsreich und spannend. Da muss man u. a. Feuerspucker einmauern, Glückspilze durch einen Irrgarten führen oder mit ihnen in der richtigen Reihenfolge eine Hängebrücke überqueren. Zur Lösung wird Konzentration, Kombinationsvielfalt und Logik benötigt. Für jede richtig gelöste Aufgabe erhält man einen Glückspilz, bei einem falschen Ergebnis droht ein Pechspucker. Diese Spielidee empfanden die Mädchen und Jungen nicht nur als äußerst witzig und „peinlich“, sondern motivierte sie auch, die Lernherausforderung noch einmal anzugehen. Hatte man alle Aufgaben gelöst, gab es eine Urkunde zum Ausdrucken und eine Übersicht über die eigene Leistung. Besonders im Vergleich mit anderen wurde die Bestenliste oftmals zum Anlass genommen, sich in einigen Aufgaben noch einmal den Herausforderungen zu stellen.



■ **Vertrieb:** Spielend

Lernen Verlag

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 20 €

.....
■ **Wertung:**

motivierende und anspruchsvolle Lernspiel-forderungen

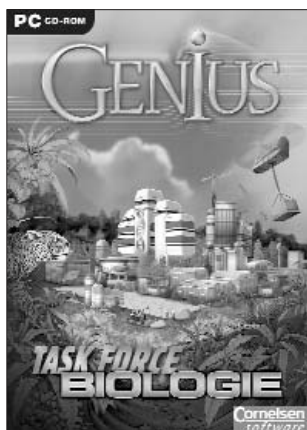
■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß

§ 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren



■ **Vertrieb:** Cornelsen

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 35 €

■ **Wertung:**

anspruchsvolle Aufbau-
simulation mit Lerneffekt

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 12 Jahren

■ Genius – Task Force Biologie

Wir schreiben das Jahr 2111. In verschiedenen Teilen der Welt haben skrupellose Unternehmen sowie verheerende Naturkatastrophen ökologisch zerstörte Regionen zurückgelassen. Aufgabe des Spielers ist es, im Auftrag der Vereinten Nationen sämtliche Verschmutzungen zu beseitigen, die Regionen wieder mit heimischen Tieren und Pflanzen zu besiedeln, eine Stadt mit leistungsstarken, landwirtschaftlichen Produktionsstätten zu entwickeln sowie einen international tätigen Biotech-Konzern zu errichten. Um dies alles zu finanzieren, ist es notwendig, eine rentable Wirtschaft aufzubauen. Aber Vorsicht! Wer nicht regelmäßig seine Bilanzen überprüft, wird schnell eine unrentable Wirtschaft vorfinden. Steuert man nicht dagegen, ist die Mission gescheitert.

Um seine Wirtschaft rentabel zu gestalten, muss der Spieler in Bereichen, wie Umwelt, Landwirtschaft, Genetik und Humanbiologie Forschung betreiben, Experimente durchführen und Fragen zu diesen Themenschwerpunkten beantworten. Das nötige Grund- und Fachwissen hierzu wird von Universitäten, persön-

lichen Beraterinnen und einem virtuellen Kleincomputer bereitgestellt. Zur Bewältigung dieses Aufgabenbereiches ist eine konzentrierte Lese- und Lernbereitschaft notwendig! Denn werden einzelne Aufgaben nicht oder falsch gelöst, arbeiten die Produktionsanlagen automatisch weniger rentabel.

Das Spiel präsentiert sich in moderner 3D-Grafik und läuft in Echtzeit ab. Die Bedienung erfolgt über ein übersichtlich gestaltetes Menü, das den Spieler in jeder Phase des Spiels über den aktuellen Stand der Entwicklung und der gemachten Fortschritte informiert. In diesem Programm wird das Interesse an Aufbauspielen mit abwechslungsreichen Lerninhalten geschickt verknüpft und in eine spannende und informative Spielgeschichte eingewoben. So geschieht Lernen fast unmerklich nebenher. Mädchen und Jungen ab 12 Jahren, die Spaß an Aufbausimulationen haben und bereit sind, sich das nötige Fachwissen mit ihrem virtuellen Computer anzulesen, werden die hier gestellten Aufgaben lösen können.



■ **Vertrieb:** NBG EDV
Handels & Verlags GmbH

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 20 €

■ **Wertung:**

ungewöhnlich, düster und
dennoch Spaß

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Gish

Um die entführte Freundin Brea zu befreien, muss sich der klebrige und wabbelige Teerkball Gish in die Untertage-Stadt Dross begeben. Ein einleitendes Tutorial führt in die gewöhnungsbedürftige Bedienung der Steuerung ein, wobei drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade auch Anfängern einen relativ leichten Spieleinstieg ermöglichen. Grafik und Sound sind zweckmäßig und für den Spielverlauf ausreichend.

Obwohl ein klassisches Jump&Run-Spiel, sind die Fortbewegungsmöglichkeiten des Teerklumpens doch recht ungewöhnlich. Er kann Springen, Kleben, Schleimen, schwerer werden, sich ausdehnen, Gegenstände werfen, Gegner zerquetschen und noch einiges mehr. Bei all diesen Aktionen muss der Spieler vorausschauend Denken und eine gute Auge-Hand-Koordination beweisen, sonst sind die Gegner schneller und das Spiel ist verloren. Aber auch reaktionsschnelles Handeln ist wichtig, um Gefahren auszuweichen. Man kann aus seinen Fehlern lernen und wird dadurch in die Lage versetzt, sich ständig verbessern und auf Dauer das Spiel erfolgreich beenden zu können. 34 Level warten im „Story-Modus“ auf den Spieler. Sie sind abwechslungsreich, linear

aufgebaut und immer wieder spannend. Die einzelnen Level wirken düster und trotzdem Spaß. Neben dem „Story-Modus“, den man nur als Einzelspieler absolvieren kann, gibt es noch zwei weitere Spielmöglichkeiten. Im „Sammelspiel“ wird alleine und auf Zeit gespielt und im „VS-Modus“ können bis zu vier Spieler gleichzeitig in sechs unterschiedlichen Spielen, wie zum Beispiel Sumo-Ringen oder Grubenkampf, ihre Kräfte messen. Auf Grund der etwas schwierigen Steuerung kommen eher Kinder ab 8 Jahren mit dem Spiel zurecht. Während unserer Erprobungen entstand der meiste Spielspaß bei den Spielergruppen, die sich in den einzelnen Leveln abwechselten oder mit den wabbeligen Teerklumpen gegeneinander kämpften. Die Kinder trugen regelrechte Meisterschaften mit den kleinen Spielen aus, wobei vor allem das Lastwagenfahren gegeneinander sich äußerster Beliebtheit erfreute. Konnte doch hier entschieden werden, wer der Schnellste und Beste war.

Die ungewöhnliche Figur des Teerklumpens und ihre physikalischen Eigenschaften interessierte sowohl Mädchen als auch Jungen, wobei Spielspaß und Spieldauer zeitlich recht unterschiedlich ausfielen.

■ Goldfinger Junior 2

Da das Erlernen des Zehn-Finger-Systems am Computer meist mit Stress und wenig Spaß verbunden ist, haben wir uns einmal dieses Lernspiel näher angeschaut. Es greift das Interesse von Kindern an Computernutzung und Spielen auf und versucht, ihre Motivation während der Lernübungen auf spielerische und kindgerechte Art und Weise aufrecht zu erhalten.

Dazu wird man von der Tipptrainerin Luzie an die Hand genommen und durch die Spielübungen geführt. Sie erklärt an einem virtuellen Laptop, wie die einzelnen Schritte zur Bedienung der Tastatur spielerisch erlernt werden können. Begonnen wird mit der Grundreihe ASDF, JKLÖ und der Leertaste. Die einzelnen Buchstaben sind dazu farbig markiert und bieten so für die verschiedenen Fingerübungen eine gute Orientierung. Kontinuierlich werden nach und nach alle Buchstaben, Zeichen und Ziffern den entsprechenden Fingern zugeordnet und in kleinen Spielen auch gleich praktisch erprobt und geübt. Zu Beginn sind es nur Buchstaben, dann Silben und schließlich Wörter bis hin zu einem fertigen Text. Die Fingerfertigkeit wächst dabei

stetig. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Kapitel erhält man einen Doktorhut als Anerkennung, was die Motivation, sich weiter mit dem Tipp-Trainer zu beschäftigen, erhöht. Da im Vordergrund der Übungen mehr die richtige Schreibweise des getippten Textes und weniger die Schnelligkeit steht, findet das Lernen ohne Zeitdruck statt. Jedes Kapitel kann beliebig oft wiederholt und trainiert werden. Die Beherrschung der Tastatur wird in verschiedenen Spielen, wie Ballonspiel, Dschungelfieber und Schatzsuche, auf die Probe gestellt. Auch wenn das Zehn-Finger-System sicher nicht über Nacht gelernt werden kann und viel Übung erfordert, um sicherer und schneller zu werden, so waren in unseren Erprobungen bereits interessierte Kinder ab 8 Jahren schon nach relativ kurzer Zeit in der Lage, mit mehreren Fingern langsam und anfangs noch fehlerbehaftet zu schreiben, was jedoch durch wiederholte Übungen deutlich besser wurde. Die spielerische Programmgestaltung und die damit erzielten Lernfortschritte motivierten die Kinder immer wieder, sich auf neue Fingerübungen mit Energie, Ausdauer und Willen einzulassen.



■ **Vertrieb:** United Soft Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 17 €

.....
■ **Wertung:**

spielerisch das Zehn-Finger-System erlernen

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Gran Turismo 4

Tuning und Autorennsport begeisterte Jugendliche, die gleichzeitig auch Computerspiele lieben, behaupten, dass die „Gran Turismo“-Spiele nie langweilig sind. Und dies gilt ihrer Meinung nach auch für den vierten Teil des Rennspielklassikers, der die Spieler in die Welt von schnellen Sportwagen und spannenden Asphaltrennen entführt.

Der Schwerpunkt des Spiels liegt eindeutig im „Karriere-Modus“, in dem verschiedene Rennen und Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Mit 10.000 Credits Guthaben startet der virtuelle Rennfahrer seine Karriere. Mit dem Geld kann er sich ein erstes gebrauchtes Fahrzeug leisten und an Rennen teilnehmen. Bei gewonnenen Fahrduellen wächst nicht nur die Erfahrung des Nachwuchsfahrers, sondern auch sein virtueller Kontostand sowie Besitzstand an Autos. Nach und nach kann der Spieler so seine Traumfahrzeuge nach Wunsch individuell tunen und einstellen und mit ihnen an verschiedensten Rennen auf der ganzen Welt teilnehmen. Da die Teilnahme an vielen Rennen eine bestimmte Lizenz voraussetzt, muss der Spieler in entsprechenden Prüfungen sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Reaktionsvermögen und Konzentration sind

notwendig, um alle Prüfungen und Rennen mit Erfolg zu meistern. Der Spielspass kommt dabei nicht zu kurz, denn die detaillierte Grafik mit ansprechenden Kulissen sowie die realistische Steuerung motivieren und vermitteln dem Fahrer spannende und aufregende Renngefühle. Autorennen zu fahren und zu gewinnen sowie schnelle Autos zu besitzen, ist der Traum vieler Jungen und somit ein wesentlicher Grund für sie, sich auf dieses und ähnliche Spiele einzulassen. In dem Spiel können sie ihre Vorlieben spielerisch ausprobieren, Grenzen gefahrlos überschreiten und ein Gefühl von Freiheit und Unabhängigkeit ausleben. Gleichzeitig können sie im gesamten Spielverlauf ihr Können und Wissen nicht nur unter Beweis stellen sondern auch kontinuierlich ausbauen und in Wettrennen jeder Zeit überprüfen.

Auch wenn in den Tests anfänglich schon jüngere Kinder ab 8 Jahren mit dem Grundprinzip der Spielsteuerung und Handlungsforderungen klar kamen, zeigte sich auf Dauer, dass die Handlungsmöglichkeiten insgesamt, insbesondere im umfangreichen Karriere-Modus, eher von älteren Spielern ab 10 Jahren erfolgreich umgesetzt wurden. Den Mädchen indes gefiel das Spiel mehr aus der Zuschauerperspektive.



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 60 €

.....
■ **Wertung:**

Autorennen mit Langzeitmotivation

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 10 Jahren



■ **Vertrieb:** Flashpoint

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 40 €

■ **Wertung:**

reines Online-Rollenspiel
ohne Gebühren

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 14 Jahren

■ Guild Wars

Dieses Rollenspiel kann nur mit Internet-Zugang gespielt werden. Der Spieler taucht in die epische Welt von Ascalon ein und versucht sich mit Gleichgesinnten (der Gilde) in diesem fantasievollen, aber dennoch gefährlichen Reich zu behaupten.

Bevor die Reise beginnt, müssen, wie in Rollenspielen üblich, noch Charakter und Aussehen der Spielfigur bestimmt werden. Zur Auswahl stehen u. a. der Typ des Kriegers (kämpfen), des Waldläufers (kann Tiere zähmen), des Mönchs (heilen) oder des Magiers (zaubern). Und wie im richtigen Leben besitzen auch die Charaktere Stärken und Schwächen, die es konstruktiv im Team zu nutzen gilt. In dieser Spieldynamik liegt der besondere Reiz von Online-Rollenspielen. Die Spieler müssen sich über das Internet mit ihren verschiedenen Charakteren zusammenschließen und ihre unterschiedlichen Fähigkeiten so aufeinander abstimmen, dass sie im Spielverlauf zu einer wirkungsmächtigen Gruppe werden. Für den Fall, dass man keine Gilde mit Mitspielern aus Fleisch und Blut zusammen bekommt, bietet das Programm so genannte NPCs (Non-Player-

Characters) an, also Computer-gesteuerte Spieler, die diese Aufgabe dann übernehmen. Die kämpferische Auseinandersetzung mit vielfältigen und gefährlichen Gegnern spricht vornehmlich Jungen an. Trotz dieser thematischen Einkleidung bietet das Spiel auf der metaphorischen Ebene interessante Anknüpfungspunkte zu Lebenswünschen von Jugendlichen, wie die eigenen Fähigkeiten und Kräfte auszubilden, sich in der Gruppe stark zu fühlen und von ihr geschützt zu werden, Bewährungssituationen zu bestehen und Herausforderungen zu meistern. Gemeinsam mit Spielern aus aller Welt zu spielen und sich in eine Welt voller Magie, bösen Kreaturen und mächtigen Krieger entführen zu lassen, stellt einen weiteren Reiz des Spiels dar. Auch wenn die in einer Fantasy-Welt stattfindenden kämpferischen Spielinhalte nicht unverhüllt brutal und aufdringlich in Szene gesetzt werden, meinen wir dennoch, dass das Spiel eher etwas für Jugendliche ab 14 Jahren ist.

Erwähnenswert ist noch, dass, im Gegensatz zu anderen Online-Rollenspielen, bei Guild Wars keinerlei Online- oder Spielgebühren anfallen, nachdem man das Spiel gekauft hat.



■ **Vertrieb:** Electronic Arts

■ **System:**

PC/PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 58 €

■ **Wertung:**

ein Abenteuerspiel, das
auch Mädchen interessiert

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ Harry Potter und der Feuerkelch

Wem die Buch- bzw. Spielfimversion von „Harry Potter und der Feuerkelch“ nicht genügt, der kann die Abenteuer von Harry und seinen Freunden auch im gleichnamigen Computerspiel spielerisch miterleben. Im Kampf gegen Lord Voldemort müssen Harry, Hermine und Ron gemeinsam unterschiedliche Landschaften durchlaufen, Gegenstände sammeln, Rätsel lösen und bedrohlich wirkende Tier- und Fabelwesen überwinden. Die teamorientierte Ausrichtung des Spiels ist dabei so angelegt, dass man im Mehrspieler-Modus drei Controller an die Spielkonsole anschließt und jeder Spieler die Steuerung einer Spielfigur übernimmt. Stehen keine Mitspieler zur Verfügung, sucht man seine Spielfigur aus und überlässt die Steuerung der anderen Personen dem Computer. Somit wird das Spiel besonders in der Mehrspieler-Version zu einem aktionalen Kommunikationserlebnis, da in dieser Spielphase ein erfolgreiches Handeln nur möglich wird, wenn die unterschiedlichen Stärken der drei Freunde vereint genutzt werden. Dies gilt natürlich nicht für die Spielaufgaben innerhalb des „Trimagischen Turniers“. Hier muss sich allein Harry einem Feuer speienden Drachen stellen, seine Freunde aus

den eisigen Tiefen des Schwarzen Sees retten und sich durch die verschlungenen Geheimnisse eines riesigen gefährlichen Labyrinths kämpfen. Im Verlauf der Spielhandlung besteht noch die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten mit Hilfe von Zauberkarten aufzuwerten, die man durch das Einsammeln von Gegenständen oder Lösen von Rätseln erwerben kann.

Die dreidimensionalen Szenarien sind aufwendig gestaltet und bilden zusammen mit der Geräuschkulisse und der Hintergrundmusik eine stimmungsvolle Spielatmosphäre. Trotz der recht kämpferisch ausgerichteten Spielforderungen zeigten sich auch Mädchen am Spiel interessiert. Es gefiel Ihnen, gemeinsam mit anderen die gegnerischen Angreifer mit Kombi-zaubern und geschickter Taktik zu besiegen, wobei immer wieder lautstark die weitere Vorgehensweise diskutiert wurde. Gleichzeitig waren sie fasziniert von der Möglichkeit, die Abenteuer von Harry, Hermine und Ron aktiv und handlungsmächtig mitgestalten zu können, zumal ihrer Meinung nach Geschichte und Charaktere der Buchvorlage stimmig in das Computerspiel übertragen worden sind.

■ Hostradamus – Hoffnung einer verlorenen Welt

Held dieses Abenteuerspiels ist ein Junge namens Hostradamus, der halb Mensch und halb Gott ist. In seiner einst so friedlichen Welt ist das Böse eingekehrt und droht nun alle Wesen zu versklaven. Alle Hoffnungen ruhen jetzt auf Hostradamus, der vom Spieler durch gefährliche Abenteuer und knifflige Rätsel geführt wird.

Wie in Abenteuer-Spielen üblich, muss man mit seiner Spielfigur Landschaften durchlaufen, sie erkunden und viele unterschiedliche Informationen und Gegenstände sammeln, die im späteren Spielverlauf dann sinnvoll und gezielt eingesetzt werden. Bei all seinen Abenteuern steht dem Spieler eine Eule zur Seite, die hilfreiche Hinweise und Erklärungen zu den jeweiligen Spielherausforderungen gibt. Die Spielsteuerung erfolgt intuitiv über Maus und Tastatur. Gefundene Gegenstände gelangen durch einfaches Anklicken in das Inventar, aus dem sie jederzeit wieder ausgewählt und benutzt werden können. Grafik und Sound sind stimmig. Die Aufgabenstellungen werden in einem Textfenster erklärt. Um

Gespräche mit anderen Figuren führen zu können, stehen verschiedene Antworten und Fragen zur Verfügung. So kann der Spieler den Gesprächen einen bestimmten Verlauf geben, der sich dann auch auf den Spielablauf und den Charakter der Spielfigur auswirkt.

