Pädagogisch beurteilt

Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

BAND 21
MEDIENKUNST-PROJEKT:
SPIELFIGUREN IN VIRTUELLEN WELTEN –
IDENTITÄTSANGEBOTE FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

LESSING-GYMNASIUM KÖLN

LESEN SIE MEHR DAZU IM ESSAY DIESER AUSGABE
SEITE 6
Liebe Leserinnen und Leser,


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


Ihr

Jürgen Roters
Oberbürgermeister der Stadt Köln
LIEBE LESERINNEN UND LESER,

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


Mit freundlichen Grüßen

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

**Essay**  
MedienKunst-Projekt: Spielfiguren in virtuellen Welten – Identitätsangebote für Mädchen und Jungen  

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

**Impressum** | 50


Der Kunst-Leistungskurs, bestehend aus 20 Schülerinnen und Schülern, bildete für die nun folgende praktische Arbeit vier Gruppen, die sich fortan künstlerisch dem Thema näherten. Die Aufgabenstellung war bewusst sehr offen gehalten, damit die Schülerinnen und Schüler völlig selbstständig eine einfallssreiche Umsetzung entwickeln konnten. Die Technik war ebenso frei wählbar, das Werk sollte themenbezogen, deutbar und ausstellungswürdig sein.
Nach vielen Überlegungen und auch Verwerfungen fanden sich konkrete Projektideen, die innerhalb der vier Gruppen umgesetzt wurden:


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


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

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


Anmerkung der Redaktion:
Neben dem Lessing-Gymnasium beteiligten sich an dem Medien-Kunst-Projekt noch 5 weitere Kölner Schulen sowie eine Jugendeinrichtung aus dem Stadtgebiet:

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


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

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

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

### ANNO 2070

**Vertrieb:** Ubisoft  
**Plattform:** PC  
**Preis:** ca. 45 €  
**USK:** freigegeben ab 6 Jahren  
**Pädagogische Beurteilung:** ab 10 Jahren

---

**APPARATUS**


Platziert werden die verschiedenen Gegenstände intuitiv mit den Fingern auf dem Touchpad des Handys. Regelwerk und Steuerung empfanden die Tester verständlich und logisch aufgebaut, lediglich bei sehr großen Konstruktionen fielen ihnen das passgenaue Platzieren einiger Gegenstände schwer.

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

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

**Vertrieb:** Bithack  
**Plattform:** Handy (Android)  
**Preis:** ca. 2 €  
**USK:** keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)  
**Pädagogische Beurteilung:** ab 8 Jahren
**BASTION**


Für das actionorientierte Abenteuer interessierten sich vorrangig die männlichen Genre-Fans, aber auch Knobel- und Abenteuer-Fans waren neugierig zu erfahren, was es alles im Spiel zu entdecken gibt. Interessant und motivierend fanden sie auch, dass sich die schwebende, aus schmalen Pfaden bestehende Welt Fragment für Fragment im Spielfluss aufbaut. „Man weiß erst, wo es langgeht, wenn man direkt davor steht.“ (Mädchen, 12 Jahre)


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

---

**BIBI BLOCKSBERG: GRUNDSCHULE MATHE KLASSEN 1-4**


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


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

CHILD OF EDEN

Vertrieb: Ubisoft
Plattform: PS3 (Move), Xbox 360 (Kinect)
Preis: bis 30 €
USK: freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung: ab 9 Jahren

CITIES IN MOTION


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


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

CRAZY MACHINES: ELEMENTS

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


Fazit: Anspruchsvoller Tüftelspaß, der in spielerischer Form einfachste physikalische Gesetze nahe bringt.
**CUT THE ROPE**


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

---

**DANCE DANCE REVOLUTION – HOTTEST PARTY 4**


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

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


Nach erfolgreich abgeschlossenen Abschnitten werden die besten und seltensten Gegenstände nach dem Zufallsprinzip ausgewürfelt. Schafften die Spieler den darauf folgenden Abschnitt, erhielten sie zumeist auch üppigere Belohnungen; scheiterten sie, gab es nichts. Reizvoll empfanden die Jugendlichen die Tatsache, dass die obligatorischen und sehr häufigen Kämpfe zwar mit einem der drei mitgereisten Helden ausgetragen werden, aber nur im Zusammenwirken aller drei Helden letztendlich Erfolg versprechen.


