

Computerspiele für Kinder

Eine Grundbestandsliste für Kinder- und Jugendbibliotheken

Diplomarbeit

im Fach Kinder- und Jugendmedien
Studiengang Öffentliche Bibliotheken
der
Fachhochschule Stuttgart –
Hochschule der Medien

Torsten Hachtel

Erstprüfer: Prof. Dr. Horst Heidtmann
Zweitprüfer: Prof. Dr. Manfred Nagl

Bearbeitungszeitraum: 23.07.2001 bis 26.10.2001

Stuttgart, den 26.10.2001

Inhalt

Zusammenfassung/ Abstract

1.0 Einleitung	S. 6
2.0 Die Welt der Computerspiele	S. 9
2.1 Der Unterhaltungssoftwaremarkt	S. 9
2.2 Vermarktung im Medienverbund	S. 10
2.3 Computerspiele in Öffentlichen Bibliotheken	S. 11
3.0 Was macht die Faszinationskraft von Computerspielen aus?	S. 13
4.0 Klassifikation von Computerspielen	S. 18
4.1 Action Spiele	S. 20
4.1.1 Kampfspiele	S. 21
4.1.2 Jump and Run Spiele	S. 24
4.1.3 Rennspiele	S. 28
4.1.4 Action Adventures	S. 31
4.1.5 Sonstige	S. 32
4.2 Spielgeschichten	S. 33
4.2.1 Interaktive Bilderbücher	S. 33
4.2.2 Adventures	S. 34
4.2.3 Rollenspiele	S. 36

4.3 Simulationen	S. 47
4.3.1 Aufbauspiele	S. 48
4.3.2 Fahr- und Flugsimulationen	S. 55
4.3.3 Wirtschafts-, Ökologische- und Gesellschaftliche Simulationen	S. 55
4.3.4 Wargames	S. 56
4.3.5 Sportspiele	S. 57
4.3.6 Brettspiele	S. 58
4.3.7 Sonstige	S. 58
4.4 Quizspiele	S. 59
5.0 Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen	S. 59
5.1 Künstlerische Gestaltung und Präsentation	S. 62
5.1.1 Verpackung	S. 62
5.1.2 Grafik	S. 62
5.1.3 Texte	S. 63
5.1.4 Sound	S. 64
5.2 Inhalt	S. 65
5.2.1 Gewalt	S. 66
5.3 Technische Umsetzung	S. 67
6.0 Bevorzugen Mädchen und Jungen unterschiedliche Spiele?	S. 68
7.0 Liste aktueller Computerspiele	S. 70

8.0 Resüme

S. 79

9.0 Anhang

S. 80

Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Computerspielen, die für Kinder geeignet sind.

Sie gibt einen kurzen Einblick über den deutschen Computerspielermarkt und die Ausstattung von Öffentlichen Bibliotheken mit diesem Medium. Es wird versucht, die Faszination der Kinder und Jugendlichen für Computerspiele zu ergünden. Die verschiedenen Genres werden klassifiziert und an einigen aktuelle Spielen veranschaulicht.

Es werden Kriterien zur qualitativen Beurteilung kommerzieller Spiele und eine Auswahlliste aktueller, für Kinder- und Jugendbibliotheken geeigneter Spiele vorgestellt. Der Anhang bietet neben einem Fachglossar, WWW Adressen wichtiger Spielesoftwareanbieter und privater Homepages mit Lösungshilfen und Patches.

Schlagwörter: Computerspiele, Kinderbibliotheken, Kindermedien, Kindersoftware, Medienpädagogik

Abstract

This paper deals with computer-games, suitable for children. It gives a short survey of the German computer-game market and the supply with this media in public libraries. It tries to probe the fascination for children and teenagers to play these games. The different genres are classified and visualised on some current games.

Characteristics to be able to judge the quality of commercial games are introduced and a choice of current games, suitable for children's and young adults libraries are presented. Beside a glossary the appendage gives WWW-addresses of important game-software-suppliers and private homepages with patches and hints to solve the games.

Keywords: computer-games, children's libraries, children's media, children's software, media pedagogic

1.0 Einleitung

Der Computer ist eine Rechenmaschine, die nur zwischen 0 und 1 unterscheiden kann.

Aber er hat in wenigen Jahren die Lebens- und Arbeitswelt unserer Gesellschaft verändert und das Informationszeitalter eingeläutet.

Unsere moderne Kommunikations- und Geldtransfertechnik wäre ohne den Computer undenkbar.

Aber den ersten Kontakt mit ihm erleben Kinder auf andere Weise.

Als ich selbst noch ein Kind war, in den guten alten 80er Jahren, sah ich eines Tages einen komischen Fernsehschirm auf dem Schreibtisch meines Bruders stehen.

Dies, so erklärte er mir, wäre der Monitor seines "C64". Auf meine Frage, wozu der denn gut wäre, startete er ein Computerspiel. Es hieß "Jumpman Junior". Die Aufgabe des Spielers war es, ein kleines Männchen über Leitern klettern, Lianen schwingen und Schluchten springen zu lassen. Ich war begeistert. Tagelang steuerte ich den kleinen Jumpman von Level zu Level. Und mir war klar wozu die Menschheit den Computer entwickelt hatte: zum Spielen!