In den Computerspiele-Gruppen wurde „Hostradamus“ hauptsächlich von Mädchen und Jungen zwischen 9 und 12 Jahren gespielt. Die Neugier auf das, was „Hostradamus“ für sie bereit hielt, bestimmte dabei den wesentlichen Spielspaß. Die Identitätsangebote des Spiels lagen dagegen in den Leistungsaspekten. Neben Humor und Stimmigkeit erhalten die Spieler im Verlauf der Spielgeschichte die Rückmeldung und somit das gute Gefühl, schwierige Situationen mit der eigenen Kombinationsfähigkeit lösen zu können. Das Spiel fordert von ihnen logisch zu denken, Merkfähigkeit zu beweisen und wichtige Zusammenhänge zu erfassen. Die Mischung aus Neugier, Leistungsaspekt und Spielerfolg sorgt für die notwendige Spannung im Handlungsverlauf.



■ **Vertrieb:** Purple Hills

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 18 €

.....
■ **Wertung:**

nettes Abenteuerspiel für
Jüngere und Einsteiger

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 9 Jahren

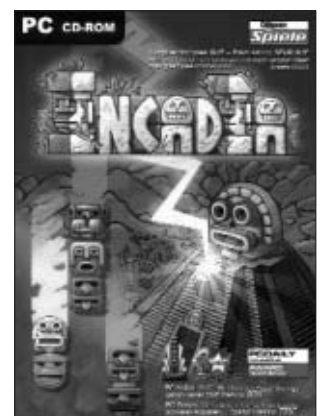
■ Incadia

Bei dem an „Tetris“ angelehntem Spielprinzip von „Incadia“ geht es darum, mit der Maus herunterfallende bunte Steine nach bestimmten Vorgaben auf dem Monitor zu platzieren, bevor sie den unteren Spielfeldrand erreichen. Verbindet man drei gleichfarbige Steine horizontal, vertikal oder diagonal, verschwindet die so entstandene Reihe. Zahlreiche Spezialsteine eröffnen dem Spieler diverse taktische Möglichkeiten. Jedes Level hat eine spezielle Zielvorgabe. Mal muss in einer bestimmten Zeit eine bestimmte Anzahl roter Steine abgebaut werden, ein anderes Mal werden nur die diagonalen Reihen bewertet.

Durch diese und viele andere Spielvarianten gestaltet sich das gleichbleibende Spielprinzip äußerst abwechslungsreich und stellt den Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen. Zur Verfügung stehen zwei verschiedene Spielmodi, die jeweils 20 Level beinhalten und in den Schwierigkeitsstufen „Normal“ und „Schwer“ gespielt werden können. Sowohl Mädchen und Jungen ab 7 Jahren als

auch Jugendliche und Erwachsene konnten sich für die einfach strukturierte Spielidee sofort begeistern. Die Steuerungsbefehle und das zu erfüllende Regelwerk erlebten sie als überschaubar und schnell erlernbar. Und da sich Spielerfolge unmittelbar einstellten und kontinuierlich ausbauen ließen, war die Motivation, im Spiel längerfristig zu verbleiben, recht hoch. Besonders die Kinder entwickelten einen großen Ehrgeiz und bildeten manchmal auch Teams, um das Spiel durchzuspielen und einen Platz in der Bestenliste zu ergattern.

Als ärgerlich empfanden sie die Tatsache, dass es in jedem Modus nur wenige Speichermöglichkeiten gab und somit ein Scheitern zwischendurch einen mehrmaligen Neustart an schon absolvierten Punkten bedeutete. Dann waren Konzentration und Frustrationstoleranz angesagt. Neben Konzentrationsvermögen erlernen die Kinder mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad auch die Fähigkeit, vorausschauend zu denken und den nächsten Schritt taktisch zu planen.



■ **Vertrieb:** East

Entertainment Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 10 €

.....
■ **Wertung:**

fesselndes und preiswertes
Denk- und Knobelspiel

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 7 Jahren



■ **Vertrieb:** East
Entertainment Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 20 €

■ **Wertung:**
kindgerechte Abenteuer
mit Jump&Run-Elementen

■ **USK:**
freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 7 Jahren

■ Irgendwie Anders

Die Freunde Irgendwie und Anders erhalten per Post eine Wunderkiste, in der ein Geist wohnt. Er verspricht den Beiden einen Wunsch zu erfüllen, wenn es ihnen gelingt, sieben Abenteuer zu bestehen.

Zu jedem Abenteuer gibt es ein kurzes Intro in Form einer Geschichte, in der die jeweilige Aufgabenstellung ausführlich erklärt wird. Mit Hilfe der Pfeiltasten und entsprechend des festgelegten Handlungsverlaufes steuert man mal die Spielfigur des Anders und mal die des Irgendwie. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich im Laufe des Spiels automatisch.

In einer Mixtour aus Jump&Run- und Abenteuerspiel müssen bestimmte Gegenstände gefunden, eingesammelt und an anderen Orten wieder eingesetzt werden. Schrumpfpilze z. B. können helfen die Kürbisse der Gegner zu verkleinern oder Brückenpflanzen-Samen, die an der richtigen Stelle gesät werden, helfen dem Spieler ein Gewässer zu überwinden. Um ein „Meilenstein“-Tor passieren zu können, müssen bestimmte Mini-Spiele gewonnen werden, z. B. in Form eines Wettlaufs durch ein Labyrinth, eines Puzzles, eines Geschicklichkeits- oder Merkspieles. Die klei-

nen Spielchen lassen sich auch mit Mehreren angehen. Bei der Bewältigung der unterschiedlichen Aufgaben sind Geschick, logisches Denken, Konzentration, Merkfähigkeit und eine gute Kombinationsgabe gefragt.

Die gelungene Kombination aus Adventure und Jump&Run sprach Mädchen und Jungen gleichermaßen an, wobei die Kinder unter 7 Jahren zeigten, dass sie mit der Bewältigung der gesamten Spielforderungen ihre Schwierigkeiten hatten. In solchen Fällen wurden zumeist ältere Spieler um Hilfe gebeten, um dann gemeinsam durch Kombinieren und Suchen den richtigen Lösungsweg zu finden. Ergänzend zum Spiel bietet der Hersteller ein zusätzliches Druckstudio-Programm, mit dem bestimmte Motive des Spiels noch einmal aufgegriffen und in unterschiedlichen Formen ausgedruckt werden können. Obwohl die Druckstudios besonders bei den jüngeren Kindern sehr beliebt sind und auch in unseren Erprobungen mit Begeisterung genutzt wurden, soll dennoch der kritische Wunsch einiger Tester nicht unerwähnt bleiben, nämlich das Druckstudio mit dem Spiel auf einer CD-ROM zusammenzufassen.



■ **Vertrieb:** Sony Computer
Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 20 €

■ **Wertung:**
gelungene Genre-Mischung
aus Adventure und
Jump&Run

■ **USK:**
freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Jak 3

Der Elf Jak und sein Freund, das Frettchen Daxter, wurden auf Grund eines Missverständnisses vom Rat der Stadt Haven verbannt und in der Wüste ausgesetzt. Bevor die Beiden nun zurückkehren können, gilt es, eine Reihe von Aufgaben zu meistern.

So muss sich der comicartig dargestellte Jak u. a. in einer Vulkan-Arena gegen eine Überzahl von bewaffneten Gladiatoren behaupten, auf einem Riesenvogel reitend verirrt Mini-Kängurus einfangen und in einem Strandbuggy ein Wüstenrennen gewinnen. Nach bestandener Aufgabe erhält er neue Fähigkeiten und Objekte, wie Waffen, Fahrzeuge und Steine, die benötigt werden, um sich neuer Gegner zu erwehren. In manchen Wettkampfsituationen ist es auch notwendig, dass Jak seinen Freund als Gegenwert für bestimmte Objekte, die im Kampf gewonnen werden können, einsetzt. Versagt er, ist Daxter verloren.

Die Kinder fanden diese Spielidee recht originell und versuchten hier, besonders konzentriert ans Werk zu gehen. Doch letztendlich empfanden sie diese Herausforderung wie jede andere auch – wussten sie doch, dass bei Misserfolg ein neuer Versuch beliebig oft möglich war. Auf Grund ihrer medialen Erfahrungen

aus Film, TV und Bildschirmspielen erlebten sie die comicartige Genremischung aus Jump&Run und Action-Adventure als witzig und unrealistisch. Die detaillierte und bunte Grafik der Schauplätze und Städte sowie die passende Audiountermalung trugen ebenso zum Spielvergnügen bei, wie die witzigen Äußerungen des vorlauten Frettchens in Gesprächen mit den Bewohnern der futuristischen Stadt Spargus.

Die einzelnen Aufgabenstellungen empfanden die Kinder als spannend und abwechslungsreich, zumal Reaktionsschnelligkeit, Konzentration und Geduld gleichermaßen gefragt sind. Manche Aufgaben erwiesen sich dabei auch für geübte und ältere Spieler als recht knifflig und konnten erst nach einigen Versuchen von ihnen gemeistert werden. In unseren Gruppen kamen mit den gesamten Spielforderungen zumeist die Jungen ab 8 Jahren zu recht. Sie fühlten sich herausgefordert, sich in Rennen und Wettkämpfen gegen andere zu behaupten und in einer Heldengeschichte die eigenen Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Obwohl kein Multiplayer-Modus zur Verfügung steht, wechselten sich die Spieler ab und beratschlagten lautstark, wie man im Spiel weiterkäme.

■ Käpt'n Blaubär: Bannig auf Zack

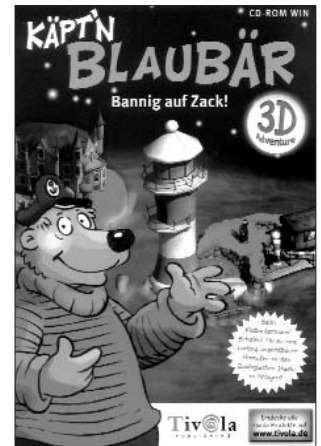
Wer anders als Käpt'n Blaubär kann eine Ladung unsichtbarer Hamster an ihren Zielort bringen? Und wer macht ihm auf seiner Fahrt das Bärenleben schwer? Natürlich: Pirat Schwarzbart!

Bei diesem 3D-Abenteuer- und Rätselspiel steuert man Käpt'n Blaubär übers Meer, ankert vor verschiedenen Inseln, spricht mit ungewöhnlichen Typen, sammelt zahlreiche Gegenstände ein und erfindet seltsame Dinge. Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig. Sprachausgabe und Musik sind stimmig. Spielstände können gespeichert werden. Der Schwierigkeitsgrad in Bezug auf die Aufgabenstellungen nimmt im Spielverlauf zu. Die comicartige Gestaltung und Animation wirken trotz 3D-Grafik im Vergleich zu ähnlichen Spielen zwar etwas veraltet, besitzen aber dennoch Charme. Den Kindern in den Computergruppen gefielen jedenfalls die detailreichen und unterschiedlichen Landschaftsbilder.

Bei der Lösung der Aufgaben kommt der typische Käpt'n-Blaubär-Humor zum Tragen, den viele Kinder schon vom Fernsehen her kennen.

So wird z. B. ein See, der überquert werden muss, zuvor mit dem Atem von Eisbonbons zum Gefrieren gebracht, Knödel als Kanonenkugeln benutzt und eine Fackel mit einem feurigen Bohneneintopf angezündet. Die für den Fortgang der Geschichte wichtigen Gespräche mit den Inselbewohnern sind witzig und mit doppeldeutigen Aussagen versehen. Geschicklichkeit und Treffsicherheit werden dem Spieler abverlangt, wenn es darum geht, mit seiner Spielfigur Sprungpassagen zu meistern oder feindliche Hühner und Ziegen zu bewerfen. Obwohl sich das Spielprinzip stark auf das Sammeln und Einsetzen von Gegenständen beschränkt, bot Käpt'n Blaubär den Mädchen und Jungen trotz einiger Wiederholungen genügend Motivation, das Spiel bis zum Ende durchzuspielen. Und oftmals wurde gemeinsam überlegt, was wohl als nächstes zu tun sei.

Die Kombination aus Geschicklichkeit, vorausschauendem Denken und einer guten Portion Orientierungssinn machen „Käpt'n Blaubär – Bannig auf Zack!“ zu einem kurzweiligen Abenteuer für Mädchen und Jungen ab 7 Jahren.



- **Vertrieb:** Tivola
- **System:** PC/Mac
- **Preis:** ca. 35 €

- **Wertung:**
kurzweiliges Abenteuer- und Rätselspiel mit Charme
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 7 Jahren

■ Karlsson vom Dach und die Kuckelimuckmedizin

Die aus den Kinderbüchern von Astrid Lindgren bekannten Figuren Lillebror und der dicke Karlsson bilden die Rahmengeschichte für diese Spielesammlung. Bevor es losgeht, muss der Spieler einen Koffer aussuchen und mit seinem Namen versehen. Im Koffer werden aktuelle Spielstände und gewonnene Gegenstände abgelegt. Und schon warten auf die Kinder jeden Menge Spiele und Herausforderungen. Da müssen zwei Diebe verfolgt und wichtige Hinweise gefunden werden. Mit Karlsson überfliegt und erkundet man die Stadt und Lillebror lädt zum Spielen mit seiner Dampfmaschine ein. Für seine Bemühungen erhält man Münzen und Süßigkeiten, mit denen sich wiederum in einem kleinen Laden wichtiges Zubehör kaufen lässt, welches für die Lösung der zwanzig im Spiel versteckten Knobel- und Geschicklichkeitsaufgaben benötigt wird. Unter anderem gilt es, eine Dampfmaschine zusammenzubauen, ein Mobile aus-

zubalancieren, Staub zu saugen oder Wasserbomben zu werfen.

Gespielt wird ausschließlich mit der Maus. Die Aufgabenstellungen sind kindgerecht, werden verständlich erklärt und bieten anregende Herausforderungen. Die humorvolle Gestaltung, der abwechslungsreiche Spielverlauf und die sich Schritt für Schritt entfaltende Spielgeschichte motivieren und unterhalten.

Die Figur des Karlsson vom Dach ist vielen Mädchen und Jungen aus Büchern, Hörkassetten und Fernsehen bekannt und besitzt für sie einen hohen Wiedererkennungswert und Identifikationsgrad. Den Kindern fiel es leicht, sich in das Spielgeschehen hineinzufinden. Im Computer-Lernspiel führen sie ihre medialen Erfahrungen mit Karlsson fort und erleben mit ihm kleine und spannende Abenteuer. Die vielen schnellen Erfolgserlebnisse im Handlungsverlauf motivieren sie, im Spiel zu bleiben.



- **Vertrieb:** Oetinger interaktiv
- **System:** PC/Mac
- **Preis:** ca. 25 €

- **Wertung:**
kindgerecht und abwechslungsreich
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 6 Jahren



■ **Vertrieb:** Koch Media

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 18 €

■ **Wertung:**

abwechslungsreiches
Jump&Run-Abenteuer

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ Legend of Kay

Das Reich Yenching ist von Gorillas und Ratten besetzt und der Katzenjunge Kay erhält von seinem Kung-Fu-Meister den Auftrag, sich den Eindringlingen entgegen zu stellen. Der Spieler begleitet den kampfgeschulten Kater auf seiner langen und gefährlichen Reise und hilft ihm in zahlreichen spannenden Abenteuern. Im Zauberwald findet man versteckte Dämonentore, die große Schätze bergen, im Sumpf der Frösche müssen Rätsel gelöst werden, um Froscheier aus brennenden Häusern zu retten und bei den Pandabären gründet man einen Geheimbund, der sich den Besetzern zur Wehr setzt. Das als Einzelspiel konzipierte Jump&Run-Abenteuer bietet neben einer detailreichen und liebevoll gestalteten Spielgeschichte auch vielfältige und nicht immer leicht zu bewältigende Handlungsforderungen: das Suchen nach Diamantschätzen, rasante Rennen auf dem Rücken von Wildschweinen oder Drachen, knifflige Rätsel und das Besiegen von tierischen Gegnern.

Der Einstieg ist schnell gefunden, da das Spiel sich von selbst erklärt. Mit den Bewohnern von Katzendorf übt der Spieler zunächst Sprungtechniken und lernt die Bonussysteme

kennen. Bewaffnet mit Schwert und Katzenkrallen kann man Lebenspunkte sammeln und seine Magiekünste erweitern. Je mehr Kampferfahrung der Kater hat, um so besser werden seine Waffen und die Schutzausrüstung. Um seine Freunde zu befreien und die Gegner zu besiegen, kann er beispielsweise Bienen-schwärme aussenden oder Hilfstränke nutzen. Des Weiteren gilt es, Ländereien zu erkunden, Schlüssel zu finden und Katzenstatuen zu aktivieren, um Türen zu öffnen.

Das Abenteuer präsentiert sich in einer Mischung aus Zeichentrick und Comic-Strip. Zwischen den Levels wird die Story erzählt, als würde der Spieler ein Comic-Heft lesen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich kontinuierlich im Handlungsverlauf. Die Landschaften und Spielaufgaben gestalten sich immer weitläufiger und erfordern vom Spieler vor allem vorausschauendes Denken, Ausdauer und geschicktes Handeln, zumal die Gegner immer größer und stärker werden. Darüber hinaus muss der Spieler Strategien entwickeln, um sich in schwierigen und verantwortlichen Situationen bewähren zu können.



■ **Vertrieb:** Eidos

■ **System:** PC/Mac/
PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 44 €

■ **Wertung:**

gelungener Genremix im
Lego-Star-Wars-Universum

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren

■ Lego Star Wars

Die Helden und Bösewichter der Star Wars-Saga agieren hier als Lego-Figuren. Roboter bestehen aus Bauklötzchen und Raumschiffe lassen sich in ihre Legosteine-Einzelteile zerlegen. Mit Witz und Charme wird man mittels eines Vorspanns in die Geschichte eingeführt und mit den Charakteren vertraut gemacht. Zentraler Ausgangspunkt für die Reise durch die Weltraum-Lego-Welt ist eine kleine Bar. Von hier aus startet man in die jeweiligen Level, kauft Gegenstände, schaltet weitere der über dreißig zur Verfügung stehenden Spielfiguren frei, wechselt die Spielfiguren und speichert bzw. lädt den Spielstand. Grundsätzlich wird mit zwei Figuren, die sich gegenseitig unterstützen und unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen, gespielt. Die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Figuren bringen es mit sich, dass bestimmte Level auch nur mit diesen gemeistert werden können. Hat man den falschen Charakter für eine Mission ausgewählt, muss er in der Bar ausgewechselt und die Aufgabe erneut angegangen werden.

Die Spielforderungen sind abwechslungsreich und vielfältig. In einigen Level gilt es, in klassischer Jump&Run-Manier Hindernisse durch Sprünge, Salti, Kletterpartien und jede Menge

Akrobatik zu überwinden, Gegenstände einzusammeln und gleichzeitig zahlreiche Roboter und andere Charaktere der dunklen Seite der Macht zu bekämpfen. Andere Figuren wiederum müssen mit Einfallsreichtum und Kombinationsgabe befreit werden. Das Spiel kann sowohl alleine als auch zu zweit vor einem Bildschirm gespielt werden. Die Tatsache aber, dass ständig zwei Figuren gleichzeitig zu steuern sind, legt es nahe, das Spiel zu zweit anzugehen. In unseren Tests jedenfalls stand der Anspruch, miteinander Aufgaben zu lösen, deutlich im Vordergrund und sorgte gegenüber den Einzelspielen für wesentlich mehr Spielspaß.