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

DE BLOB 2


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


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

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

**Vertrieb:** Electronic Arts
**Plattform:** PC, PS3, Xbox 360
**Preis:** bis 15 € (nur Online erhältlich)
**USK:** freigegeben ab 12 Jahren
**Pädagogische Beurteilung:** ab 14 Jahren

**DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI – DAS GEHEIMNIS DER EINHORN**


Angesagt war auch der Offline-Mehrspielermodus bei dem bis zu zwei Spieler kooperativ gemeinsam spielen können. „Das ist cool, weil man sich beraten muss und Tipps geben kann, sonst kann man immer nur gegeneinander spielen!“ (Mädchen, 14 Jahre) In den kooperativen Aufgaben mussten die Spieler wirklich zusammenarbeiten, um in den nächsten Spielabschnitten vorzudringen zu können.

**Vertrieb:** Ubisoft
**Plattform:** PC, PS3, Xbox 360, Wii
**Preis:** bis 45 €
**USK:** freigegeben ab 12 Jahren
**Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren

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

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


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

**DIRT 3**


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

---

**SPIEL- & LERNSOFTWARE**

**pädagogisch beurteilt**

**Band 21**

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

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

**DISNEY UNIVERSE**

**Vertrieb:** Disney Interactive  
**Plattform:** PC, PS3, Xbox 360, Wii  
**Preis:** bis 48 €  
**USK:** freigegeben ab 6 Jahren  
**Pädagogische Beurteilung:** ab 7 Jahren

**DR. KAWASHIMAS KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN**


**Fazit:** Schnell zu erlernende, aber schwer zu meisternde Knobeleien mit Körpereinsatz, die kurzweilig unterhaltsamen Spiespaß mit Freunden und Familie bieten.
DUDEN EINFACH KLASSE IN: MATHEMATIK 1.-2. / 3.-4. KLASSE


Fazit: Umfangreiches Lernprogramm für interessierte Mädchen und Jungen im Grundschulalter, die ihre Mathematikenntnisse erproben und verbessern wollen.
EMIL UND PAULINE IN DER BURG
2.0 – DEUTSCH UND MATHE FÜR DIE 1. KLASSE


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

Fazit: Auf einer vergnüglichen Lern- und Entdeckungsreise können Kinder erste Grundkenntnisse in Mathematik und Deutsch erfahren.
**F1 2011**


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

---

**FIFA 12 / PES 12**


**Fazit:** Beide Spiele bieten ähnlich herausfordernde Fußballunterhaltung und sorgen besonders im Wettkampf mit Freunden für großen Spaß.
FROM DUST

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


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

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

FROZEN SYNAPSE

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

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


Fazit: Eltern müssen wissen, dass es im Internet viele für Kinder problematische Spiele gibt, sie sich dennoch bei der Zielgruppe hoher Beliebtheit erfreuen und als Online-Spiel zumeist keine Alterskennzeichnung von der USK erhalten haben.
GEOLINO ABENTEUER WISSEN – DIE JAGD NACH DEM BLAUEN KRISTALL

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


GOOSEGOGS


Fazit: Unterhaltsames Jump&Run-Spiel in einfach und kinderfreundlich gehaltener 2D-Grafik.
HAMILTON’S GREAT ADVENTURE


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

Die witzigen Fantasie-Gegner wie abstürzende Lemminge oder Propellerfische samt albernen Soundeffekten brachten die Tester oft zum Schmunzeln und wirkten nie bedrohlich. Als lobenswert bezeichneten die Jugendlichen die übersichtliche Kameraperspektive, die jeden Winkel des Spielgebietes einsteigen und mitmachen konnte.

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


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

HARVEYS NEUE AUGEN


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

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


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

---

**ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS**

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

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

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

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


**Fazit:** Die kunstvoll gestalteten und sagenähnlichen Geschichten bieten ein tiefgründiges Spielerlebnis, das zum Nachdenken anregt.
KINECT SPORTS – SEASON TWO


KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN


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

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

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


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

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


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

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

STAR WARS III: THE CLONE WARS

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

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Pädagogische Beurteilung: ab 8 Jahren
LERNERFOLG GRUNDSchULE:
ENGLISCH KLASSE 1-4


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

LERNERFOLG VORSchULE:
PRINZESSIN LILLIFEE


Fazit: Liebevoll gestaltetes Lernspielprogramm, das vorrangig Mädchen zwischen 5 bis 7 Jahren anspricht.
LERNWERKSTATT 8.0


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


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


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


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


Jeder Spielabschnitt verfolgt dabei ein eigenes Fantasie-Thema, was sich sowohl in Optik, Sound als auch in den nutzbaren Gegenständen widerspiegelt. Am Ende einer jeden Attraktion wartet den Spieler eine spannende und herausfordernde Auseinandersetzung mit dem Erzfeind Donkey Kong. Mit Geduld und Geschick gilt es dessen Schwachstellen herauszufinden und die folgenden Aktionen zeitkritisch und zielgerichtet auszuführen.