Inzwischen sind Computerspiele für Kinder eine Selbstverständlichkeit. Laut der „Kids Verbraucher Analyse“¹ beschäftigen sich in Deutschland 5,2 Millionen Mädchen und Jungen im Alter von 6 bis 17 Jahren in ihrer Freizeit mit dem PC.

Mehr als die Hälfte der 12-17 jährigen nutzt den PC sogar täglich zum Spielen und Surfen im Internet. Und wer keinen PC hat, wünscht sich einen: ein Drittel der Jungen² zwischen 6 und 9 hätte gerne einen Computer.

¹ Kids Verbraucher Analyse (KVA) 2001, eine Studie der Verlage Bastei Lübbe, Heinrich Bauer und Axel Springer, Hamburg 2001,

<http://www.mediapilot.de/navigation/mediapilot.html?aktuelles.html>

² Jungen spielen öfter und länger am Computer als Mädchen. Dennoch gilt alles, was ich über "Kinder am Computer" schreibe, sofern nicht ausdrücklich darauf hingewiesen, für Mädchen und Jungen gleichermaßen. Trotzdem werde ich die allgemein übliche männliche Schreibweise beibehalten, da Sätze wie: "*Soll doch jede(r) Spieler/-in spielen, was ihr (Ihm) gefällt*", den Lesefluss doch sehr stören würde.

Die Eltern hingegen sind oft verunsichert. Dass sich durch den frühen Umgang mit moderner Informationstechnik die beruflichen Chancen ihrer Kinder verbessern, wird kaum jemand anzweifeln.

Auf der anderen Seite steht die Angst, dass sich Computerspiele negativ auf die emotionale und soziale Entwicklung ihrer Kinder auswirken.

Seit den ersten Arcade-Games, Ende der 70er Jahre, haben sich Videospiele (und damit auch Computerspiele) nie ganz vom "Ballerspiel"-Image lösen können.

Spätestens seit den Massakern an diversen US-Schulen ist Jugendgewalt eines der ganz großen Medienthemen. Wie Comics in den 50er- und 60er-Jahren, oder Videofilme in den 80ern, sind nun Video- und Computerspiele die Sündenböcke für die gelegentlichen Amokläufe verhaltensgestörter Minderjähriger.

Auch das Vorurteil, Computerspiele lassen Kinder vereinsamen ist weit verbreitet, obwohl die Erfahrung zeigt, dass Kinder am liebsten zu zweit oder dritt vor dem Computer sitzen.

Vielen Eltern ist die "Computerbesessenheit" ihrer Sprösslinge unheimlich. Besonders, wenn Kinder den Computer besser beherrschen als ihre Eltern. Wenn Erwachsene zum ersten Mal mit dem Computer in Kontakt kommen, geschieht dies meist an ihrem Arbeitsplatz. Der PC soll ihnen die Arbeit erleichtern - macht sie aber oftmals nur komplizierter.

Dass man mit dem PC auch privat Spaß haben kann, können sie sich kaum vorstellen.

Auch öffentliche Büchereien nehmen lieber Lernsoftware und Edutainmentprogramme in ihren Bestand auf und verzichten oft bewusst auf Action-, Sport oder Strategiespiele.

Der Grund dafür ist vorrangig der Gedanke, dass Büchereien ihren Besuchern "anspruchsvolle" CD-ROMs anbieten müssen.

Dabei sollte man den PC einmal mit Kinderaugen sehen: ein ideales Spielzeug. Auf dem Monitor ist alles hell und bunt. Alles kann mit einem Klick zum Erscheinen oder Verschwinden gebracht werden. Dem natürlichen Spieltrieb des Menschen sind keine Grenzen gesetzt.

Darum sollte sich jeder mal an ein Computerspiel wagen. Vielleicht wird er dann selbst erfahren, was Kinder schon wissen: Computerspiele machen Spaß!

Ich werde im folgenden dem interessierten Leser einen Überblick über die Welt der Computerspiele³ ermöglichen. Hierbei werde ich nicht nur Kindersoftware, sondern auch "normale" Spiele für Erwachsene beschreiben, da Kinder selbst gerne zu diesen Spielen greifen und Jugendliche diese sowieso bevorzugen. Ich werde versuchen, die verschiedenen Genres zu typisieren und jeweils ausgewählte Vertreter vorzustellen. Zudem werde ich einige Beurteilungskriterien zur Auswahl von PC-Spielen nennen, mit deren Hilfe es möglich ist qualitativ gute Spiele für Kinder- und Jugendliche auszuwählen.

³ Der Begriff Computerspiel wird oft für alle Arten von Bildschirmspielen benutzt, beispielsweise Spielhallenautomaten und Konsolenspiele. Ich werde mich in meiner Arbeit jedoch auf PC-lauffähige Spiele beschränken.