Sowohl Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters, als auch Jugendliche und Erwachsene, die sonst völlig andere Spiele und Spiele-Genre bevorzugen, zog die Baustein-Saga in ihren Bann. Und sind die drei Episoden und alle Level durchgespielt, kann alles mit beliebigen anderen Figuren erneut gespielt werden. Bei überragender Punktezahl wartet in einem umfangreichen Bonuslevel sogar noch Episode IV darauf, gemeistert zu werden, so dass das Spiel auch längerfristig zum Weiter- oder Nochmal-Spielen motiviert.

■ Lernen – Grundschule 1. Klasse mit Disneys Das Dschungelbuch

Shir Khan, der böse Tiger, bedroht Mogli und das Menschendorf. Glücklicherweise erinnert sich Balu, der Bär, daran, dass vor vielen Jahren ein Forscher einen magischen Gegenstand besaß, der alle Tiger in Schrecken versetzte. Mit Hilfe des Spielers gilt es nun den Gegenstand zu finden und Shir Khan zu vertreiben. Der Weg dorthin muss spielerisch erarbeitet werden. Dazu muss man Lesen, Wörter in Silben zerlegen, fehlende Buchstaben ersetzen und kleine Sätze bilden. Es wird gezählt und gerechnet, Mengen werden erfasst und zugeordnet, geometrische Figuren erkannt und nach Formen, Farben und Größen sortiert. Im Sachkundebereich lernt man z. B. Tiere nach ihrer Gestalt, ihren Eigenschaften und Eigenarten zu ordnen. Auch das Wissen um Wochentage, Monate und Jahreszeiten bringt einen dem Ziel näher. Als Belohnung für gelöste Aufgaben erhält der Spieler von den Tieren des Dschungels weitere Tipps und für den Spielverlauf wichtige Gegenstände. In dem Dschungelabenteuer werden die Kinder eingeladen, sich in spielerischer und spannender

Form mit Lesen, Schreiben, Rechnen und Sachkunde zu beschäftigen. Dies geschieht relativ unaufdringlich, da die verschiedenen Lernbereiche und ihre Inhalte geschickt mit der Spielgeschichte und abwechslungsreichen sowie spannenden Spielforderungen verknüpft wurden. In den jeweiligen Spielaufgaben können die Kinder kognitive Fähigkeiten trainieren und ausbauen sowie Reaktionsschnelligkeit, Konzentration und Kombinationsgeschick unter Beweis stellen. Weiß man einmal nicht mehr weiter, bietet das Programm vielfältige Unterstützung. Die passenden Geräusche und die kinderfreundliche grafische Spielgestaltung erzeugen eine Dschungelbuch-Atmosphäre, die Kindern angenehm ist und in der sie gerne länger verweilen möchten. Das Lernspiel orientiert sich an den Lehrplänen der 1. Grundschulklasse und kann in diesem Zusammenhang möglicherweise ein interessantes Ergänzungsprogramm für zu vermittelnde Lerninhalte sein. Unsere Kinder jedenfalls erlebten jede Menge Spaß und Anregungen.



■ **Vertrieb:** Buena Vista Games

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 28 €

■ **Wertung:**

motivierendes Lernabenteuer mit Spaßfaktor

■ **USK:**

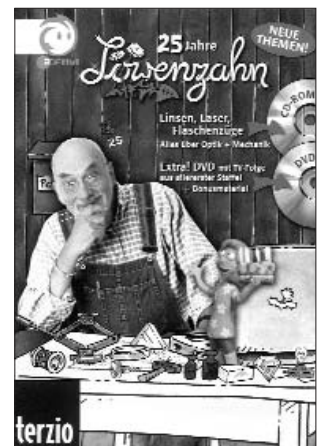
freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 6 Jahren

■ Löwenzahn: 25 Jahre – Linsen, Laser, Flaschenzüge

Die Jubiläumsausgabe der Löwenzahn-Reihe präsentiert sich den Kindern wieder in bekannter und unterhaltsamer Art und Weise. Und wie in jeder Folge üblich, wird auch dieses Mal ein bestimmtes Sachthema ausgiebig beleuchtet. In gewohnt ansprechender Form erhält der Spieler vielfältige und kindgerecht aufgearbeitete Informationen zu den Bereichen Optik und Mechanik. Kurze Filmsequenzen bieten zusätzlich Wissenswertes zu den einzelnen Gebieten. Dem Programm gelingt es, das komplexe Sachthema geschickt mit alltäglichen Lebensbezügen der Kinder zu verknüpfen. So erfährt man u. a., nach welchem Prinzip ein Kaleidoskop funktioniert und erhält zugleich eine Bastelanleitung zum Nachbauen. Aber auch ganz aktuelle und für Kinder schon selbstverständliche Dinge, wie z. B. das Handy, werden mit interessanten und lehrreichen Fragen neu thematisiert. Wobei nicht nur Kindern mit der Beantwortung der Frage, wie die Buchstaben aufs Handy kommen, ihre Schwierigkeiten haben dürften. Peter Lustigs Vorhaben, eine Frühstücksmaschine zu bauen, zieht sich als roter Faden durch das Spiel. Durch die Aufforderung, die fehlenden Teile zu suchen, wird man animiert, alles genau zu untersuchen. Es gilt, jede Schublade zu öffnen und jede Menge

Krimskrams zu durchstöbern. Beim Bau der Maschine werden physikalische Gesetze, wie die Hebel- und Zugkraft, anschaulich erklärt. Der aus dem Fernsehen bekannte Bauwagen lädt nicht nur zum Stöbern ein, sondern gibt immer wieder Anlass zum Schmunzeln, wenn man eine der vielen kleinen und liebevoll inszenierten Animationen entdeckt hat. Und natürlich finden sich auch hier wieder Knobel- und Geschicklichkeitsspiele, die zum Teil auch mit mehreren Spielern angegangen werden können. Die Jubiläumsausgabe wendet sich an wissbegierige Jungen und Mädchen ab 8 Jahren. Die unterhaltsame und spannende Wissensvermittlung erfolgt ohne Zeitdruck, wobei die Kinder selbst entscheiden können, wie lange und mit welchem Themenbereich sie sich gerade beschäftigen möchten. Und weiß man mal nicht weiter, dann gibt Peter Lustig hilfreiche Tipps und Hinweise. Wie die meisten Angebote aus der Reihe, ist auch dieses Spiel so konzipiert, dass verschiedene Programminhalte Kinder und Eltern dazu anregen sollen, den Computer einfach mal abzuschalten, um die im virtuellen Spiel gewonnenen Erkenntnisse im realen Leben zu überprüfen. Eine anregende und interessante Aufforderung für ein Familienerleben am Wochenende.



■ **Vertrieb:** Terzio

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 20 €

■ **Wertung:**

spannende und praxisbezogene Wissensvermittlung

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren



■ **Vertrieb:** Activision

■ **System:**
PC/PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 43 €

■ **Wertung:**
spaßige und spannende
Jump&Run-Umsetzung
einer Filmvorlage

■ **USK:**
freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Magix

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 19 €

■ **Wertung:**
kreatives und preiswertes
Alternativ-Programm

■ **USK:**
Anwendungsprogramm

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 10 Jahren

■ Madagascar

Alex, der Löwe, das Zebra Marty, Melman, der Hypochonder in Gestalt einer Giraffe und Gloria, eine liebenswerte Nilpferd-Dame, entfliehen ihrem Zuhause, dem New Yorker Zoo. Über Umwege gelangen sie mit einem Handelsschiff nach Madagascar, wo sie, nach dem vertrauten Leben in Gefangenschaft, nun lernen müssen, in der Wildnis zu überleben.

Sind die Tiere anfangs motorisch nicht allzu bewegungsfähig, erweitern sie im Laufe des Spiels durch das Sammeln von Powerkarten ihre Fähigkeiten. Ob Doppelsprung, Hüftsprung oder Tritt mit der Hufe, jeder der vier Freunde beherrscht individuelle Tricks, die man entsprechend trainieren kann. Anschließend gilt es zu entscheiden, mit welcher Figur sich welche Hindernisse am Besten überwinden lassen, wobei ein Wechsel zwischen den Figuren innerhalb eines Levels möglich ist. So lässt man Gloria mit den Gänsen um die Wette rennen, Alex muss durch bunte Reifen springen und Marty ist auf der Suche nach lebenswichtigen Utensilien. Fast überall im Spiel können sogenannte Affenmünzen gesammelt werden. Diese ermöglichen, sich im „Zooevenir-

Shop“ Mini-Spiele oder besondere Kleidungsstücke für die vier Freunde zu kaufen. Möchte man sich von den schweißtreibenden und anspruchsvollen Aufgaben eines Levels erholen, so kann dies z. B. bei einer Partie Minigolf geschehen.

Die verschiedenen Level bieten besonders für Kinder abwechslungsreiche und vielseitige Herausforderungen. Die aufwendig und farbenfroh gestaltete Grafik kann im Vergleich mit der Filmvorlage problemlos bestehen. Die Stimmen der Protagonisten sowie Sound und Musik sorgen für ein stimmungsvolles Spielvergnügen.

Sowohl Mädchen und Jungen ab 5 Jahren, als auch ältere Jugendliche erlebten jede Menge Spaß beim für Jump&Run-Spiele üblichen Rennen, Springen und Sammeln von Karten und Münzen. Um die witzige und spannende Spielgeschichte erfolgreich beenden zu können, mussten sie Ausdauer, Geschicklichkeit, Kombinationsgeschick und Geduld beweisen, besonders dann, wenn Riesenspinnen enge Dschungelwege befahlen und jedes Durchkommen schier unmöglich erschien.

■ Magix Ringtone Maker

Sicherlich ist es wesentlich kreativer, eigene Klingeltöne herzustellen, als sein Taschengeld für den teuren Download vorgefertigter Klingeltöne auszugeben. Der „Magix Ringtone Maker“ bietet hier eine attraktive Alternative.

Zunächst gilt es, das Rohmaterial zusammenzustellen, aus dem das neue Werk entstehen soll. Es ist möglich, den Lieblingssong, Geräusche und Sounds sowie eigene Aufnahmen via Mikrofon zu verwenden. Das Programm unterstützt eine Vielzahl gängiger Audioformate. Per Mausklick wird die ausgewählte Datei in das Bearbeitungsmenü geladen. Sie erscheint optisch als Block, der sich per „Anfasser“ manipulieren lässt. Damit können beispielsweise Abspielpunkte, Schnittmarken, Einblendungen und deren Dauer eingestellt werden. In maximal vier Stereo-Spuren lassen sich die einzelnen Elemente miteinander kombinieren. Dabei wird gleichzeitig abgespielt, was untereinander in den verschiedenen Spuren liegt. So kann man den eigenen Gesang mit Musik kombinieren, Geräusche übereinander legen oder ein Minihörspiel zusammenstellen. Auf der Programm-CD findet sich eine Sammlung von Sounds, die ergänzend zu eigenen Kreationen zusammengestellt werden können. Das eigene Ergebnis lässt sich per Klingeltonsimulator überprüfen. Abschließend muss der

Klingelton noch in das zum Handy passende Soundformat exportiert werden. Das Programm beherrscht alle gängigen Soundformate der aktuellen und älteren Handygeneration, allerdings müssen nach Registrierung beim Programmhersteller für deren Umrechnung die notwendigen Encoder heruntergeladen werden. Zusätzlich benötigen Rechner und Handy eine Infrarot- oder Bluetooth-Schnittstelle.

Fazit: Der Ringtonemaker bietet zahlreiche und gut bedienbare Möglichkeiten zum Erstellen eigener Klingeltöne. Es bereitet Kindern ab 10 Jahren, aber auch Jugendlichen großen Spaß, ihre Mitmenschen mit der Lieblingsmelodie, skurrilen Geräuschen oder Ähnlichem zu überraschen. Außerdem liegt der Preis des Programms erfreulicherweise im Taschengeldbereich. Der Ringtonemaker ist ein rundum gelungenes Tool, um teuren Download-Angeboten mit eigener Kreativität zu begegnen. Das Programm kann dazu motivieren, sich intensiver mit der Bearbeitung von Musik am Rechner auseinanderzusetzen.

Das einzig wirkliche Manko ist, dass man über einen ziemlich aktuellen Rechner und ein entsprechendes Handy verfügen muss, damit sich die Klingeltondaten via Infrarot oder Bluetooth übertragen lassen.

■ Mama Muh und die Krähe: Spiele in Eis und Schnee

Es ist, als würde man ein Bilderbuch vorgelesen bekommen – zumindest scheint dies zu Beginn des Spiels so, wenn der Spieler unterhaltsam in die winterliche Stimmung, die auf Mama Muh's Hof eingeleitet ist, eingeführt wird.

Gemeinsam mit Kuh und Krähe erkundet man vom Kuhstall aus den Bauernhof und dessen Umgebung und entdeckt verschiedene Spielorte. In kurzen jederzeit wiederholbaren Spielsequenzen werden die Spiele kindgerecht erklärt. Den Kindern in unseren Erprobungen machte es sichtlich Spaß, sich im Kuhfladen-Eisstockschießen zu versuchen, eine Schneeballschlacht gegen Kuh und Krähe zu bestehen oder sich in anderen tierischen Wintersportarten zu versuchen. Der Spieler kann wahlweise Mama Muh oder die Krähe lenken. Der jeweilige Gegenspieler wird entweder vom Computer oder von einem anderen Mitspieler gesteuert. Letztere Variante war bei den Kindern natürlich beliebter, da der direkte Wettkampf für sie wesentlich spannender war, als gegen einen Computer anzutreten. Die Steuerung im Spiel erfolgt teils per Tastatur,

teils per Maus, manchmal ist auch eine Kombination aus beidem gefragt, was den jüngeren Spielern mitunter schwer fiel.

Das gesamte Programm ist übersichtlich und klar strukturiert und bietet abwechslungsreichen Spielspaß. Mit den unterschiedlichen Aufgabenstellungen, die anspruchsvoll und motivierend zugleich sind, können bei entsprechender Begleitung Mädchen und Jungen ab 5 Jahren klar kommen. Zur Bewältigung der Aufgaben müssen sie vorwiegend Geschicklichkeit und Konzentration beweisen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht einstellbar, passt sich aber automatisch und unmerklich den Fähigkeiten des Spielers an. So verläuft ein Duell gegen den Computer stets ausgewogen und es entsteht kein Frust durch eine nicht zu bewältigende Überlegenheit des elektronischen Gegners. Zusätzliche Motivation bieten die zu erlangenden Raketenteile, die als Belohnung für gewonnene Spiele gesammelt werden können. Aus ihnen ergibt sich zur Krönung des Spiels ein beeindruckendes Feuerwerk, das gemeinsam bestaunt werden kann und einen prächtigen Ausklang liefert.



■ **Vertrieb:** Oetinger interaktiv

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 15 €

.....
■ **Wertung:**

ansprechender Spiele-Mix
rund um den Winter

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren

■ Mario Party 6

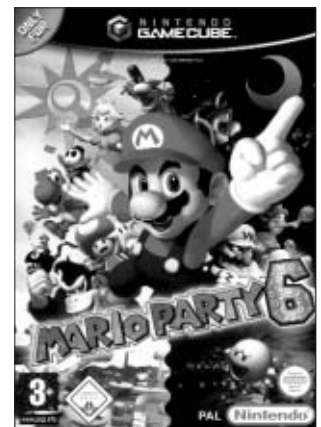
Zwischen Sonne und Mond ist ein Streit entbrannt, der mit einer Spiel-Party in Form eines Würfelspiels geschlichtet werden soll. Ziel der Party ist es, möglichst viele Sterne zu erspielen.

Mit dem Einstieg ins eigentliche Spiel muss man sich zunächst entscheiden, ob man lieber im Solomodus oder im Partymodus (mit bis zu drei Mitspielern möglich) unterwegs sein möchte. Beide Wege führen auf ein Spielbrett, auf dem man seine Spielfigur bewegt. Mit ihr versucht man, die Felder zu erreichen, auf denen sich die zu sammelnden Sterne befinden. Das weit verzweigte Spielfeld weist nicht nur zahlreiche Wege und Kreuzungen auf, sondern überrascht den Spieler auch mit Ärgernissen oder Belohnungen. So kann er in speziellen Läden Kapseln kaufen, mit denen man sich bestimmte Vorteile (z. B. in der nächsten Runde mit zwei Würfeln würfeln) oder den Mitspielern Nachteile (z. B. Münzabzug beim nächsten Zug) verschafft.

Am besten gefiel den Testern die zwischen- durch freigeschalteten Minispiele bzw. der Minispielmodus, in dem 2 gegen 2 oder 3 gegen 1 gespielt wird. Fehlende Mitspieler werden vom Computer ersetzt. Als interessante Spielvariante wurde auch der Mikromodus

bewertet, in dem ein zum Spiel gehörendes Mikrofon zum Einsatz kommt. Anstatt die Spielfigur über den Controller zu lenken, wird die Handlungsanweisung ins Mikrofon gesprochen und erfolgt über Spracherkennung. Kritisiert wurde, dass diese Spielform nur in einigen Minispielen und in einem speziellen Quiz möglich ist.

„Mario Party 6“ bietet Mädchen und Jungen gleichermaßen abwechslungsreichen, kurzweiligen Spielspaß, den man alleine oder mit bis zu vier Mitspielern genießen kann, wobei das Multiplayer-Spiel besonders von den Mädchen genutzt wurde. Ihnen gefiel hier die Kombination aus Wettbewerb und Teamarbeit. Konzentration, Auge-Hand-Koordination, Reaktionsvermögen und Frustrationstoleranz sind Fähigkeiten, die mit Geduld und Ausdauer in einer bunten und lustigen Spielwelt gelernt werden können. Auf Grund der verschiedenen Schwierigkeitsgrade und der abwechslungsreichen Herausforderungen ließen sich Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters auf das Spiel ein und genossen ein anregendes Gruppenerlebnis. Für jüngere Kinder unter sieben Jahren erwies sich das Spiel in seiner Gesamtheit als zu schwierig.



■ **Vertrieb:** Nintendo

■ **System:** GameCube

■ **Preis:** ca. 55 €

.....
■ **Wertung:**

unterhaltsames Würfelspiel
für Jung und Alt

■ **USK:**

freigegeben ohne
Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 7 Jahren



■ **Vertrieb:** Nintendo

■ **System:** GameCube

■ **Preis:** ca. 55 €

■ **Wertung:**

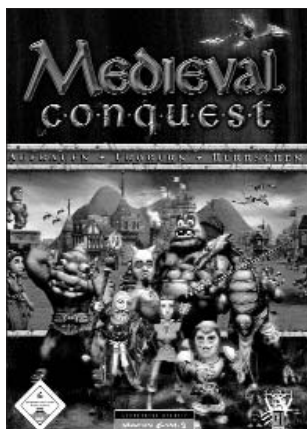
ein ungewöhnliches Tennisspiel, das Jung und Alt begeistert

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Modern Games

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 28 €

■ **Wertung:**

bewährte Denkmuster müssen modifiziert werden

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 10 Jahren

■ Mario Power Tennis

Bei Mario geht es gewohnt ungewöhnlich zu. Über ein lustig animiertes Intro gelangt der Spieler zum Hauptmenü, in dem er zwischen Minispielen, Turnier und Einzelmatch auswählen kann. In den klassischen Tennisdziplinen kann man mit Mario oder eine der zahlreichen aus der Mario-Reihe bekannten Figuren gegen einen menschlichen oder virtuellen Gegner antreten. Obwohl die offiziellen Tennisregeln gelten, erwarten den Spieler unterhaltsame und abwechslungsreiche Überraschungen. In der knallgrünen Waldarena zum Beispiel kann es passieren, dass sich kleine Schlangen und Wurzeln auf dem „Naturcourt“ befinden und den auftreffenden Ball in seiner Zielrichtung abfälschen. Solche Herausforderungen müssen ebenso mit Geschicklichkeit und Konzentration gemeistert werden, wie jene, wenn sich die Spielfiguren im Schwimmstadion auf Luftmatten gegenüberstehen und deren Größe während des Spiels ständig variiert.