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

Fazit: In diesem kurzweiligen, unterhaltsamen Knobel-Spiel für Jüngere sind planvolles Handeln, Geduld und Frustrationsverträglichkeit gefragt.
MIGHT & MAGIC HEROES VI

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


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


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

Wollten die Mädchen und Jungen eher ganz in Ruhe bauen, nutzten sie lieber den friedlichen „Kreativ-Modus". Auch die immer größer werdende Fan-Gemeinde ist nicht untätig und entwickelt regelmäßig „Modifikationen“ (Mods), die die Spielwelt verschönern und teilweise grundlegend verändern.


MINECRAFT

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


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

Wollten die Mädchen und Jungen eher ganz in Ruhe bauen, nutzten sie lieber den friedlichen „Kreativ-Modus". Auch die immer größer werdende Fan-Gemeinde ist nicht untätig und entwickelt regelmäßig „Modifikationen“ (Mods), die die Spielwelt verschönern und teilweise grundlegend verändern.

MOTOHEROZ

In dem Rennspiel flitzen und springen die Spieler akrobatisch mit kleinen Vierrad-Buggies durch eine bunte und kinderfreundlich gestaltete 2D-Comicwelt, immer auf der Suche nach einer neuen Rennstrecke oder einer Wettfahrt gegen einen Computergegner. Im Mehrspielermodus besteht der Weiteren die Möglichkeit mit anderen Mitspielern an einem Bildschirm oder Online im Netz um die Wette zu fahren. Auf den ersten Blick scheint es nur eines der üblichen Rennspiele zu sein, sobald man es aber spielt, entpuppt es sich als eine spannende und abwechslungsreiche Herausforderung, die nur mit Geschicklichkeit, Streckenkenntnis und Training siegreich bewältigt werden kann. Die Rennstrecken beschrieben die Spieler teilweise als recht anspruchsvoll und nicht selten mussten sie sich in einzelnen Levels mehrmals versuchen, um mit dem Verlauf vertraut zu werden und seine etwaigen Tücken beherrschen zu können. Hier auf Dauer erfolgreich zu sein, bedurfte Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz, was den jüngeren Testern oftmals fehlte und dann zum Spielabbruch führte. Große Begeisterung vor allem bei den Jungen herrschte bei den akrobatischen Stunts, wo sie mit den Buggies verschiedenartige Luftsprünge oder Loopings veranstalten konnten. Die bunte Grafik und die humoristische Erzählweise der Story wurden von allen als unterhaltsam und stimmungsvoll bezeichnet. Einig waren sich alle auch bei der Beurteilung des Offline-Mehrspielermodes: „Das hat total Spaß gemacht, weil alles drunter und drüber geht und man versuchen muss sich sein Auto zu merken!“ (Mädchen, 12 Jahre)

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

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

MYSTERY CASE FILES: 13TH SKULL


Fazit: Spannendes Gruselabenteuer, das jüngere Spieler auf Grund der etwas düsteren Atmosphäre eher zusammen mit den Eltern spielen sollten.
In diesem Teil einer Basketball-Reihe spielt man sich entweder vom Anfänger zum Profi in der „Hall of Fame“ der NBA, bestreitet historische Spiele oder spielt Online im Team bzw. allein gegen andere Spieler. Nach Meinung der Tester sind Spielfiguren, Spielablauf, Dynamik, Zuschauer, Kommentare und Sound so passend aufeinander abgestimmt, dass die Gesamtinszenierung wie eine TV-Übertragung wirkt. Um hier erfolgreich mitwirken zu können, müssen zuvor die wichtigsten Steuerungs- bzw. Tastaturbefehle beherrscht werden, was vor allem Gelegenheitsspieler schnell überforderte. Auch war es hilfreich, die Basketballregeln zu kennen. Wer aber ausreichend Frustrationstoleranz mitbrachte und jede Menge Training investierte, der kam schon bald zu motivierenden Erfolgserlebnissen. Besonders großen Spaß bereitete dabei den Jungen der Karrieremodus als Einzelspieler, wo sich zahlreiche historische Events freischalten lassen und viele Hintergrundinformationen präsentiert werden.