Jede Spielfigur reagiert anders. Neben unterschiedlichen Stärken und Schwächen in Bewegungsgeschwindigkeit und Schlaghärte, besitzt jeder Charakter die Möglichkeit in beson-

deren Momenten einen individuellen Power-Ball zu spielen. So tauscht Mario schon mal seinen Tennisschläger gegen einen Vorschlaghammer aus, mit dem er dann so richtig auf die Filzkugel draufhauen kann.

Im Minispiel-Modus erwarten den Spieler zusätzliche Aufgabenstellungen, z. B. mit Farbbällen ein Super-Mario-Graffiti ausmalen oder Hunde mit Tennisbällen füttern. Mit Hilfe verschiedener Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Können der Spieler individuell abstimmen und ausbauen.

Das ungewöhnlich Sportspiel begeisterte Jung und Alt gleichermaßen. Besonders Jungen ab 5 Jahren fühlten sich herausgefordert in aufregenden Tennisduellen ihr Können unter Beweis zu stellen. Die Mädchen begeisterte mehr die bunte Grafik, die lustigen und recht eigenwillig ausgestatteten Spielfiguren und die überraschenden Momente im Spielablauf. Nicht selten bildeten sich Zuschauertrauben, die die Aktionen der jeweiligen Spieler lautstark und voller Begeisterung begleiteten. Wir wagen zu behaupten, ein Spiel für die Familie!

■ Medieval Conquest

Verfluchte Kreaturen durchstreifen und bedrohen das königliche Reich und der Spieler muss beweisen, dass er in der Lage ist, das Land vom Bösen zu befreien. Hierfür muss er Abenteurer rekrutieren, die ihn bei seinem Auftrag unterstützen. Der Einstieg ins Spiel ist gut gelöst, der Schwierigkeitsgrad einstellbar. Der Schwerpunkt bei Medieval Conquest liegt auf dem Aufbau einer stets gut funktionierenden Infrastruktur und weniger auf direkten Kampfhandlungen. Die Verteidiger der Stadt sind Abenteurer, die sich als Ranger, Krieger oder Magier verdingen und ihren eigenen Willen haben. Weist man einem Abenteurer eine Aufgabe zu, kann es mitunter passieren, dass er seinen Posten verlässt und erst einmal ins Gasthaus geht, um seinen Hunger zu stillen. Als Infrastruktur baut der Spieler Gebäude, die bessere Waffen, Rüstungen oder Zaubersprüche bereit halten, mit denen sich ihre Kämpfer eigenständig versorgen können, sobald sie über die notwendigen Fähigkeiten verfügen. Als Belohnung für erfolgreiche Kämpfe erhalten die Helden Lohn, mit dem sie die notwendigen Erweiterungen kaufen können. Die Verantwortung des Spielers liegt darin, auf die Bedürfnisse seiner Einwohner zu reagieren, sie besser noch zu errahnen und entsprechende

Vorkehrungen zu treffen. Das Verstehen dieser Wechselwirkungsprozesse ist die wichtigste Voraussetzung, sich in diesem Spiel zu behaupten.

Medieval Conquest ist ein Echtzeit-Strategie-Spiel und richtet sich mit seinem comicartigen Erscheinungsbild sowie Herausforderungsprofil auch an jüngere Spieler ab 10 Jahren beiderlei Geschlechts. Damit ist es eine Alternative zu ähnlich aufgebauten Spielen, die eher ein älteres Publikum bedienen. Kritisch anzumerken ist das unglücklich gelöste Handling des Spiels. Ständiges „Herumscrollen“ führt zu einer ineffizienten Spielweise.

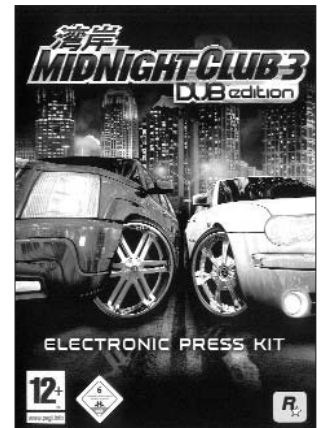
Bei der Spielbeurteilung war es besonders interessant festzustellen, wie Genre-erfahrene Spieler anfänglich ins Straucheln kamen. Ihre sonst erfolgreich angewandten Handlungsschemata und Strategien funktionierten hier nicht und mussten entsprechend modifiziert werden. Zitate wie „Hier ist alles irgendwie anders, aber das macht es spannend“, oder, „So einfach ist das ja doch nicht“, machen deutlich, dass die in vielen Spielen erprobten und bewährten strategischen Denkmuster in diesem Spiel nicht mehr automatisch zum Erfolg führten.

■ Midnight Club 3 DUB edition

Zu lauter Rap- oder Rockmusik in einem getunten Wagen durch die beleuchteten Straßen einer Großstadt zu fahren und sich in illegalen Autorennen mit anderen zu messen, solche Spielherausforderungen sprechen besonders Jungen an (s. a. Besprechungen zu ähnlichen Spielen in dieser Broschüre).

Rennstrecken sind im Spiel die Straßen der Großstadt. Im Rennverlauf kann sich der Spieler mit Hilfe einer Navigationskarte den richtigen Weg suchen, einem anderen Teilnehmer folgen oder auf eigene Faust Abkürzungen und Schleichwege ausprobieren. Im Vorteil ist, wer sich in der Stadt auskennt. Mit dem in Straßenrennen verdienten Geld kann man sein Fahrzeug individuell tunen, um schneller zu sein und mit seiner „cool aufgemotzten Karre“ das Ansehen der anderen Fahrer zu gewinnen. Die Auswahl an Zubehörteilen ist riesig und nimmt mit zunehmendem Rennerfolg weiter zu. Alles kann modifiziert werden, von der Stoßstange

bis zum Heckspoiler, der eigenen Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Dies ist ein weiterer Faszinationsgrund, warum die Jungen von diesem Spiel so begeistert waren. Es bereitete ihnen sichtlich Vergnügen, das Letzte an Optik, Sound und Leistung aus ihren aufgemotzten Fahrzeugen herauszuholen. Für sie war der Wagen wie ein Statussymbol, das anderen Auskunft darüber geben soll, wie gut, schnell und stark sie sind. Insofern bietet das Spiel interessante Anknüpfungspunkte zu Lebensbezügen in unserer Gesellschaft, in der ähnlich Rituale und Symbole ihre Bedeutung finden. Auf einer spielerischen Ebene und in Wettbewerbsform wird insbesondere den männlichen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geboten, ihr Selbstbewusstsein zu erproben, Persönlichkeit zu entwickeln und sich in der Konkurrenz mit anderen erfolgreich auszuprobieren. Das schafft gute Gefühle, erst recht, wenn es dazu noch einen fetzigen Soundtrack gibt.



- **Vertrieb:** Take 2
- **System:** PS2/Xbox
- **Preis:** ca. 55 €

- **Wertung:**
aufgemotzte Autos als Statussymbol
- **USK:**
freigegeben ab 6 Jahren
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Mortons Musik-Malkasten

Ziel des Programms ist es, Kinder spielerisch an das Komponieren von Musik heran zu führen. Hinter einer kindgerecht aufbereiteten Oberfläche verbergen sich verschiedene Ansätze, die musikalische Kompetenz von Kindern zu fördern. Im „Musikkarussell“ werden Instrumente und ihre Klangfarben vorgestellt. Unter dem Menüpunkt „Bausteine“ lassen sich Bruchstücke mehr oder weniger bekannter Volkslieder miteinander kombinieren, um das Gefühl für den formalen Aufbau einer Melodie zu üben. Bei „Melodie und Rhythmus“ kann man vorgefertigte Melodien fortführen, eigene Melodien erfinden, rhythmisch phrasieren und mit unterschiedlichen Instrumenten wiedergeben. In „Spiele“ müssen Melodien als gleich, unterschiedlich oder in der Tonhöhe verändert erkannt werden. Zentrale Komponente ist die „Musik-Palette“, bei der sich freie Flächen mit unterschiedlichen Farben und Strukturen bemalen lassen. Das Programm übersetzt das entstandene Bild in ein Hörerlebnis, was weiterbearbeitet werden kann. Eine musikalische Vorbildung ist nicht Bedingung, Interesse für das Thema aber eine Grundvoraussetzung für die Beschäftigung mit dem „Musik-Malkasten“. Für Jungen und Mädchen ab 8 Jahren, die dieses mitbringen und

etwas Geduld für die Erläuterungen zum Spiel aufbringen, kann der „Musik-Malkasten“ ein spielerischer Einstieg in die Welt des Komponierens sein. Dem hohen pädagogischen Anspruch wird das Programm ohne eine fachliche Begleitung nur bedingt gerecht.

Ergänzend hierzu gibt es ein weiteres Musik-Programm „Mein Musik-Studio“, das als Aufbauprogramm zum „Malkastens“ zu verstehen ist und einen Einstieg in eigene Kompositionen klassischer Musik bietet. Hier wird die traditionelle Notation eingeführt und mehrstimmig bearbeitet. Übergreifend werden Kenntnisse in Musiktheorie und Instrumentenkunde vermittelt. Und auch hier gibt es anregende und spielerische Aufgaben zum Erkennen von Variationen eines Themas, gleichen Rhythmen und melodischen Phrasen. Die Komplexität, Informationsfülle und die Gestaltung des Programms setzen ein Interesse an der gebotenen Thematik und musikalisches Vorwissen voraus.

Beide Programme sprechen unterschiedliche Alters- und Erfahrungsgruppen an und können bei entsprechender Begleitung und Aufarbeitung in vielfältigen Formen pädagogisch eingesetzt werden.



- **Vertrieb:** United Soft Media
- **System:** PC/Mac
- **Preis:** ca. 20 €
- **Wertung:**
fachliche Begleitung erleichtert die Erfolge
- **USK:**
Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren



■ **Vertrieb:** Koch Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 10 €

■ **Wertung:**

herausforderndes und eher kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 8 Jahren



■ **Vertrieb:** THQ

■ **System:** PS2/Xbox

■ **Preis:** ca. 38 €

■ **Wertung:**

artistisches Können ist gefragt

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 10 Jahren

■ Muzzle

In diesem völlig gewaltfreien Spiel können Mädchen und Jungen ab 8 Jahren ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Einziges Spielziel ist, einer kleinen Maus dabei behilflich zu sein, allerlei Essbares in deren Mauseloch zu bugsieren. Leichter gesagt als getan, da alle zu bewegendende Gegenstände ein physikalisches Eigenleben besitzen und dementsprechend auch unterschiedlich beim Transport reagieren. Um die einzelnen Herausforderungen meistern zu können, bedarf es Geschicklichkeit, Ausdauer, Konzentration, Übersicht und des Verstehens von Wechselwirkungsprozessen. Wer einmal nicht weiter weiß, erhält kleine Tipps und Ratschläge. Auch wenn die 2D-Grafik etwas altbacken wirkt, ist sie in Verbindung mit der peppigen musikalischen Einkleidung dennoch stimmig und motivierend. Neugierig machen auch die unterschiedlichen Spielvarianten. Während im

„Solo-Modus“ zweiundzwanzig Level darauf warten, gelöst zu werden, kann im „Adventure-Modus“, der mit einem Tutorial beginnt und insgesamt sechzig Level sowie zehn Bonus-Level umfasst, eine sich im Schwierigkeitsgrad steigernde Spielgeschichte durchgespielt werden. Der „Mehrspieler-Modus“ bietet die Möglichkeit, im Netzwerk oder über Internet gegen andere Spieler anzutreten, um sich mit ihnen im Maushockey, Basketball oder einer anderen Wettbewerbsform zu messen.

Die Erfahrungen in den Spielegruppen zeigte, dass das Spiel nicht nur bei den Jüngeren ankam. Auch ältere Kinder und Jugendliche fühlten sich kurzweilig herausgefordert – auf Dauer dann aber doch eher unterfordert. Interessant kann das Spiel auch für mehrere Spieler oder als Gemeinschaftsspiel in der Familie sein.

■ mx vs. atv unleashed

Ähnlich, wie die Trendsportarten Snowboarden, Skaten und Surfen, besitzt auch der Motocross-Rennsport eine große Fan-Gemeinde, wobei die Anzahl der Zuschauer sicherlich weitaus höher ist, als die der aktiv Mitwirkenden. Das Computerspiel bietet hier Abhilfe und lädt rennsportbegeisterte Kinder und Jugendliche ein, ihr Können in zahlreichen Wettbewerben unter Beweis zu stellen. In diversen Spielmodi kann man sich für Schwierigkeitsgrade, Renn-, Trick- oder Kombinationswertungen entscheiden oder ganze Meisterschaften durchführen, in denen das eigene Spielerprofil entwickelt wird. Ungewöhnliche Disziplinen, wie Hillclimbing, Freestyle oder Race, runden das Geschehen ab. Als Fahrzeuge stehen Motocross-Bikes, ATVs, Monster Trucks, Strand-Buggys, GolfCarts, Doppeldecker und Hubschrauber zur Verfügung.

Was die jungen Spieler bei dieser Rennsportart fasziniert, sind die lautstarken und schnellen Fahrzeuge, die von den Fahrern oder Piloten mit großem Geschick gesteuert werden. Was der Spieler sonst nur als Zuschauer zumeist im

Fernsehen staunend bewundert, kann er nun im virtuellen Spiel selbst erfahren und vor allem gefahrlos ausprobieren. In den Spielaufgaben müssen nicht nur gute Rennplatzierungen erzielt, sondern auch artistische Tricks und waghalsige Sprünge durchgeführt werden. Die Steuerung der verschiedenen Sprungtechniken ist aufgrund der Schnelligkeit des Spiels gewöhnungsbedürftig, kann aber im Practice-Modus in Ruhe eingeübt werden. Im Zwei-Spieler-Modus tritt man in diversen Disziplinen gegeneinander an.

Das actionreiche Renn- und Geschicklichkeitsspiel wurde ausschließlich von Jungen ab 10 Jahren gespielt. Sie waren begeistert von den klaren Spielzielen, der gelungenen Grafik, dem Abwechslungsreichtum und den trickreichen Handlungsmöglichkeiten. Mit ein wenig Übung konnten sie schnell eindrucksvolle Erfolge und ihre Leistungs- bzw. tricktechnischen Sprungfähigkeiten durch Training verbessern. Akrobatische Glanzleistungen sorgten bei Mitspielern und Zuschauern stets für Anerkennung und Bewunderung.

■ Myst V: End of Ages

Eine Videosequenz führt in das neue und angeblich letzte Abenteuer der „Myst“-Reihe ein. Mit diesem Wissen begibt sich der Spieler auf eine lange und nicht immer eindeutige Reise. Besonders Neueinsteiger könnten hier schon recht bald überfordert werden, da ihnen die Hintergrundgeschichte fehlt und sie das Regelwerk dieses Rätselabenteuers nicht durchschauen könnten. Zu verworren erschiene ihnen die eigentliche Geschichte, in der eine antike Zivilisation einer großen Katastrophe zum Opfer fiel und eine Familie schwere Schuld auf sich lud. Das Geheimnis der beiden eng miteinander verschlungenen Schicksale gilt es zu lüften, um so ein positives oder vielleicht auch anderes Ende herbeizuführen. Auf ein solches Spiel lassen sich nur Fans dieser Reihe oder Spieler ein, die ausreichend Ausdauer, Konzentration und Geduld mitbringen. Ihre Reise führt sie in unterschiedliche grafisch eindrucksvolle Welten und Landschaften, die man ausführlich erkunden muss. Man betritt Räume, entdeckt Gegenstände, entschlüsselt ihren Sinn, malt Zeichen auf eine

Platte, liest Bücher, sucht Tafeln zusammen und arbeitet so unentwegt an der Lösung eines großen Rätsels. Manchmal trifft man auch Personen, die wichtige Hinweise und Erkenntnisse liefern.

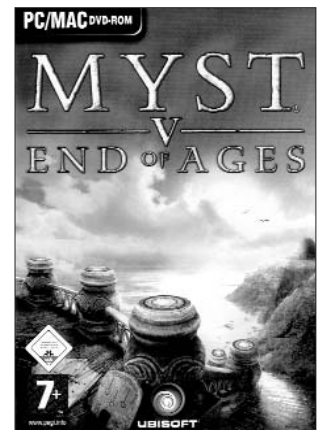
Das in 3D-Grafik und Echtzeit gehaltene Spiel bietet unterhaltsame und detailreiche Animationen, z. B. in Form wechselnder Natureffekte, sowie eine stimmige Spielatmosphäre. Immer wieder gibt es Neues und Beeindruckendes zu entdecken, was zum Weitermachen motiviert. Um die virtuelle Reise durch Raum und Zeit erfolgreich gestalten zu können, sind Kombinationsvielfalt und logisches Denken Spiel entscheidende Kriterien, die sich gut mit Mehreren in Teamform anwenden und nutzen lassen. Unsere weiblichen und männlichen „Myst“-Fans ab 14 Jahren ließen sich jedenfalls diesen gemeinsamen Spielspaß nicht entgehen und sorgten dafür, dass auf der langen und spannenden virtuellen Zeitreise auch genügend Proviant in der realen Welt an Bord war.

■ Natur entdecken: Käfer, Kröte & Co

Was machen Marienkäfer, Frosch oder Amsel wenn es Winter ist? Was unterscheidet einen Laubbaum von einem Nadelbaum? Detailreiche und spannende Antworten darauf bietet dieses kindgerecht und anregungsreich gestaltete Lernspiel zur Tier- und Pflanzenwelt. Das Programm stellt die Themenbereiche anhand der vier Beispiele Marienkäfer, Baum, Frosch und Vogel exemplarisch vor. Struktur und Vorstellung der jeweiligen Sachgebiete sind dabei einfach und verständlich umgesetzt, wobei die Kinder immer wieder durch kleine Spiele mit einbezogen werden. Zu Beginn erhält man Einblicke in die Anatomie des jeweiligen Objektes und kann es aus verschiedenen Perspektiven anschaulich betrachten. Wem das nicht reicht, dem steht zur tieferen Erforschung eine Lupenfunktion zur Verfügung. Zu charakteristischen Merkmalen erfolgen kurze und leicht verständliche Erläuterungen. Dann wird auf das Verhalten der Tiere und Pflanzen während der unterschiedlichen Jahreszeiten sowie auf das Durchlaufen verschiedener Entwicklungsstadien eingegangen. So wird am Marienkäfer erklärt, wie er sich aus einer Larve entwickelt und sich von Blattläusen ernährt. Diese und andere Wissensvermittlungen erfolgen zumeist in Form eines

kleinen Spiels. Diese Herangehensweise schafft Motivation und macht neugierig, das Programm weiter zu erforschen. Im weiteren Verlauf werden Themen, wie Fortpflanzung, Fressfeinde und Abwehrmechanismen gegen diese, sowie die Funktion der Art innerhalb des Ökosystems behandelt. Am Beispiel des Baums können die Kinder den Unterschied zwischen Laub- und Nadelbäumen und deren Ausprägung von Blättern und Früchten erfahren. Als zusätzliche Optionen bietet das Programm Ausmalbilder zum Ausdrucken und eine Lexikonfunktion, bei der erworbenes Wissen überprüft werden kann.

Aufgrund seiner einfachen Aufmachung und der anschaulichen und spielerischen Art der Wissensvermittlung können Jungen und Mädchen ab 5 Jahren mit dem Lernspiel klarkommen. Die Erkundungen in der Gruppe und mit Erwachsenen können, wie der Praxistest zeigte, genauso spannend und lehrreich sein. Erst recht, wenn man das Spiel als Anregung nutzt, um in der freien Natur gemeinsam das erlernte Wissen zu überprüfen und zu vertiefen. Vorstellbar ist auch, dass das Programm im Sachkundeunterricht von Grundschulen genutzt wird.



■ **Vertrieb:** Ubisoft

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 48 €

.....
■ **Wertung:**

ohne Ausdauer und Geduld ist dieses Rätsel nicht zu lösen

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 14 Jahren



■ **Vertrieb:** Terzio

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 15 €

.....
■ **Wertung:**

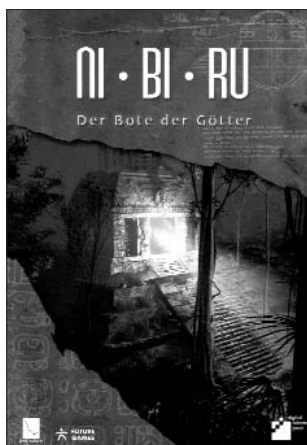
bietet vielfältige Anregungen für die pädagogische Arbeit

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** dtp entertainment

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 40 €

■ **Wertung:**

gelungenes Abenteuerspiel
mit viel Liebe zum Detail

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ Ni · Bi · Ru: Der Bote der Götter

Ein junger Mann namens Martin Holan wird nach Prag geschickt, wo Arbeiter ein Tunnel-system aus dem Zweiten Weltkrieg entdeckt haben. Es kann angeblich dazu beitragen, das Geheimnis von NI · BI · RU, dem legendären zehnten Planeten, zu lösen. Und schon beginnt das klassische Abenteuerspiel. Man reist mit Martin in die tschechische Stadt und im weiteren Handlungsverlauf noch an andere Orte, spricht mit verschiedenen Personen, untersucht Räumlichkeiten und Lokalitäten, kombiniert, löst Rätsel und wird in einen Mordfall verwickelt.

Das mit der Maus gesteuerte Adventure bietet eine stimmungsvolle und grafisch ansprechende Atmosphäre sowie eine spannende Spielgeschichte. Das Spielkonzept überzeugt in allen Bereichen bis auf die Tatsache, dass manche Gegenstände erst aufzunehmen sind, wenn sie tatsächlich gebraucht werden, was

unnötige Wiederholungen und Zeitverlust im Spielablauf bedeutet.

Fans von Abenteuergeschichten sowie Neueinsteiger in diesem Spiel-Genre werden hier in unterschiedlicher Form herausgefordert. Die Neugier auf das, was als Nächstes im Spiel wohl passieren wird, bestimmt dabei im Wesentlichen Spielspaß und Motivation. Diese Neugier und das Erfolgserlebnis, durch detektivische Kleinarbeit den vorgegebenen Ablauf der Spielgeschichte zu erkennen und beeinflussen zu können, sorgen für die notwendige Spannung. Das Spiel bietet Mädchen und Jungen ab 12 Jahren eine anregende Herausforderung, die zum gemeinsamen Erkunden und Lösen von Rätseln einlädt. Um die nicht immer einfachen Rätsel lösen zu können, benötigt man ausreichende Frustrationstoleranz und etwas Ausdauer.



■ **Vertrieb:** Capcom

■ **System:** PS2/Xbox

■ **Preis:** ca. 43 €

■ **Wertung:**

ein schaurig schönes
Abenteuer für uner-
schrockene Spieler

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ Nightmare before christmas – Oogies Rache

Jack Skellington verlässt seine Heimat auf der Suche nach neuen Anregungen für das anstehende Halloween-Fest. Der finstere Oogie nutzt Jacks Abwesenheit, um die Macht an sich zu reißen. Nach seiner Rückkehr lauern ihm Oogies finstere Schergen auf. Jack muss die Dorfbewohner befreien, in Kämpfen sein Geschick beweisen und schließlich Oogie zum Teufel jagen.

In einer der drei möglichen Schwierigkeitsstufen gilt es, verschiedene, ineinander verschachtelte Herausforderungen zu lösen. Die einzelnen Aufgabenteile sind dabei in der richtigen Reihenfolge zu bearbeiten, sonst fehlen entscheidende Hinweise. Gewöhnungsbedürftig ist die automatische Kameraführung und das Fehlen eines Umschaumodus. Das Spiel kommt mit englischer Soundausgabe und deutschen Untertiteln daher. Im Handlungsverlauf muss Jack u. a. mit Personen sprechen, Türen öffnen und Gegenstände finden. Als Waffe steht ihm eine Art elastische Peitsche zur Verfügung, mit der er sich der Gegner erwehren oder, auf der Suche nach Gegenständen, Gefäße zertrümmern kann. Ist eines der vierundzwanzig Level beendet, gibt der „Nightmare-Rank“ Auskunft über die vollbrachte Leistung. Wurden alle Level gut

bewertet, gibt es eine besondere Belohnung. Fehlen hierfür die notwendigen Voraussetzungen, dann kann man jedes Level noch einmal angehen und seine Fähigkeiten erneut unter Beweis stellen.

Statt eines Tutorials beginnt das Spiel mit einer hohen Dichte von filmischen Szenen, die die einzelnen Spielaktionen miteinander verknüpft. Eine stimmungsvolle musikalische Untermalung, die detailreiche Gestaltung der düsteren Spiellandschaft und skurrilen Gestalten sorgen für eine eigentümliche Gänsehautatmosphäre. Die seltsame Mischung aus Gruselementen und Sympathie für die Helden dieser Geschichte machen das Spiel zu einem ungewöhnlichen, spannenden und abwechslungsreichen Abenteuer. Diese augenzwinkernde und skurrile Gratwanderung wird sich jüngeren Spielern unter 12 Jahren wohl eher nicht erschließen. Ältere Kinder dagegen können auf Grund ihrer medialen Erfahrung solchen ungewöhnlichen Spielgeschichten mit der notwendigen Distanz begegnen und möglicherweise auf entlastende und humorvolle Art ihren eigenen Ängsten begegnen. Eine reale Spinne an der Wand mag konkretes Unbehagen auslösen, als Klingelknopf im Spiel wird daraus eine humorvolle Überraschung.

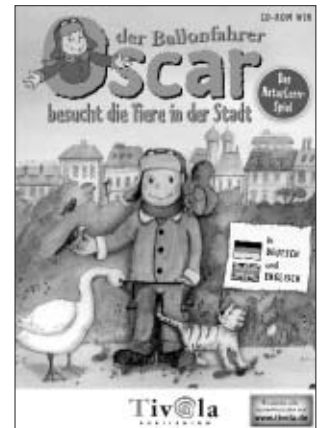
■ Oscar der Ballonfahrer besucht die Tiere in der Stadt

Was für Tiere gibt es in der Stadt? Wie leben sie? Was machen sie im Winter? All diese Fragen und noch einige mehr will Oscar beantwortet wissen, als er versehentlich mit seinem Ballon an einem Kirchturm hängen bleibt und den Zwischenstopp für eine kleine Wissensreise nutzt. In seinem Gepäck hat er auch das „Große Buch der Unwahrscheinlichkeiten“. Darin stehen so seltsame Dinge, wie, dass Katzen auf dem Wasser wohnen und Ratten fliegen können. Am besten, man fragt die Tiere selbst. Und schon beginnt ein anregendes, spannendes und informatives Wissensspiel.

Man lernt verschiedene Tiere, wie Schwäne, Enten, Eichhörnchen, Kaninchen, Tauben, Katzen und Ratten, kennen und erfährt von ihnen, wie sie leben. Sogar ein Wechsel in die verschiedenen Jahreszeiten ist möglich. So erfährt man beispielsweise, dass Igel Winterschlaf halten, Eichhörnchen aber nur Winterruhe. Dieses Wissen kann der Spieler in Oscars Reisetagebuch festhalten, mit entsprechenden Tierfotos ergänzen und diese sogar ausdrucken.

Weitere Abwechslung bieten kleine Spielen zu jeder Tierart. So kann man bei den Schwänen auf einer Wasserstraße Enten der Farbe nach sortieren oder bei der Wanderratte sich in Tangram, einem kniffligen Legespiel, versuchen.

Das fantasievoll und animationsreich gestaltete Spiel macht Mädchen und Jungen ab 4 Jahren gleichermaßen neugierig. Unterschiede zeigten sich dagegen in der Spielform. Während die Jüngeren eher von der Vielfalt der bunten und spaßigen Details angetan waren, konzentrierten sich die Älteren mehr auf die Spielgeschichte und Spielforderungen. Was sicherlich auch daran lag, dass z. B. das Nachlesen und Verfassen der Tagebuchnotizen von jüngeren Kindern ohne Begleitung kaum geleistet werden konnte. Die Möglichkeit innerhalb des Spiels jederzeit von der deutschen in die englische Sprache zu wechseln, fanden jene Kinder reizvoll, die bereits über erste Englischkenntnisse verfügten. Konnten sie doch hier ihre Vorerfahrungen überprüfen und weiter ausbauen.



■ **Vertrieb:** Tivola

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 25 €

.....
■ **Wertung:**

informativ und anregend

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß

§ 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 4 Jahren

■ Pirates!

Die überarbeitete Neuauflage eines bekannten Klassikers spielt zur Zeit der Kolonialisierung Südamerikas. Schauplatz des Geschehens ist die Karibik. Die Hauptfigur der Spielgeschichte ist ein junger Mann, dessen Familie entführt wurde, die er nun befreien will.

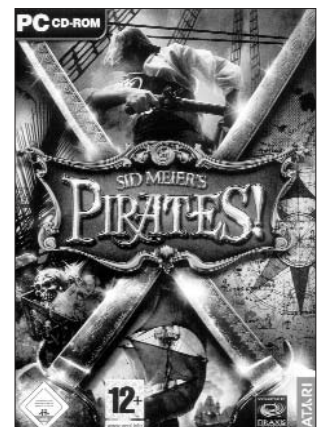
Nach Festlegung des Schwierigkeitsgrades muss man sich entscheiden, ob die Spielfigur als Kapitän, Pirat oder friedlicher Händler agieren soll. Gemäß der getroffenen Auswahl erhält der weitere Spielverlauf eine entsprechende Gewichtung.

Als Pirat steht vor allem die kämpferische Auseinandersetzung mit anderen Schiffen unter gehisster Totenkopf-Flagge im Vordergrund des Spielgeschehens.

Als junger aufstrebender Geschäftsmann muss man vor allem strategisches Geschick beweisen. Mit dem eigenen Handelsschiff schippert der Spieler durch die Karibik und versucht, durch Handel mit verschiedenen Waren den Reichtum seiner Flotte zu vermehren. Wer die Laufbahn als Kapitän wählt, der darf nach der verschollenen Familie suchen, das Herz einer liebebreizenden Gouverneurstochter erobern und sich in kämpferischen Auseinandersetzungen bewähren. Ansonsten verläuft der Spielablauf bei allen drei Laufbahnen ähnlich.

Da die Spielzeit durch die Lebenszeit des virtuellen Seefahrers begrenzt ist, muss der Spieler, um sein gestecktes Ziel erreichen zu können, konsequent und vorausschauend ans Werk gehen. Er muss handlungsmächtig sein, Verlockungen widerstehen können und wichtige Interessen von unwichtigen bzw. zeitfressenden Interessen unterscheiden. So ist es natürlich verlockend, ein Schatzschiff, das den Weg kreuzt, zu verfolgen und zu entern, aber dabei geht auch wichtige Zeit verloren, zumal man vielleicht gerade eine wichtige Mission auszuführen hat. Die Uhr tickt und es ist nicht möglich, alle Ziele in diesem Seefahrerleben zu verwirklichen.

Wie im richtigen Leben müssen auch hier die jungen Spieler lernen, Schwerpunkte zu setzen. Es gilt Neues zu entdecken, Bedingungen zu erkunden, Dinge miteinander zu vergleichen, Strategien zu entwickeln und sich in Auseinandersetzungen zu bewähren. Gleichzeitig lernen sie, dass viele und unterschiedliche Wege zum Erfolg führen. Vor allem Jungen im Alter ab 8 Jahren fühlten sich von diesen Möglichkeiten angesprochen. Die Genre-mischung des Action-Strategie-Spiels bot ihnen Spaß, Abwechslung, Spannungsmomente und Bestätigung.



■ **Vertrieb:** Atari/Take 2

■ **System:** PC/Xbox

■ **Preis:** ca. 55 €

.....
■ **Wertung:**

Genre-Mix, der vielfältige Handlungsmöglichkeiten bietet

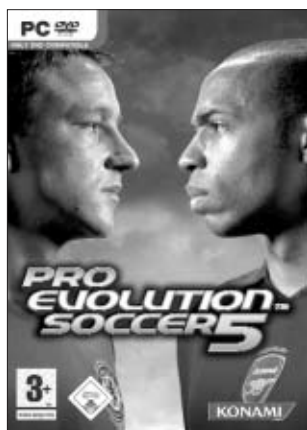
■ **USK:**

freigegeben ohne

Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 8 Jahren



- **Vertrieb:** Konami
- **System:** PC/PS2/Xbox
- **Preis:** ca. 58 €

- **Wertung:**
grafisch gelungenes und unterhaltsames Sportspiel
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 9 Jahren

■ Pro Evolution Soccer 5

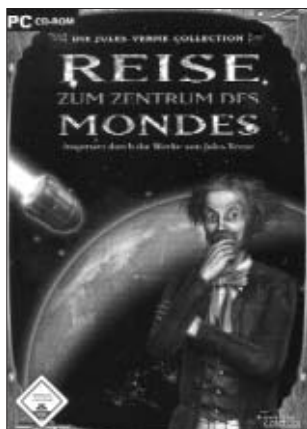
Wenn man Kinder und Jugendliche nach ihrer Meinung und Erfahrung fragt, welches das beste Fußballspiel auf dem Computer ist, dann wird neben „Fifa“ (Besprechung „Fifa 06“ in diesem Heft) auch immer wieder „Pro Evolution Soccer“ genannt. Und wie bei der „Fifa“-Reihe, erscheint auch zu dieser Simulation regelmäßig ein Nachfolgeprodukt.

Wer bereits die Vorgänger gespielt hat, wird mit der Spielsteuerung schnell zurecht kommen, da sich wesentliche Tastenbelegungen nicht verändert haben. Für Genreeinsteiger ist sie anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig. Den vollen Spielgenuss erlangt man allerdings erst, wenn man alle Tricks und Kniffe beherrscht. Dafür gibt es einen Trainingsmodus, in dem man Freistöße, Dribblings, Täuschungen, Torschüsse und noch mehr in unterschiedlichen Variationen erlernen kann. Fingerfertigkeit, eine gute Auge-Hand-Koordination, Reaktionsfähigkeit sowie Durchhaltevermögen und Ehrgeiz werden gefordert, wenn man im Match siegen und eine sich andeutende Niederlage noch abwenden will. Wer dabei

seine Gegenspieler reihenweise umgrätscht, findet sich schnell nur noch mit zehn oder neun Spielern auf dem Feld wieder. Fair Play ist also angesagt.

Das grafisch und technisch überzeugende Spiel bietet eine hohe Realitätsnähe zu Sportsendungen im Fernsehen. Die Möglichkeit, aktiv ins Fußballgeschehen einzugreifen, fasziniert sport- und fußballbegeisterte Jungen und in Einzelfällen auch Mädchen ab 9 Jahren. Die Spannung im Spiel entsteht einerseits aus der Ungewissheit, ob die im Trainingsmodus erlernten Fähigkeiten den gewünschten Erfolg im Spiel bringen werden, andererseits aus der Möglichkeit, das Match mit anderen Mitspielern im lokalen Netzwerk oder im Internet zu spielen.

Trotz aller Begeisterung für das Spiel, gab es bei den Spieltestern auch nachdenkliche Stimmen. Sie meinten, dass das Spiel im Vergleich zum Vorgänger „nicht wirklich“ soviel Neues bietet und man getrost, bezogen auf den Kaufpreis, ruhig noch eine Weile den vierten Teil spielen kann.



- **Vertrieb:** Flashpoint
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 28 €

- **Wertung:**
es gilt, Rätsel und Geheimnisse zu lösen
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 10 Jahren

■ Reise zum Zentrum des Mondes

Das klassische Abenteuerspiel ist angelehnt an einen Roman von Jules Verne. Im Gegensatz zum Buch finden sich im Spiel bei der Erkundung des Mondes jede Menge Spuren von anderen Lebewesen. Held der Geschichte ist der Wissenschaftler Michel Arden, der nach dem Tod seiner Crewmitglieder mit seiner Raumkapsel auf einer fantastisch anmuten Mondlandschaft notlandet.

Schritt für Schritt gilt es nun, mit Ausdauer und Ideenreichtum die Oberfläche des Planeten zu erkunden und seine Rätsel und Geheimnisse zu lösen. Gegenstände müssen gesammelt, deren Nutzen entschlüsselt und in entscheidenden Situationen sinnvoll verwendet werden. So lassen sich z. B. fremdartige Kreaturen mit seltsamen Rezepturen besänftigen. Im weiteren Verlauf der Handlung stößt man auf alte Tempel, unheimlich wirkende Ruinen und entdeckt sogar eine unterirdisch lebende Zivilisation, mit der man in Kommunikation treten kann.

Das Spiel fasziniert auf Grund der spannenden und geheimnisvollen Geschichte und zieht

Mädchen und Jungen ab 10 Jahren gleichermaßen in seinen Bann. Rätselfreunde und Tüftler sind gefragt, wenn es darum geht, unterschiedliche Elemente so miteinander zu verbinden, dass sich ihre Kombination für den weiteren Handlungsverlauf als hilfreich erweist. Vom Spieler werden Ernsthaftigkeit, Einfallsreichtum und Ausdauer gefordert, will er die zahlreichen Rätsel erfolgreich lösen. Manche Aufgabenstellungen müssen unter Zeitvorgabe angegangen werden, was aber für die Jugendlichen unproblematisch war, da sich alle Spielforderungen beliebig oft wiederholen lassen. Das Spielszenarium ist farbenfroh und freundlich gestaltet und auch mit einer Prise Humor gewürzt. So bekommt beispielsweise Michel Arden bei übermäßigem Weingenuss Schluckauf, was dazu führt, dass das Bild auf dem Monitor zu wackeln beginnt. Dennoch können schon mal Frustrationstiefs entstehen, da der Schwierigkeitsgrad bei den Aufgabenstellungen kontinuierlich zunimmt. Hier erwies es sich als hilfreich, dass man das Spiel mit mehreren Mitspielern angegangen war.

■ Reiten lernen mit Anna und Flocke

Es sind Schulferien und Anna langweilt sich. Als Freundin Lisa ihr eine Urlaubskarte vom Reiterhof schickt, wächst in Anna der Wunsch, auch Reiten zu lernen. Zufällig entdeckt ihre Mutter den Zeitungsartikel „Ferienreiten auf dem Ponyhof“. Schnell ist der Termin in der Reitschule gemacht und das Ferienabenteuer kann beginnen.