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

**NBA 2K12**

Vertrieb: Take 2 Interactive  
Plattform: PC, PS3, Xbox 360  
Preis: bis 45 €  
USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung  
Pädagogische Beurteilung: ab 9 Jahren

**NEW AMICI – DAS SPRACHENSPIEL**


**Fazit:** Die Erprobung des Sprachen-Lernspiels erfolgte im Kurztest mit einer Beta-Version und gibt nur einen ersten Eindruck vom Programm wieder.
Neun Monate nach den Ereignissen von Okami (s. Band 17) entbrennt ein weiteres Mal der an fernöstliche Sagen und Legenden erinnernde Kampf zwischen Gut und Böse. Die Kinder der einstigen Helden machen sich auf, um das farblos gewordene Reich Nippons in neuem Glanz erstrahlen zu lassen – allen voran der junge Sonnengott Chibi, der in Gestalt eines Wolfs auf die Erde berufen wurde.

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


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

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

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

**OKAMIDEN**

**OUTLAND**


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

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

Fazit: Vor allem die Jungen waren von der ungewöhnlichen, spannenden und herausfordernden Spielidee angetan.
PATAPON 3


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

PORTAL 2


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

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

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

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

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung: ab 12 Jahren
**RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE**


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

**REMANUM**


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

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

**Vertrieb:** Sony Computer Entertainment  
**Plattform:** PS3  
**Preis:** ca. 60 €  
**USK:** freigegeben ab 12 Jahren  
**Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren

**Vertrieb:** Travian Games  
**Plattform:** PC  
**Preis:** kostenfreies Browsergame  
**USK:** keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)  
**Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren


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

RERAVE

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

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

RIFT: PLANES OF TELARA

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


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

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

SHERLOCK HOLMES UND DER HUND VON BASKERVILLE

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


Fazit: Spannendes Rätselabenteuer für Mädchen und Jungen, die Detektivgeschichten ohne große Action mögen.
SHIFT 2 UNLEASHED


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

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


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

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

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

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

SKYDRIFT


In dieser Spielform können die Nutzer kleine Hilfen aufsammeln (Schutzschild, Reparaturkits, Geschosse etc.), um ihre Mitstreiter bei Bedarf langsamer werden zu lassen oder sie vom Himmel zu holen. Hier lagen Schadenfreude bei ge- lungenen Manövern und Ärger über feindliche Treffer stets nahe beieinander.

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

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

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

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung: ab 12 Jahren
SKYLANDERS: SPYRO’S ADVENTURE


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

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

STACKING


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

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

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

Fazit: Ein fantasievolles und humorvolles Abenteuerspiel, in dem es viel zu entdecken gibt und das lehrt, dass ein Ziel meist auf mehreren Wegen erreichbar ist.
**Dr. Schrecklich ist klein, lila, trägt einen Laborkittel und hat nur ein Ziel: Er will Unheil in der Welt stiften, vergiftet Gewässer und wirft mit Bomben um sich. Was sich im ersten Moment recht martialisch liest, entpuppte sich in der Umsetzung zu einem vergnüglichen Gruppenspaß.**


Wesentlich unterhaltsamer empfanden dagegen die Spieler, dass sie durch die zum Controller gehörende Kamera zeitweise selbst im Spiel zu sehen waren. Ebenso gefiel ihnen das skurrile und deutlich überzeichnete Ausgangs-Szenario samt „amüsantem“ Sprecher, der die rasanten und bewegungintensiven Minispiele witzig und motivierend kommentiert.

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

---

**SUPER MARIO 3D LAND**


**Fazit:** In altbekannter Mario-Manier können Mädchen und Jungen in farbenfrohen Spielweltlandschaften unterhaltsame Abenteuer erleben.
SUPER MEAT BOY


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

TALES FROM SPACE: ABOUT A BLOB

**TERRARIA**


Erfullt der Spieler beim Auf- und Ausbau spezielle Grundbedingungen, ziehen spontan hilfreiche, computergesteuerte Figuren wie ein Händler oder eine Heilerin in sein Heim ein – sehr zur Überraschung und Freude der Tester.