Niki, die Tochter des Reitlehrers, nimmt die Spielerin virtuell an die Hand und lädt sie ein, die Welt der Pferde kennen zu lernen und den sachgerechten Umgang mit ihnen zu erfahren. Das mal- und bilderbuchartige Programm ist abwechslungsreich und kindgerecht aufbereitet. Auf musikalische Untermalung wurde weitgehend verzichtet. Die Aufgabenstellungen, die allesamt das Thema Pferde beinhalten, reichen von Puzzles über die Zuordnung der Pferderassen bis hin zur Pferdepflege. Kleinere Animationen sorgen für zusätzliche Abwechslung.

Das Programm bietet nicht nur informatives und fundiertes Grundwissen zum Thema Pferde, sondern fordert die Spielerin auch dazu auf, im Spiel die Prüfung für das „Kleine

Hufeisen“ abzulegen. Erst dann nämlich kann man den zweiten Spielbereich erkunden und mit dem Pferd Flocke „ausreiten“. In jenem Spielabschnitt geht es vornehmlich darum, mit Flocke einen Hindernisparcours zu überwinden. Hierbei müssen die speziellen Bedürfnisse eines Pferdes berücksichtigt werden (z. B. langsames Heranführen an ein Hindernis oder Vermeidung von Schrecksituationen für das Tier). Wie nicht anders zu erwarten, interessierten sich für dieses Spielangebot ausschließlich Mädchen ab 8 Jahren. Ihnen gefiel der Mix aus Informationsvermittlung und aktivem Spielen. Zumeist saß man zu zweit vor dem Bildschirm und ließ sich von der ansprechenden Spielatmosphäre einfangen. So konnten mit Hilfe der Mitspielerin auch die Spielforderungen recht zügig gelöst werden, bei denen die eigene Frustrationstoleranz und Geduld nicht gereicht hatten. Für pferdeinteressierte Mädchen und die, die gerne Reiten lernen möchten, kann dieses Spiel ein anregender und informativer medialer Einstieg sein, um wissenswerte Grundkenntnisse rund ums Thema Pferd zu erlangen.

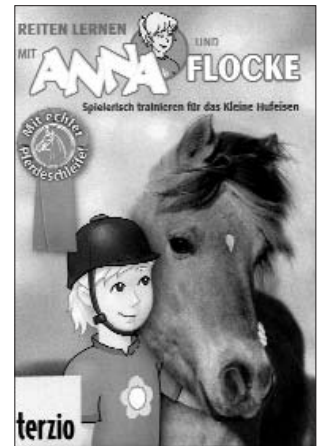
■ Robots

Mit der Unterstützung seiner Freunde versucht der junge Roboter Rodney Copperbottom die fiesen Pläne des Tyrannen Ratchet zu vereiteln, alle veralteten Roboter in Robot City verschrotten zu lassen.

Das für Einzelspieler konzipierte Jump&Run-Spiel orientiert sich an dem gleichnamigen computeranimierten Film und ist ebenso farbenfroh und kindgerecht inszeniert. Der Einstieg in das Spiel gelingt problemlos und bindet den Spieler schnell in die Spielgeschichte und Aufgabenstellungen ein. In Hinsicht auf PC oder Konsole sind die Steuerungsmöglichkeiten zwar unterschiedlich ausgerichtet, dennoch von ungeübten Spielern leicht zu erlernen.

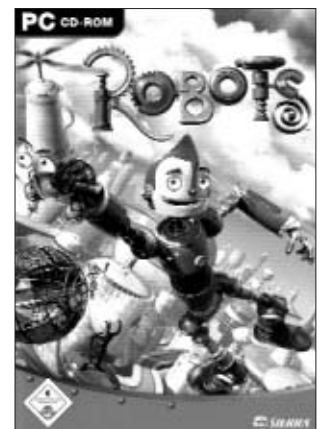
Zur Überwindung des vielfältigen Jump&Run-Parcours braucht es ein wenig Training, Fingerakrobatik und auch Durchhaltevermögen. Virtuelle Unterstützung erhält man durch Rodneys Vater, der dem kleinen Roboterjungen alles beibringt. Man übt u. a., von Vorsprung zu Vorsprung über Abgründe zu springen, sich hochzuziehen, zu gleiten, an Hochdrahtseilen zu hangeln, mit Schrott zielgenau zu werfen sowie Gegenstände zu suchen und einzusammeln. Um an bestimmte Gegenstände zu gelangen, muss man vor allem kombinieren und Wechselwirkungsprozesse verstehen lernen,

damit die richtigen Hebel und Aktionsbodenfelder aktiviert werden können. Je weiter man im Spiel vorankommt, desto mehr Handlungsmöglichkeiten eröffnen sich. Die einzelnen Level sind abwechslungsreich und spannend und bieten jede Menge Herausforderungen, da sich jeder Raum mit einem neuen Lösungsweg erschließen lässt. Passend zum Spielgeschehen wirken Hindergrundmusik und Klangkulisse. Ein technisches Manko ergibt sich bei der separaten Kamerasteuerung. Sie ist so schlecht eingestellt, dass eine zielgenaue Orientierung mit der Spielfigur oftmals nur schwer möglich ist. Gelungen präsentiert sich dagegen das actionreiche Wettrennen, das Rodney in einer kugelförmigen Transporterkugel bestreitet. Solche Einlagen lockern das ansonsten recht einfache Spielprinzip auf und sorgen für zusätzliche Herausforderungen. Die jungen Tester ab 6 Jahren jedenfalls meinten, dass es davon ruhig ein paar mehr hätten sein können. Die virtuelle Spielidee mit ihren abwechslungsreichen Spielforderungen sowie ein angemessener Schwierigkeitsgrad und die Möglichkeit, Spielstände abspeichern zu können, motivierten ihren Ehrgeiz so, dass auch Frustrationstiefs während des Spielverlaufs sie nicht davon abbringen konnten, Level für Level erfolgreich abzuschließen.



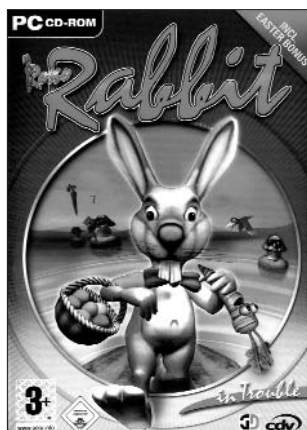
- **Vertrieb:** Terzio
- **System:** PC/Mac
- **Preis:** ca. 20 €

- **Wertung:**
informatives Spiel zum Sachthema Pferde
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren



- **Vertrieb:** Vivendi Universal Interactive
- **System:**
PC/PS2/Xbox/GameCube
- **Preis:** ca. 15 €

- **Wertung:**
Jump&Run-Spiel zum gleichnamigen Kinofilm
- **USK:**
freigegeben ab 6 Jahren
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 6 Jahren



- **Vertrieb:** CDV
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 13 €

.....

■ **Wertung:**
unterhaltsames und abwechslungsreiches Jump&Run- Spiel

■ **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 5 Jahren



- **Vertrieb:** Terzio
- **System:** PC/Mac
- **Preis:** ca. 20 €

.....

■ **Wertung:**
informativer Ausflug in die Welt der Archäologie

■ **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Rosso Rabbit

Rosso Rabbit ist ein lustiger und charmanter Hase, der sich schnell in die Herzen der Kinder spielte. Es bereitete ihnen sichtlich Spaß, den virtuellen Kerl beim Sammeln von Karotten, roten Rüben und Salatköpfen zu begleiten und schließlich wohlbehalten in den sicheren Hasenbau zu steuern. Was besonders für die jüngeren Kinder nicht immer einfach war, da die Spielfigur unterwegs viele Hindernisse zu überwinden und Gefahren zu meistern hat. Da muss man sich vor friedlich dreinschauenden Igelvorsehen, darf bestimmte Holzpfähle nicht berühren, muss Abgründe und Schluchten überspringen und darf schwebende Baumscheiben nicht verfehlen.

Das farbenfrohe Jump&Run-Abenteuer führt den Spieler über wilde Wiesen, alte Wälder und felsige Pfade und wartet mit so mancher Überraschung, wie z. B. luftigen Pilzen, auf. In

achtzehn Level und zusätzlichen Bonus-Spielen wechseln spannende und entspannende Spielphasen einander wohltuend ab.

Mit etwas Übung kann das recht einfach gehaltene Spielprinzip steuerungsmäßig schon von Fünfjährigen gehandhabt werden. Die putzigen Charaktere fügen sich in die bunte, comicartige 3D-Grafik und die immer freundlich wirkende Spiellandschaft stimmungsvoll ein. Die unterschiedlichen Level bieten jüngeren Mädchen und Jungen vielfältige Herausforderungen. Wie im Alltag müssen sie auch im Spiel die Fähigkeit erwerben, schwierige und bedrohlich wirkende Situationen erfolgreich zu meistern. Die Aufgabenstellungen müssen von ihnen verstanden, die Zielsetzung erkannt und mit Konzentration und Ausdauer verfolgt werden, wobei es gilt, etwaige Widerstände zu überwinden.

■ Schatzgräber: Abenteuer Archäologie

Das Museum in Münster möchte eine Ausstellung zum 1200-jährigen Bestehen des Bistums Münster vorbereiten. Der Spieler erhält die Aufgabe, hierfür in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Ausstellungsstücke zusammenzutragen. Dafür muss er regelmäßig das Museumsbüro aufsuchen, wo ihm nach jeder erfüllten Aufgabe der nächste Handlungsschritt ausführlich erklärt wird. So gilt es u. a. Schätze an verschiedenen Orten auszugraben, die Fundstücke zeitlich einzusortieren und Schriftstücke zu dechiffrieren.

In anderen Aufgabenstellungen muss die eigene Geschicklichkeit unter Beweis gestellt werden. Die vielfältigen und abwechslungsreichen Aufgabenstellungen tragen dazu bei, dass man ganz nebenbei so manch Wissenswertes zur Geschichte der Stadt erfährt und aktuelle Gegebenheiten und Plätze in Münster kennen lernt. Zudem werden dem Spieler die methodischen Vorgehensweisen archäologischer Untersuchungen näher gebracht.

Da ein Fortkommen im Handlungsverlauf nur möglich ist, wenn die einzelnen Aufgaben nacheinander gelöst werden, benötigt der Spieler vor allem Geduld. Gleichzeitig werden von ihm zur Lösung der Aufgaben Fähigkeiten, wie z. B. Beobachtungsvermögen, Geschicklichkeit, Ausdauer, Kombinationsgabe und auditive Differenzierfähigkeit, abverlangt.

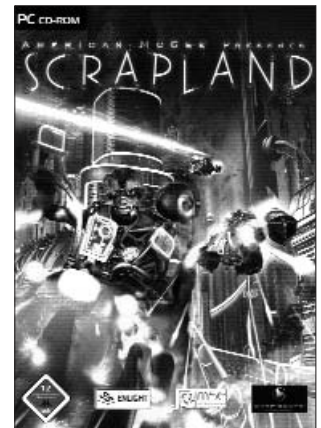
In den Computergruppen erlebten sich die Kinder als Detektive, wobei sie versuchten, die Aufgaben bevorzugt in Teams zu lösen. Sowohl Jungen als auch Mädchen im Alter ab 8 Jahren, die gerne tüfteln und sich für Geschichte interessieren, konnten sich für das Spiel begeistern. Ihre Motivationsbereitschaft und Neugier, sich auf den weiteren Spielverlauf einzulassen, wurden zusätzlich durch die spannende Erzählweise des Sprechers im Spiel verstärkt. Hatte man alle Aufgabenstellungen erfolgreich erledigt, war der Anreiz, das Spiel noch einmal anzugehen, jedoch eher gering, zumal das Programm nur einen Schwierigkeitsgrad anbietet.

■ Scrapland

In Scrapland schlüpft der Spieler in die Gestalt eines Roboters, der auf einem von Robotern bewohnten Asteroiden auf Jobsuche geht. Dort gilt es, als Reporter eine Reihe von Aufgaben zu erfüllen. Das Spiel im Stil eines knallbunten Science-Fiction-Comics ist eine Mischung verschiedener Computerspiel-Genres. Die Anteile aus Adventure-, Rollen-, Action- sowie Rennspielen sprechen eine große Bandbreite von Kindern und Jugendlichen an, was sich im hohen Aufforderungscharakter und in der großen Spielmotivation niederschlägt. Als Reporter gilt es, Aufträge und knifflige Rätsel zu lösen. Dies geschieht zu Fuß, mit öffentlichen Verkehrsmitteln oder im eigenen Raumschiff. Letzteres kann im Spielverlauf durch neue Komponenten verbessert werden, um die rasanten Verfolgungsjagden bewältigen zu können. „Scrapland“ verlangt vom Spieler Kombinationsvermögen und Neugier auf der einen Seite sowie Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen auf der anderen Seite. Da die Spielforderungen im Handlungsverlauf eng miteinander verknüpft sind, kommt keine

Langeweile auf und der Spieler bewältigt die Herausforderungen mit Ehrgeiz und Ausdauer. Spieler, die eher Genres wie Action- und Rennspiele bevorzugen, werden hier auf Grund des Genre-Mix motiviert, auch den Adventure-Anteil zu meistern. Grafik und Sound bewerteten unsere Spieler als gut. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und ermöglicht es dem Spieler, sich schnell auf das eigentliche Spielgeschehen zu konzentrieren.

Leider sind einige Roboter-Unterhaltungen und Kommentare in der Wortwahl etwas zu derb geraten. Die rüden Ausdrucksweisen sind für den Spielverlauf ohne Bedeutung und sollen wohl eine bestimmte Form von Humor präsentieren. Für ältere Kinder ab 12 Jahren und Jugendliche ist dies sicherlich unproblematisch, was auch ihre Rückmeldungen beweisen, für jüngere Kinder aber nicht zu empfehlen. Der Genre-Mix spricht sowohl Jungen als auch Mädchen an, die Actionspiele mögen oder Spaß am Lösen von Aufgaben und Rätsel haben.



■ **Vertrieb:** Koch Media

■ **System:** PC/Xbox

■ **Preis:** ca. 20 €

.....

■ **Wertung:**

abwechslungsreiches
Science-Fiction-Abenteuer

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ Star Wars: Knights of the old Republik 2 – The Sith Lords

Die Spielgeschichte des Rollenspiel-Abenteurers knüpft an den im Jahr 2002 erschienenen ersten Teil der Filmreihe an und bietet inhaltlich wenig Neues. Noch immer steht die Republik im Konflikt mit den streitsüchtigen Sith. Verteidigt wird die Föderation von Jedi-Rittern. Handlungsorte sind Raumschiffe und Planeten in einer fremden Galaxie.

Aufgabe ist es, einen Jedi-Charakter zu übernehmen und dessen Fähigkeiten im weiteren Spielverlauf auszubauen. Zur Auswahl stehen männliche und weibliche Jedi-Hüter, Jedi-Gesandte und Jedi-Wächter mit jeweils unterschiedlich ausgeprägten Grundfähigkeiten. Was im Einzelnen zu tun ist, erfährt man rollenspielüblich durch geschickte Gesprächsführung mit anderen Spielfiguren. So erhält man wichtige Informationen für weiteres Vorgehen, findet neue Begleiter und verbessert zunehmend die Fähigkeiten und Fertigkeiten der eigenen Spielfigur. Komplexes Denken, folgerichtiges Handeln, Probleme lösen und geschicktes Taktieren im Kampf sowie bei der Koordination der einzelnen Spielfiguren, die auch miteinander agieren können, sind wichtige Voraussetzungen, die dem Spieler abverlangt werden. Hervorzuheben ist, dass

man die Entscheidungsmöglichkeit besitzt, sich anderen Charakteren gegenüber freundlich oder feindlich zu verhalten. Entsprechend der Einstellung verlaufen nicht nur die Gespräche günstig oder ungünstig, sondern entscheidet sich auch, welche weiteren Charaktere sich der eigenen Spielfigur anschließen. Dies auszuprobieren war für die jungen Spieler eine besondere Herausforderung, konnten sie hier doch gefahrlos ausprobieren, welche Folgen bestimmte Verhaltensweisen zwangsläufig mit sich bringen. Was im richtigen Leben vielen Menschen oft schwer fällt, nämlich Einsicht zu entwickeln, sein Handeln kritisch zu überdenken und entsprechend zu korrigieren, ließ sich hier folgenlos umsetzen.

Trotz der Möglichkeit, auch weibliche Charaktere führen zu können, haben sich ausschließlich Jungen für dieses Weltraumabenteuer entschieden. Den Mädchen war die Story zu abgehoben und uninteressant, was die männlichen Genre-Fans ab 12 Jahren völlig anders bewerteten. Auch wenn der zweite Teil ihrer Meinung nach nicht wirklich etwas Neues beinhaltet, bietet das Spiel dennoch genügend Herausforderung und Abwechslung.



■ **Vertrieb:** Lucas Arts

■ **System:** PC/Xbox

■ **Preis:** ca. 35 €

.....

■ **Wertung:**

abwechslungsreiches und
spannendes Rollenspiel mit
vielen Lösungswegen

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren



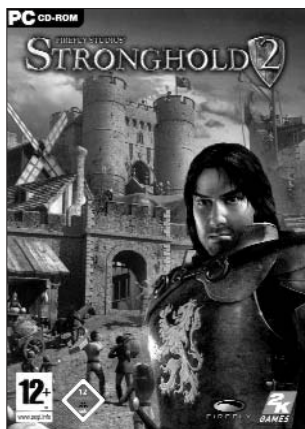
- **Vertrieb:** Flashpoint
- **System:** PC/PS2/Xbox
- **Preis:** ca. 28 €

- **Wertung:**
Konzentration und Geduld
führen zum Ziel
- **USK:**
freigegeben ab 12 Jahren
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 12 Jahren

■ Stolen

Anya Romanov ist eine Diebin und Profi in ihrem Fach. Sie erhält den Auftrag, in einem Museum Kunstgegenstände zu stehlen. Was zunächst wie Routine erscheint, entpuppt sich als Kernpunkt einer veritablen Verschwörung und als eine extrem knifflige Aufgabe für den Spieler. Unauffällig und möglichst geräuschlos zu agieren, ist bei diesem Spiel ein primäres Handlungsziel. Ausgerüstet mit modernstem Hightech müssen die Umgebung erkundet und Hindernisse zumeist mit Köpfchen gelöst werden. Es gilt, außerhalb des Sichtfeldes der Wächter zu bleiben und den Rhythmus ihrer Kontrollgänge für eigene Unternehmungen zu nutzen. Handgreifliche Auseinandersetzungen dagegen führen selten zum Ziel. Die Spannung im Spiel entsteht durch die ständige Bedrohung, entdeckt zu werden. Das macht nervös und in der Eile verhaspelt sich der Spieler schnell beim Öffnen von Schlössern oder beim Hacken von Codes. Er gerät unter Zugzwang, da der Wächter jeden Moment auftauchen kann. Sollte ein Kampf sich einmal nicht vermeiden lassen, sind die Wachen mit ihren Pistolen auf Distanz eindeutig im Vorteil. Im

Nahkampf kann der geübte Spieler punkten. Allerdings setzt ein Kampf die Gegner nur begrenzte Zeit außer Gefecht und der danach ausgelöste Alarm macht es noch viel schwieriger, unerkannt zu bleiben. Spielorte sind die Räume des Museums. Anya kann durch diese Räume schleichen, sich ducken, an die Wand pressen, um die Ecke schauen, Wände herauflaufen und sich an Vorsprüngen entlang hangeln. Die Vielzahl der möglichen Aktionen ist ein Faszinationsmoment des Spiels. Bei der Erledigung der Aufgabenstellungen sind vor allem Konzentration, Geschicklichkeit, schnelles Handeln, Ausdauer und Geduld gefordert. Motivierend ist das Action-Adventure vor allem aufgrund seiner vielfältigen Herausforderungen. Nicht hektische Joystickakrobatik ist gefragt, sondern die Fähigkeit, die Situation zu analysieren, den entscheidenden Moment abzuwarten und dann überlegt und reaktionsschnell zu agieren. Gerade angesichts der vorwiegend aktionalen Spielvorlieben bei den vor allem männlichen Jugendlichen bietet „Stolen“ eine ungewöhnliche und gleichermaßen attraktive Alternative.



- **Vertrieb:** Take 2
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 25 €

- **Wertung:**
Ausdauer und Konzentration
werden benötigt
- **USK:**
freigegeben ab 12 Jahren
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 12 Jahren

■ Stronghold 2

Ein Burgherr hat es nicht leicht. Nicht nur, dass er sich um die Belange seiner Untertanen kümmert und den Burgausbau plant, er muss auch die Eroberung feindlicher Festungen strategisch planen und anschließend seine Soldaten in die Schlacht führen. Mit Spielbeginn kann der Spieler bestimmen, ob er lieber friedlich oder kämpferisch zu Werke gehen möchte. Entscheidet er sich für die Friedenskampagnen, sind die Spielforderungen mehr wirtschaftlich orientiert. So muss er z. B., um seine Untertanen versorgen und zufrieden stellen zu können, einen funktionierenden Wirtschaftskreislauf aufbauen und verwalten. Er errichtet Häuser, Farmen und Industriegebäude, lässt Waren produzieren und sorgt für eine ausgeglichene Stimmung unter der Bevölkerung. Und, wie im Mittelalter üblich, besitzt er auch die Macht, um Strafen zu verhängen. In den Kriegskampagnen dagegen wird die Spieldynamik eindeutig von kämpferischen Inhalten bestimmt. Die wirtschaftlich ausgerichteten Handlungsmuster treten in den Hintergrund und es geht nun um Truppensteuerung und Angriffs- sowie Verteidigungsschlachten. Auch wenn hier Kampf und krie-

rische Auseinandersetzungen bestimmende Spielelemente sind, wird Gewalt nie zum Selbstzweck, sondern ist eingebunden in die geschichtliche Entwicklung einer bestimmten Kulturepoche. So bieten ein umfangreiches Handbuch und das Spiel selbst dem Spieler allerlei Wissenswertes über das Mittelalter. Ergänzend können historisch belegte Kampagnen mit berühmten Burgen nachgespielt werden. Ein Einzelspielermodus sowie ein Editor zur Erstellung eigener Kampagnen ist ebenso vorhanden, wie eine Mehrspieleroption über Netzwerk und Internet.

Bei den Erprobungen stürzten sich vor allem strategie- und wirtschaftssimulations-begeisterte Jungen ab 12 Jahren in den mittelalterlichen Burgenbau und Ritterkampf. Ihnen gefiel es, in das Spiel hineinzuwachsen und die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten kennen zu lernen. Obwohl das Spiel die Möglichkeit bietet, die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, störte einige der teils langwierige Aufbauart. Da ihnen hierfür die notwendige Ausdauer und Konzentration fehlte, konzentrierten sie sich lieber auf den kampfbestimmten Spielanteil, der schnellere Spielerfolge versprach.

■ Tak 2 – Der Stab der Träume

Der Schamanenlehrling Tak aus dem Stamm der Pupununu wird von üblen Albträumen geplagt. Um den Grund für seine Unruhe verstehen zu lernen, begibt sich der kleine Held in Begleitung des Schamanenmeisters auf eine abenteuerliche Reise in den Dschungel. Und schon befindet sich der Spieler in einem farbenprächtigen und märchenhaft wirkenden Jump&Run-Abenteuer, das mit Geschick und Einfallsreichtum bestanden werden muss.

Neben den typischen Jump&Run-Herausforderungen kann man auch so ungewöhnliche Dinge unternehmen, wie auf Ebern reiten, Bären als Trampolin zweckentfremden und sich mit dem Duft von Stinktieren parfümieren, um Bären aufzuschrecken. Überhaupt spielen die Tiere zur Lösung mancher Probleme ganz entscheidende Rollen, die es herauszufinden gilt. So kann man einen Floh auf manche Tiere werfen und diese durch seinen Biss entweder einschläfern oder wütend machen. Zum Beispiel durchbeißen wütende Eichhörnchen Stricke und ähnliche Gegenstände und helfen so, wichtige Wege im Spiel frei zu machen.

Als Schamanenlehrling muss Tak Kräuter für Zaubersäfte besorgen und darauf achten, dass seine Lebensenergie rechtzeitig aufgefrischt wird. Er muss sich vorsichtig von Liane zu Liane über Abgründe hangeln, wilde Wasserfälle in einer Holztonne bezwingen und vieles mehr. Und mit jeder erfolgreich bewältigten Aufgabe nehmen die Fähigkeiten des kleinen Schamanen zu.

Die anspruchsvolle und spannende Spielgeschichte wurde von Jungen und Mädchen ab 8 Jahren gleichermaßen motiviert angegangen. Das Spiel besitzt einen hohen Selbsterklärungswert und bot auch Neueinsteigern einen schnellen Spielerfolg. Mit der Figur des Tak können sich Kinder leicht identifizieren: Klein und oftmals allein muss man sich in einer abenteuerlichen Umgebung bewähren. Insofern bietet das Spiel typische Bewährungssituationen, die in ähnlicher Weise auch in Märchen vorkommen. Die Kinder gehen auf eine spannende Entdeckungsreise, erleben vielfältige Auseinandersetzungen, begegnen vertrauten Tieren und lernen, deren Eigenschaften sinnvoll zu nutzen.



■ **Vertrieb:** THQ

■ **System:**

PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 50 €

.....
■ **Wertung:**

spannendes Jump&Run-Abenteuer

■ **USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 8 Jahren

■ Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

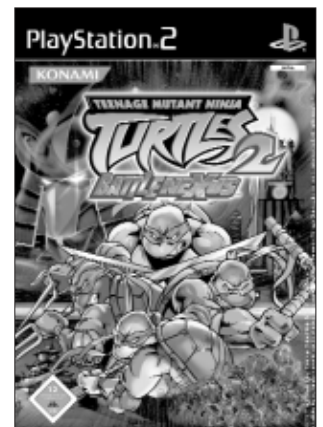
Kinder und Jugendliche kennen die Ninja Turtles zumeist aus der TV-Comicserie. Und wie im Film müssen auch im Spiel die vier Kampfschildkröten wieder einmal gegen den Schurken Schredder und seine Bande antreten und das Böse bekämpfen.

Das Spielprinzip entspricht dem klassischen Beat 'em Up-Spiel. Das heißt der oder die Spieler müssen ihre Schildkröten reaktionsschnell und erfolgreich durch zahlreiche kämpferische Auseinandersetzungen führen, wobei jeder Turtle eine ganz spezielle Kampftechnik aufweist. Der Spielverlauf verläuft linear. Jede Episode muss Level für Level durchkämpft werden. Nach jedem Level gibt es eine prozentuale Auswertung des Erreichten und die Einzelresultate in den Kategorien Technik, Angriff, Abwehr und Flug.

Als herausfordernd erlebten die Spieler den Vierspieler-Modus an der Xbox-Konsole, der ihrer Meinung nach den eigentlichen Reiz des Spiels ausmacht. In dieser Spieloption kämpfen die Spieler im Team und nutzen dabei die unterschiedlichen Fähigkeiten ihrer Turtles-Figuren. Diese Form des Zusammenspiels wurde häufig genutzt. Wer lieber das Einzelspiel bevorzugt, der besitzt die Möglichkeit

zwischen den einzelnen Charakteren zu wechseln. Nach Meinung der Spieleexperten ab 12 Jahren ist es dann aber schwieriger, auf Dauer erfolgreich zu sein und es bringt auch weniger Spaß.

Das Spiel präsentiert sich in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln. Die Umgebung der einzelnen Level ist vielfältig gestaltet. Bei Sound und Musik hätte ein wenig mehr Abwechslungsreichtum nicht geschadet. Dass sich für dieses Spiel ausschließlich Jungen begeisterten, ist nicht überraschend. Auseinandersetzung und sich gegen andere schlagkräftig durchsetzen, dabei Geschick und Reaktionsschnelligkeit unter Beweis stellen, sind Spielangebote, die besonders pubertierende Spieler herausfordern. Im Spiel können sie in unterschiedlichen kämpferischen Bewährungssituationen ihren Wunsch nach Männlichkeit gefahrlos ausleben. Doch immer nur wild auf Tastenkombinationen draufzuhauen, war auch diesen Jungen mit der Zeit zu langweilig. Ihrer Meinung nach ist das Spiel auf Dauer nicht abwechslungsreich genug und bietet zu wenige Herausforderungen. Und der Versuch, das Spiel mit „Jump&Run“-Hindernissen zu variieren, misslingt auf Grund der unpräzisen Steuerung.



■ **Vertrieb:** Konami

■ **System:**

PC/PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 60 €

.....
■ **Wertung:**

im Team-Modus liegt die größte Herausforderung

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren



■ **Vertrieb:** Nintendo

■ **System:** GameCube

■ **Preis:** ca. 60 €

■ **Wertung:**

Abenteuerspiel mit ungewöhnlichem Mehrspieler-Modus

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 8 Jahren

■ The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Prinzessin Zelda wird entführt und so macht sich Link auf, sie und das Reich Hyrule zu retten. Helfen soll ihm dabei ein magisches Schwert, das aber die seltsame Eigenschaft besitzt, seinen Besitzer in vier Personen zu teilen, so dass es plötzlich vier Links gibt. Außerdem wird ein böser „Schattenlink“ ins Leben gerufen, dessen Bosheiten der vierteilte Held immer wieder ausgesetzt ist. Aufgabe ist es, die vier Links unbeschadet durch die verschiedenen Level zu bringen und sie gegen alle möglichen kleineren und größeren Gegner kämpfen zu lassen. Zu Hilfe kommen ihnen dabei sowohl ihre Fähigkeit, sich in unterschiedlichen Formationen gemeinsam ihren Feinden entgegenzustellen, als auch verschiedene Gegenstände und Waffen, die sie auf ihrem Weg durch das Land finden.

Im Einzelspieler-Modus kann entweder ein Link gewählt und gesteuert werden, dem die anderen auf Schritt und Tritt folgen, oder es wird nacheinander nur jeweils ein Link gesteuert, die man dann, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen, an verschiedenen Stellen positioniert. Im Mehrspieler-Modus steuert jeder

Spieler eine eigene Spielfigur. Die Mädchen und Jungen ab 8 Jahren beurteilten den Einzelspielermodus auf Dauer als recht langweilig, da sie sich hier lediglich darauf konzentrieren mussten, die vier Links durch das Abenteuer zu lotsen und die anstehenden Spielanforderungen zu erfüllen. In der Mehrspieler-Variante hingegen boten sich ihnen ganz andere und ungewöhnliche Möglichkeiten des Gegeneinander- und Miteinanderspiels. Während eine Person über den GameCube-Controller spielte, nutzten die anderen drei einen GameBoy Advanced mit einem entsprechenden Verbindungskabel. Und es bereitete ihnen sichtlich Spaß, die abwechslungsreichen und spaßigen Anforderungen an Team- bzw. Wettbewerbsgeist in dieser Spielform umzusetzen. Sie mussten Wechselwirkungsprozesse durchschauen, strategisches Handeln unter Beweis stellen und lösungsorientiertes sowie komplexes Denken entwickeln. In den kämpferischen Auseinandersetzungen waren Reaktionsschnelligkeit, Geschick und Ausdauer gefordert. Die zweidimensionale Grafik empfanden sie zwar als veraltet, aber nicht als störend.



■ **Vertrieb:** Activision

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 48 €

■ **Wertung:**

dieser Simulations-Mix spricht auch Mädchen an

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren

■ The Movies

Als Produzent und Regisseur in einer Person versucht sich der Spieler im erfolgreichen Aufbau eines Filmimperiums. Bis ein Blockbuster die Studiokasse füllt, gilt es, zahlreiche Bedingungen miteinander in Einklang zu bringen und die Ressourcen klug zu verwalten. Der Spieler muss seine Stars bei Laune halten und, den Geschmack des Publikums im Blick, ständig für abwechslungsreiche Sets sorgen. Wissenschaftler unterstützen diese Bemühungen durch Forschungsarbeiten auf den Gebieten Sets, Kostüme, Hintergründe oder Requisiten. Damit überhaupt Filme gedreht werden können, müssen Drehbücher geschrieben, die Rollen adäquat mit erfahrenen Schauspielern besetzt und eine geeignete Filmcrew zusammen gestellt werden. Jede Person verfügt dabei über Eigenschaften, die den Erfolg des Films beeinflussen. Im Regieraum kann der Spieler auf die Szenen des Films und deren Ausgestaltung Einfluss nehmen, denn ein abwechslungsreiches Konzept ist ein weiterer Erfolgsfaktor. Nach der Veröffentlichung äußern sich die Kritiker zum Werk und natürlich entscheidet letztlich der Zuschauer an der Kinokasse. Vielleicht wird man auch bei der jährlichen Preisverleihung bedacht. Aber die

Konkurrenz ist stark. Mit zunehmendem Spielfortschritt verfolgt der Spieler simultan unterschiedlich weit entwickelte Projekte. Seine Stars sammeln Erfahrungen und spezialisieren sich auf bestimmte Genres, wie Romanzen, Action- oder Horrorfilme. Ein erfolgreicher Star leidet unter Stress, deshalb muss man dessen Lebensgewohnheiten im Auge behalten. Sonst könnte es sein, dass er dem Alkohol verfällt und seine Karriere durch einen Aufenthalt in der Entzugsklinik auf Eis liegt. Schritt für Schritt entfaltet sich die Komplexität dieser abwechslungsreichen Simulation. Ein stufenweise dosierbares Hilfesystem erlaubt es dem Spieler, den Schwierigkeitsgrad an seine Erfahrungen anzupassen. Damit ist „The Movies“ für fortgeschrittene Spieler eine Herausforderung, ohne Anfänger zu überfordern. Es ist möglich, in die Landschaft bis auf Personenebene hinein zu zoomen. So lassen sich die zahlreichen und witzigen Details noch besser genießen. Mittels eines Add-ons lassen sich Stars selbst kreieren und die vorhandenen Filme neu schneiden und als Dateien veröffentlichen. „The Movies“ ist ein umfangreiches, abwechslungsreiches Spiel – nicht nur für Kinofans ab 12 Jahren.

■ Toggolino: Wissensabenteuer – Sachkunde

Viele Vor- und Grundschul Kinder kennen und lieben „Toggolino“ und seine Freunde. Die gleichnamige Lernspiel-Programmreihe für den Computer greift dieses Interesse auf und verknüpft es mit unterhaltsamen und abwechslungsreichen Lese-, Rechen- und Wissensabenteuern.

Die Spiele sind überschaubar und in kurzen Sequenzen angelegt. Auch das obligatorische Memory ist zu finden, bei dem aber nicht passende Paarbilder, sondern die richtigen Kombinationen zugeordnet werden müssen. So gilt es, bei „Toggo Lesen“ das geschriebene Wort dem zugehörigen Bild zuzuordnen, im „Rechenabenteuer“ handelt es sich um Mengen und Ziffern und im „Sachabenteuer“ wird für ein Tierkind die passende Mutter gesucht.

Alle Spiele sind kindgerecht und in ihrer Aufgabenstruktur verständlich umgesetzt. Die den Kindern aus dem Fernsehen zumeist bekannten Figuren Toggolino, Florina, Monti und Carlito, stehen im Spiel stets mit Hilfestellungen und Tipps zur Verfügung. Einige Aufgaben eignen sich vom Schwierigkeitsgrad her gut für Kinder, die noch nicht zur Schule gehen, andere dagegen erweisen sich für diese

Altersgruppe oft noch als zu schwierig: so z. B. das Lesen von Wochentagen, um herauszufinden, welcher Tag vor Montag kommt. In diesen Fällen sollten Erwachsene unterstützend eingreifen.

Trotz schulisch anmutenden Aufgaben, wie „Silben zusammenfügen“, „Mengen erfassen“ oder erste Leseübungen, zeigten sich die Kinder motiviert und interessiert, sich mit diesen Themen spielerisch auseinander zu setzen. Erfolgserlebnisse werden mit kleinen Extras, wie z.B. ausdrucksbaren Stundenplänen oder Zusatzspielen, belohnt. Viele Kinder waren aber auch schon zufrieden, wenn sie es schafften, die geforderte Aufgabenstellung zu lösen oder herauszufinden, wie viele Äpfel man noch pflücken musste, um beispielsweise zehn Äpfel im Korb zu sammeln.

Kinder ab 6 Jahren, die von Themen, wie Zahlen oder Buchstaben, nicht genug bekommen können, bietet diese Reihe eine gelungene Möglichkeit, sich damit näher zu beschäftigen. Als Lernprogramm zur Vermittlung neuen Wissens, sollte man sie jedoch nicht betrachten, sondern vielmehr als Übungsmöglichkeit oder zur Vertiefung bereits gelernten Wissens.



■ **Vertrieb:** Terzio

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 15 €

■ **Wertung:**

nette Übungsspiele für den Schulstart

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 6 Jahren

■ Tony Hawk's American Wasteland

Einmal mehr steuert der Spieler einen jungen Nachwuchs-Skater, der in die Fußstapfen von Skaterd idol Tony Hawk treten will.

In verschiedenen Spielmodi gilt es, die eigenen Skateboardfähigkeiten zu verbessern. Für Ruhm und Geld im Spiel sind Geduld, Konzentration und Fingerfertigkeit gefragt, denn einige der Herausforderungen verlangen das schnelle Eingeben von komplizierten Tastenkombinationen. Kompass und Karten helfen, sich in den Straßen der Großstädte zu orientieren. Innerhalb und zwischen den verschiedenen Level verkehren Omnibusse, die der Spieler beliebig nutzen kann. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, das komplexe Spiel auch zu Fuß oder mit dem BMX Rad zu bewältigen. Daraus ergeben sich neue Missionen und Levelziele. Langzeitreiz und Abwechslungsreichtum werden erhöht.

Die Spielszenarien sind grafisch realitätsnah und detailreich umgesetzt. Alles wirkt stimmig im Stadtgeschehen und sogar ein Tag-Nacht-Rhythmus wurde in den Spielverlauf integriert. Passende Geräusche und eine große Auswahl an Musik unterschiedlicher Stilrichtungen runden das abwechslungsreiche Angebot ab. Je nach System kann man im Multiplayer-Modus

oder online gegeneinander antreten. Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen sind hier die Missionen wesentlich komplexer und zeitintensiver, dafür hat man mehr Freiheit in der Spielgestaltung.