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

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

**THE BOOK OF UNWRITTEN TALES – DIE VIEH CHRONIKEN**

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


**Fazit:** Buntes und fantasievoll ausgestattetes Rätselabenteuer für Einsteiger- und Genreliebhaber.
**THE FANCY PANTS ADVENTURES**


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

---

**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**


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

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

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

Das Spiel lässt sich kostenfrei nutzen, erfordert aber eine Menge Zeit und Geduld um vorzeigbare Erfolge erzielen zu können. Mit realem Geld lassen sich diese Erfolge wie auch diverse Kleidungs- und Möbelstücke im Spiel schneller erreich en, was besonders für Kinder sehr verlockend ist. Mit der Geschichte, eine Band auf dem Weg zum Ruhm, konnten sich die Mädchen und Jungen gut identifizieren. Die einzelnen Charaktere empfanden sie dabei authentisch und stimmig in Szene gesetzt. Die Spielumsetzung des „Point&Click“-Abenteuers beurteilten sie dagegen als wenig zeitgerecht, auch wenn technisch alles funktionierte und das Spiel an sich flüssig lief. In liebevoll gestalteten Szenarien sucht man nach Gegenständen, kombiniert diese mit anderen und löst so bestimmte Aufgaben. Als schwerfällig und zu textlastig wurden hierbei die Dialoge der Bandmitglieder erlebt. Und besonders den älteren Spielern störte der ihrer Meinung nach allzu aufdringliche pädagogische Zeigefinger, wenn es hieß die richtige Entscheidung zu treffen. Denn je sozialkompetenter man in einzelnen Situationen reagiert, desto besser ist der Bandauftritt am Ende des Spiels.


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

---

**THE SKILLZ**

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


Und besonders den älteren Spielern störte der ihrer Meinung nach allzu aufdringliche pädagogische Zeigefinger, wenn es hieß die richtige Entscheidung zu treffen. Denn je sozialkompetenter man in einzelnen Situationen reagiert, desto besser ist der Bandauftritt am Ende des Spiels.


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

---

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

**USK:**
keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)

**Pädagogische Beurteilung:** ab 14 Jahren

---

**THE SKILLZ**

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

**USK:**
Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

**Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren
THE TINY BANG STORY


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

TINY TOKEN EMPIRES


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

**TOTAL WAR: SHOGUN 2**


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

**TOP SPIN 4**

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

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung: ab 8 Jahren

**TOTAL WAR: SHOGUN 2**

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

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Pädagogische Beurteilung: ab 14 Jahren
**TRACKMANIA 2 CANYON**


**Fazit:** Eine Wirtschaftssimulation im Südseeambiente mit viel schwarzer Humor, dessen tieferer Sinn medienfremde Mädchen und Jungen ab 12 Jahren durchschauen können.

---

**TROPICO 4**


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

---

**Vertrieb:** Ubisoft
**Plattform:** PC
**Preis:** ca. 20 €
**USK:** keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)
**Pädagogische Beurteilung:** ab 8 Jahren

**Vertrieb:** Kalypso Media
**Plattform:** PC, Xbox 360
**Preis:** bis 40 €
**USK:** freigegeben ab 12 Jahren
**Pädagogische Beurteilung:** ab 12 Jahren
WILDLIFE PARK 3


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


Einsteigerfreundlich vom Programm angeleitet, gilt es erste Aufträge zu erledigen, sich mit wildlebenden Kreaturen und anderen Bedrohungen auseinanderzusetzen und nach und nach die riesige Spielwelt zu erkunden. Die Tester zeigten sich beeindruckt, dass ein Rollenspiel für die Wii-Konsole eine so abwechslungsreiche und tiefgründige Spielhandlung aufweist und auch langfristig faszinieren kann. Erwartungsvoll und hoch motiviert gingen sie die zahlreichen optionalen Aufgaben an, um z.B. Geld oder Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. So ließen sich Erfahrung und Durchsetzungsfähigkeit der Figuren stetig ausbauen und die immer anspruchsvoller werdenden Aufgaben erfolgreich erledigen.

Taktisches Geschick war vor allem in den Auseinandersetzungen mit den Mechons gefordert. Bemerkenswert fanden die Jugendlichen hierbei, dass je besser die Heldengruppe miteinander harmonierte, desto wirkungsvoller sie mit Gemeinschaftsattacken die Gegner bekämpfen konnte. Als fesselnd beurteilten sie einerseits die Möglichkeit die jeweiligen Charaktere z.B. mit speziellen Ausrüstungsgegenständen auszugestalten und andererseits die Handlung, die sich erst nach mehreren Stunden Spielzeit in ihrer Komplexität und Sinnhaftigkeit dem Spieler erschließt. Bunte, comisch inszenierte Videosequenzen reichern ergänzend die fantasievolle Handlung unterhaltsam an.