Obwohl die Spielforderungen mit ein wenig Training auch schon von Kindern ab 10 Jahren erfolgreich bewältigt werden können, bleibt das Spiel dieser Altersgruppe auf Grund einiger zu kritisierender Spielinhalte mit Recht verwehrt. Warum in bestimmten Missionen die Spielfigur auch Passanten schlagen, illegale Graffiti sprühen und öffentliches Eigentum zerstören muss, um Erfolg zu haben, mag das Geheimnis der Spielegestalter bleiben. Für die jugendlichen Tester war es jedenfalls unverständlich. Obwohl unterschiedlicher Meinung, was die gesetzliche Alterseinstufung betrifft, waren sie sich dennoch einig darin, dass schon im Interesse der Spiele-Fans die Software-schmieden bei der Festlegung bestimmter Spielabläufe darauf achten müssen, welche Alterskennzeichnung dies möglicherweise zur Folge haben könnte. Die Begeisterung für das Spiel würde auch ohne beschriebene Inhalte bestehen.



■ **Vertrieb:** Activision

■ **System:**

PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 60 €

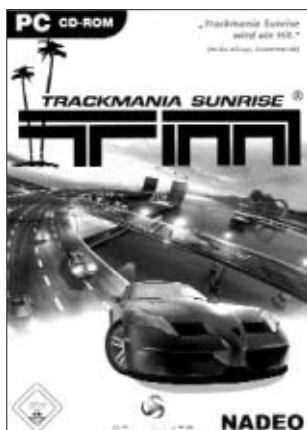
■ **Wertung:**

abwechslungsreiches Sportspiel mit fetziger Musik

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren



■ **Vertrieb:** Koch Media

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 39 €

■ **Wertung:**

fesselnde Autorennen auf selbst erstellten Rennstrecken

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 8 Jahren

■ Trackmania Sunrise

In „Trackmania Sunrise“ steuert der Spieler seinen Rennwagen über die wildesten und verrücktesten Strecken. Im Vergleich zu anderen Rennspielen besitzt der Spieler zusätzlich die Möglichkeit, im Streckeneditor seine Rennstrecken inklusive den spektakulären und waghalsigen Sprungschanzen oder Loopings selber zu erstellen.

In Sportwagen, Rallyecoupés oder Geländewagen durchfährt man optisch ansprechende und abwechslungsreiche Landschaften und kann sich von Rennen zu Rennen weitere Strecken freispielen. Hierfür ist es notwendig, zumindest den dritten Platz zu belegen. Schafft man es nicht, muss das selbe Rennen erneut gefahren werden mit dem Ziel, nun die Vorgabe zu erfüllen. Der Schwierigkeitsgrad in den jeweiligen Wettkämpfen nimmt dabei kontinuierlich zu. Um die abenteuerlich und waghalsig anmutenden Pisten beherrschen zu können, reicht schnelles Fahren allein nicht aus. Ebenso gefragt sind Geschicklichkeit bei rasanten Sprüngen, Reaktionsschnelligkeit beim Lenken und Überblick sowie vorausschauendes Planen,

was den Verlauf der Rennstrecke betrifft. Neben dieser und anderen Rennvariationen beinhaltet das Programm einen Streckeneditor, in dem eigene Rennstrecken kreiert werden können. Die Bedienung ist etwas gewöhnungsbedürftig und auch die dreidimensionale Sichtperspektive erfordert räumliches Vorstellungsvermögen. Sind diese Hürden aber erst einmal genommen, lassen sich eine Vielzahl an Strecken selbst planen, gestalten und ausprobieren.

Dass die selbst erstellten Strecken dann von anderen Spielern in den Praxistest genommen wurden und sogar zum Tausch im Internet angeboten werden können, fanden die jugendlichen Rennfahrer einfach nur toll. Bemängelt wurde dagegen von einigen, dass Zusammenstöße mit anderen Autos nicht stattfinden, da man einfach durch sie hindurchfährt. Das wäre nicht nur unrealistisch, sondern würde auch den Wettbewerbscharakter im Spiel mindern. Trotz dieser Kritik verminderten sich Spielspaß und Spieldauer bei ihnen nicht.



■ **Vertrieb:** Terzio

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 27 €

■ **Wertung:**

fachliche Begleitung macht Sinn

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 10 Jahren

■ TV-Maker – Mit logo! auf Sendung

Wer Lust hat, hinter die Kulissen einer echten Nachrichtensendung zu schauen, und lernen will, wie man eine Sendung produziert, der liegt hier richtig. Zuerst erlebt man eine freundlich animierte und informative Führung durch den Redaktionskomplex, um dann von der Chefredakteurin Maxi aufgefordert zu werden, sich doch mal mit der Gestaltung und Entwicklung einer eigenen Sendung zu versuchen. Zur Umsetzung bietet sich die Möglichkeit, sich den notwendigen Arbeitsschritten einzeln auf spielerischer Art und Weise zu nähern. Unterstützung erhält man hierbei durch virtuelle Redaktionsmitglieder, die die einzelnen Abläufe und Bereiche, wie z. B. Bildbearbeitung, Tonaufnahme, Schnitt und Regie, erklären. Die Redaktionsneulinge folgen hierbei genau den Anweisungen der Redaktions-Crew, um die Sendung fertig zu stellen, damit sie anschließend ein lustiges Reporterdiplom und somit die offizielle Reportererlaubnis erhalten. Jetzt kann es losgehen und eine eigene Sendung erstellt werden. Das Videoschnitt-Programm, angelehnt an das Kindernachrichtenmagazin logo!, bietet älteren Kindern ab 10 Jahren und Jugendlichen die Möglichkeit, eine eigene Sendung im logo!-Stil zu produzieren. Die Handlungs- und Gestaltungs-

möglichkeiten hierbei sind enorm: Man kann eigene Musik und Geräusche aufnehmen, bearbeiten und schneiden, Bilder in einem Grafikprogramm entwerfen, Animationen erstellen, Texte schreiben, auf vorhandene Animationen und Filme zurückzugreifen und weiter verarbeiten und vieles mehr.

Ziel des Programms ist es, jungen Menschen die Herstellung einer eigenen Sendung und grundlegende Schritte der redaktionellen Arbeit zu Themen, wie Sport, Schule und Umwelt, zu ermöglichen.

Wer Ausdauer, Geduld und das notwendige Interesse mitbringt, der wird in dem Programm jede Menge spannende und lehrreiche Angebote finden, um eine eigene kleine Sendung zu kreieren. Da sich für einige Kinder und auch Jugendliche manche Informationsteile als nicht eindeutig und sofort verständlich erwiesen, war es hilfreich, dass eine fachliche Begleitung in diesen Momenten immer wieder um Rat gefragt werden konnte. Überhaupt machte es Sinn, die Gestaltung und Produktion einer Sendung mit Mehreren anzugehen. So konnte man zwischendurch mal eine Pause einlegen, sich einfach mal nur beraten oder beschließen, an einem anderen Tag weiter an der Sendung zu arbeiten.

■ Ultimate Spider-Man

In dieser Spielumsetzung tritt mit Venom eine weitere Figur an die Seite von Spiderman. Beide kämpfen gegen das Verbrechen. Da Venoms Anzug dem Besitzer Lebenskräfte entzieht, ist er gezwungen, sich diese, wie ein Vampir, bei anderen Menschen zurückzuholen. Im Storymodus muss man die unterschiedlichen Charaktere abwechselnd übernehmen, um mittels ihrer besonderen Fähigkeiten seine Missionen erfüllen zu können. Ist der Modus erfolgreich durchgespielt, lassen sich die Figuren im weiteren Spielverlauf frei nutzen. Jede Mission besteht aus einer linearen Abfolge von Stadtzielen und plötzlich auftauchenden Ereignissen, die möglichst schnell erledigt werden müssen. Spidermans und Venoms rasanten Verfolgungsjagden erfordern Orientierungssinn, Reaktionsschnelligkeit und Überblick. Das schnelle, humor- und stimmungsvolle Spiel spricht in erster Linie Jungen an. Die reaktionsschnellen und kämpferisch ausgeprägten Bewährungsproben im Spiel entsprechen ihren Vorstellungen vom Männlichsein und Erwachsenwerden. Die unterschiedlichen Charaktere beinhalten dabei vielfältige Identifikationsangebote. Während Venom von den

Jugendlichen als blass und in seinem Handeln als eher fragwürdig beschrieben wurde, kam ihnen Spiderman emotional wesentlich näher. Obwohl Spiderman immer sein Bestes gibt, um Menschen zu helfen und zu retten, ist sein Ansehen in der Öffentlichkeit dennoch umstritten. Im Spiel wird dies treffend durch das erschreckte Ausweichen der Passanten und ihre Kommentare symbolisiert. Sein Anderssein verbreitet Furcht und Misstrauen und sorgt für Einsamkeit und Verzweiflung.

Viele Jugendliche kennen das Gefühl, unter einem einmal festgeschriebenen Image leiden und die damit oftmals verbundenen schmerzhaften Erfahrungen ertragen zu müssen. In der Pubertät wird dieses Gefühl noch verstärkt. Insofern kann der Wunsch, Gutes zu tun und dafür Anerkennung zu bekommen, hier aufgegriffen und erfolgreich inszeniert werden. Auch steckt möglicherweise der Wunsch dahinter, endlich erwachsen zu werden und andere von seinen eigenen Fähigkeiten überzeugen zu können. Somit bietet das Spiel vielfältige Angebote, um mit Kindern und Jugendlichen diesbezüglich ins Gespräch zu kommen.



■ **Vertrieb:** Activision

■ **System:**

PC/PS2/Xbox/GameCube

■ **Preis:** ca. 60 €

.....
■ **Wertung:**

das Spiel bietet Möglichkeiten zur Diskussion

■ **USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 12 Jahren

■ Versteckt-Entdeckt! Fantasy

In diesem Spiel der „Versteckt-Entdeckt!“-Reihe können die Kinder in drei verschiedenen Spiel- und Themenwelten ihre Such- und Ratefähigkeiten unter Beweis stellen. Die verschiedenen Aufgabenstellungen werden in Form von Reimen akustisch und lesbar dargestellt. In der „Ritterburg“ muss man versteckte Gegenstände finden, um die Schlüssel zur Befreiung der gefangenen Prinzessin zu erhalten. Im Aktionsbereich „Weltall“ dagegen gilt es, Energiekristalle zu erwerben, die für den Start einer Rakete notwendig sind. Und in der „Unterwasserwelt“ kann man einen Goldschatz bergen, indem man verlorene Buchseiten wieder zusammengefügt. Die Spielforderungen lauten suchen, entdecken und kombinieren. Jede Aufgabenstellung lässt sich ohne Zeitvorgabe und in beliebiger Reihenfolge angehen. Ein Wechsel der Spielorte ist jederzeit möglich. Die grafische Gestaltung ist farbenfroh, abwechslungsreich und mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt. Witzige Animationen runden das Gesamtbild des Suchabenteuers ab. Der Hilfemodus

beschränkt sich lediglich auf das Wiederholen der Aufgabenstellung. Die Steuerung des gesamten Spiels erfolgt mit der Maus. Wurde ein Spielbereich gemeistert, kann er mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad erneut erkundet werden, wobei der jeweilige Spielstand automatisch gesichert wird. Die musikalische Untermalung ist stimmig dem jeweiligen Themenbereich angepasst.

In den Kindergruppen spielten die Mädchen und Jungen ab 5 Jahren „Versteckt-Entdeckt!“ meist zu zweit oder zu dritt. Das gemeinsame Suchen und Entdecken bereitete so mehr Spaß und verschaffte schnellere Erfolgserlebnisse durch gegenseitiges Unterstützen. Als lustig und spannend beurteilten die Kinder die Möglichkeit, bei ihrer Suche Hilfswerkzeuge, wie Taschenlampe, Teleskop oder Mikroskop, nutzen zu können. Das anregende und unterhaltsame Spiel bietet gute Anknüpfungsmöglichkeiten, um den Computer einmal auszuschalten und das Spielprinzip von „Ich sehe was, was du nicht siehst“ im Kindergarten oder zu Hause zu spielen.



■ **Vertrieb:** Terzio

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 20 €

.....
■ **Wertung:**

es geht um Suchen, Entdecken und Kombinieren

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 5 Jahren



■ **Vertrieb:** Sony Computer Entertainment

■ **System:** PS2

■ **Preis:** ca. 59 €

■ **Wertung:**

Rallye-Renn-Spiel mit Langzeitmotivation

■ **USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 12 Jahren

■ WRC Rally Evolved

In dieser neuesten Variante der „WRC-Rally“-Serie darf man wieder mit den aktuellen Helmen der Rallyeszene über die Geländestrecken dieser Welt rasen. Alle Rennstrecken der Weltmeisterschaftstour sowie die Fahrer und ihre Autos wurden lizenziert, so dass man in den virtuellen Umsetzungen der aktuellen realen Rennmaschinen unterwegs ist. Das Fahrgeschehen wirkt äußerst realistisch simuliert und passt sich den unterschiedlichen Rennstreckenbelegen unmittelbar an. Entsprechend seiner Fahrfähigkeiten wählt man in diversen Menüs unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aus und entscheidet sich für Einzelrennen oder gar ganze Weltmeisterschaften. Die erreichten Fahrzeiten und Erfolge werden zu einem eigenen Fahrerprofil zusammengeführt und können abgespeichert werden.

Die äußerst beeindruckende Grafik motiviert und trägt dazu bei, dass sich im Spiel eine stimmungsvolle und spannende Rennatmosphäre entwickelt. Von den Spielern vermisst wurde die Option des geteilten Bildschirms, die zwei Spielern ein direktes Rennen gegeneinander ermöglicht hätte. Diese Möglichkeit stellt der Hersteller zwar auf einer Internet-

plattform zur Verfügung, auf der man dann gegen bis zu 15 Gegner antreten kann, im Originalspiel müssen die Vergleiche hingegen nacheinander ausgetragen werden.

Das Rennspiel begeisterte vor allem Jungen ab 10 Jahren mit einem Faible für Autorennen jenseits der Formel 1. Und das Spiel holte sie alle in ihren Bedürfnissen und Fähigkeiten ab. Der Tüftler bastelte im detaillierten Simulationsmodus an jeder Motor- und Getriebeeinstellung, der Rennerfahrener begann direkt mit der Meisterschaft und der Anfänger begab sich in den Rallye-Cross-Modus, der arcadeähnlich ein Rennen gegen vier virtuelle Gegner bot und mit Bremshilfen und ohne Schadensmodell auch bald erste Erfolgserlebnisse zuließ. Für jeden Spielertyp gab es ausreichend Herausforderung, Abwechslung und Entwicklungskapazität, was dazu führte, dass die Spielmotivation auch über einen längeren Zeitraum erhalten blieb. Die Zeit für unsere Spieletests jedenfalls konnte für die Spieler gar nicht lang genug bemessen sein, da die Begeisterung auch nach intensiver Nutzung keine Grenze fand.



■ **Vertrieb:** Oldenbourg Schulbuchverlag

■ **System:** PC

■ **Preis:** ca. 22 €

■ **Wertung:**

auch Lernspiele können Spaß bereiten

■ **USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**

ab 6 Jahren

■ Zahlenzauber 1 – Mathematik für Grundschulen

Für ihre Geburtstagsfeier haben „Simsala“ und „Bim“ kleine Mathe-Spiele vorbereitet. Das Hauptspielfeld wird zu Beginn verständlich und kindgerecht von „Eulalia“, der Eule, erklärt. Sie stellt auch die Geburtstagsgäste und die Aufgabenspiele vor, die mit der Maus in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gelöst werden können. Die einfach gehaltene Grafik und die Stimmen der Figuren sind passend aufeinander abgestimmt und sorgen für eine angenehme Spielatmosphäre.

Dieses Lern-Spiel-Programm einer mehrteiligen Reihe richtet sich an Grundschüler der Klasse 1 und bietet ihnen für diese Klassenstufe verschiedene mathematische Aufgabenstellungen an. Da kann der Zahlenraum bis 20 spielerisch trainiert und erweitert werden, beim Lampionspiel gilt es, Nachbarzahlen zu bestimmen und im Korbballspiel vergleicht man Zahlenmengen und ordnet sie der Größe nach zu. In fast allen Spielen werden Aufgaben zur Addition und Subtraktion von Zahlen gestellt. Weitere Lerninhalte sind das Lesen der Uhr, Sachrechnen mit Geld und Orientierung im Raum. Als Belohnung winken in den Spielen unterhaltsame Animationen, wie z. B.

das Aufpusten eines Luftballons bis dieser platzt. So motiviert, geht der Spieler an die nächste Aufgabe und man ist gespannt, welche Überraschung das Programm bei der richtigen Lösung bereit hält. Durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen können Kinder ihren individuellen Lernfortschritt selbst bestimmen und die Übungen ihrem Leistungsniveau entsprechend anpassen.

Ein virtueller Spielbetreuer gibt hilfreiche Unterstützung, indem er auf Fehler hinweist, kleine Tipps gibt und wenn notwendig, auch die richtige Lösung nennt. Dies geschieht so dezent, dass bei der Erprobung das Bedürfnis der Kinder weiterhin im Vordergrund stand, die richtige Lösung allein zu schaffen. Hatten sie eine bestimmte Anzahl an Übungen geschafft, konnten sie am Bonusspiel, eine Variante des Klassikers „Breakout“, teilnehmen. Jungen und Mädchen werden gleichermaßen angeregt, durch eigenständiges Arbeiten ihren Leistungsstand zu erweitern. Für die Kinder in den Testergruppen war die Herausforderung, bestimmte Aufgaben zu meistern und im Leistungsvergleich besser zu sein als andere, ein großer Motivationsfaktor.

■ Redaktion + Impressum

Redaktion:

Katharina Brinksmeier
Wolfgang Fehr
Tobias Kempf
Bernd Kirschner
Birger Koch
Horst Pohlmann
Jürgen Slegers

In Zusammenarbeit mit:

Ingrid Behrend
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Dorotheenstraße
Melanie Estermann
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Alte Apotheke
Ursula Gödecke
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Clemens-Hastrich-Straße
Stefan Heisterkamp
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Henriette-Ackermann-Straße
Frank Hibgen
Jugend- und Bürgerzentrum Deutz
Bernd Kirschner
Städtische Kindertagesstätte
Von-Sparr-Straße
Christoph Koelick
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Christrosenweg
Ute Noack
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Wiesenweg
Susanne Reda
Städtische Kindertagesstätte
Neufelder Straße
Anke Reichwein
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Christrosenweg
Janine Schmidt
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Stresemannstraße
Veronika Sroka
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Clemens-Hastrich-Straße
Fey Thurm
Jugendzentren Köln gGmbH,
Kölner Jugendpark
Pamela Zwirnlein
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Wiesenweg

Ferner:

David Dahlmann
freier Mitarbeiter
Prof. Dr. Jürgen Fritz
Fachhochschule Köln

**Unser besonderer Dank gilt
allen Kindern und Jugendlichen,
die uns bei unserer Arbeit mit
großem Eifer unterstützten.**

Kontaktadresse:

Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Jugendförderung
Fachstelle Medienpädagogik/Jugendmedienschutz
Im MediaPark 7, 50670 Köln
Tel.: 0221-5743-277
E-Mail: jak@komed.de
Internet: www.jukobox.de/~jugendamt

Jahrgang 2005/2006

Preis: 4,- €

Layout: Mark Wesemeyer, mark@wesy.de

Druck: Moeker Merkur GmbH, Köln

Bezugsadresse:

ComputerProjekt Köln e.V.
Im MediaPark 7, 50670 Köln
Tel.: 0221-5743-280
Fax: 0221-5743-279
E-Mail: info@computerprojekt-koeln.de