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

XENOBLADE CHRONICLES

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

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Pädagogische Beurteilung: ab 9 Jahren


Einsteigerfreundlich vom Programm angeleitet, gilt es erste Aufträge zu erledigen, sich mit wildlebenden Kreaturen und anderen Bedrohungen auseinanderzusetzen und nach und nach die riesige Spielwelt zu erkunden. Die Tester zeigten sich beeindruckt, dass ein Rollenspiel für die Wii-Konsole eine so abwechslungsreiche und tiefgründige Spielhandlung aufweist und auch langfristig faszinieren kann. Erwartungsvoll und hoch motiviert gingen sie die zahlreichen optionalen Aufgaben an, um z.B. Geld oder Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. So ließen sich Erfahrung und Durchsetzungsfähigkeit der Figuren stetig ausbauen und die immer anspruchsvoller werdenden Aufgaben erfolgreich erledigen.

Taktisches Geschick war vor allem in den Auseinandersetzungen mit den Mechons gefordert. Bemerkenswert fanden die Jugendlichen hierbei, dass je besser die Heldengruppe miteinander harmonierte, desto wirkungsvoller sie mit Gemeinschaftsattacken die Gegner bekämpfen konnte. Als fesselnd beurteilten sie einerseits die Möglichkeit die jeweiligen Charaktere z.B. mit speziellen Ausrüstungsgegenständen auszugestalten und andererseits die Handlung, die sich erst nach mehreren Stunden Spielzeit in ihrer Komplexität und Sinnhaftigkeit dem Spieler erschließt. Bunte, comisch inszenierte Videosequenzen reichern ergänzend die fantasievolle Handlung unterhaltsam an.

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

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

In Zusammenarbeit mit:
Arne Rump / Woldai Wagner
Spieltesterte „NachoGames“
Im Mediapark, Köln
Tobias Schalla
Spieltesterte „Gamers Art“
Wiener Platz, Köln
Thomas Schulz, Dr. Andreas Weber
Heinrich-Böll-Gesamtschule, Köln
Björn Wieland, Kai Harder
VMP Videospiele & Medienpädagogik AG
Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Hendrik Schmitz
Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln
Markus Sindermann, Christina Kurzweil
Bürgerzentrum Deutz, Köln
Linda Scholz
OT St. Anna, Köln
Stefan Heisterkamp
KölnItas gGmbH, Kindertagesstätte
Henriette-Ackermann-Straße
Torben Kohring, Matthias Reitzig
ComputerProjekt Köln e. V.
Stefan Krause
VierPfeile.de,
Tanz- und Musikspiel Community, Bonn
Marcus Lüpe
Albert-Schweitzer-Schule in Gifhorn
Marco Fileccia
Spieltesterte AG, Elsa-Brändström-Gymnasium, Oberhausen
Thomas Hühne
Kinder- und Jugendzentrum Leichlingen
Hans-Jürgen Palme, Daniela Riediger
SIN - Studio im Netz e.V., München

Kontakadresse:
Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung
Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik
Im Mediapark 7, 50670 Köln
Tel.: 0221-5743 277
E-Mail: wolfgang.fehr@stadt-koeln.de
Internet: www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/01748/

Jahrgang 2011/2012
Schutzgebühr: 4,- €

Layout: Mark Wesemeyer, mark@wesy.de

Druck: cede Druck GmbH, Köln

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

www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/05231/
www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=166554.html
www.jugendforum-nrw.de
www.usk.de/
http://schau-hin.info/
www.ajs.nrw.de/presse/brosch.html
www1.fh-koeln.de/spielraum/
www.spieleratgeber-nrw.de
www.internet-abc.de/eltern
www.sin-net.de/paed.htm
www.spielbar.de/neu/
www.klicksafe.de
„WAS MACH’ ICH, WENN...
MEIN SOHN LIEBER PANZER STATT SKATEBOARD FAHREN WILL?“
ANTWORTEN UND ELTERNTIPPS ZUR RICHTIGEN AUSWAHL VON KINDGERECHTEN COMPUTERSPIELEN AUF schau-hin.info
DIALOG INTERNET
Aufwachsen mit dem Netz
Wie fördern wir Medienkompetenz und den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Netz? Reden Sie mit!

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


Alle bisherigen Ergebnisse unter: dialog-internet.de