2.0 Die Welt der Computerspiele

2.1 Der Unterhaltungssoftwaremarkt

Der Softwaremarkt im deutschen Sprachraum ist für die amerikanischen und japanischen Produzenten der größte und damit wichtigste in Europa. Dies gilt auch für Unterhaltungssoftware.

Zu dieser zählen

- a. Infotainmentsoftware
- b. Edutainmentsoftware
- c. Entertainmentsoftware

Infotainment stellt gespeicherte Informationen dem Nutzer als Datenbank zur Verfügung. Hierzu gehören beispielsweise Lexika der verschiedensten Interessengebiete

Edutainment heißt spielend lernen. Diese Multimedia-Produkte sollen das Lernen durch lustige Lernspiele mit Fehlerkorrektur- und Hilfefunktionen erleichtern.

Oft ähnelt die Struktur einer Abenteuergeschichte, nur dass der Spieler die Rätsel mit Hilfe des entsprechenden Wissensgebiets (z.B. Mathematik oder Rechtschreibung) lösen muss. Der spielerische Charakter des Programms sorgt für eine hohe Motivation. Edutainment macht einen großen Anteil der Kindersoftware aus.

Aktueller Hotseller ist die *Löwenzahn*-Reihe von Terzio mit Peter Lustig als Sprecher.

Besonders Eltern sind begeistert von der Vorstellung, dass sich die Schulnoten ihrer Kinder durch das Spielen am Computer verbessern können.

Entertainment ist die dritte und größte Gruppe der Unterhaltungssoftware. Hierunter sind die unzähligen Computerspiele zusammengefasst, mit denen sich meine Arbeit beschäftigen wird.

Der Unterhaltungssoftwaremarkt boomt weiterhin und hat an Umsatzzahlen die Videoindustrie bereits überholt. Trotz der vielen Neuerscheinungen gleichen sich viele Computerspiele in ihren Programmabläufen und ihrer Steuerung. Der Grund dafür ist, dass ähnliche Spiele die gleiche Software verwenden und sich

nur in der Grafik wesentlich unterscheiden. Dies liegt an den gestiegenen Entwicklungskosten.

Ein Softwareproduzent bringt lieber den fünften Klon eines erfolgreichen Spielprinzips auf den Markt, als riesige Summen in die Programmierung einer neuen Software zu stecken, die möglicherweise ein Flop wird.

Aus diesem Grund sind Fortsetzungen und Add-ons beliebt.

Die **Fortsetzung** eines erfolgreichen Computerspiels ist dasselbe wie die Fortsetzung eines erfolgreichen Kinofilms.

Da beispielsweise das Spiel *Die Siedler* von Blue Byte sich besonders gut verkaufte, folgten in den nächsten Jahren *Die Siedler II*, *die Siedler III* und die *Siedler IV*.

So entstehen oft ganze Spielserien, wobei in jeder neuen Folge weiteren Personen oder Optionen eingeführt werden, gleichzeitig aber auch bekannte Figuren und Orte aus früheren Folgen eine Rolle spielen. In vielen Spielen können alte Spielstände des Vorgängers importiert werden, so dass die lieb gewonnenen Charaktere weitergeführt werden können.

Ein **Add-on** oder eine **Mission Disk** ist dagegen kein selbstständiges Spiel, sondern eine Erweiterungs-CD-ROM, die neue Missionen und Spieloptionen für ein PC-Spiel enthält. So kann der Spieler mit der Zusatz-CD *Amazonen* selbige als neues Volk in *Die Siedler III* führen. Er kann die Amazonen-CD jedoch nicht spielen, ohne vorher das Spiel *Die Siedler III* installiert zu haben.

2.2 Vermarktung im Medienverbund

Viele Computerspiele für Kinder sind Teil eines Medienverbundsystems.

Die handelnden Figuren sind den Kindern bereits aus anderen Medien (Filme, Hörspiele oder Bücher) bekannt. Dadurch verbinden sie mit dem Spiel bereits positive Erwartungen und wollen diese im interaktiven Spiel wiederholen.

Die populärsten Medienverbundsfiguren sind die amerikanischen Disney-Figuren (Micky Maus, Donald Duck usw.) und die japanischen Pokémon-Monster.

Aber auch deutsche Kinderstars wie Pumuckl und Bibi Blocksberg sind in allen Medienarten vertreten.

Das Computerspiel ist daher meist nur ein Nebenprodukt zu einer erfolgreichen Buch- oder Filmserie und ist technisch und grafisch den "verbundslosen" Spielen unterlegen, die ja nicht mit erfolgreichen Medienfiguren aufwarten können, sondern selbst durch Leistung überzeugen müssen.

Eine Ausnahme stellen die LEGO Computerspiele da, welche sich durch hervorragende Grafik und Qualität auszeichnen.

Selten gibt es auch den umgekehrten Fall, dass erfolgreiche Computerspiele als Film oder Comic umgesetzt werden. So kamen im Sommer 2001 die Filme *Tomb Raider* (mit Kultfigur Lara Croft) und *Final Fantasy* in die Kinos, wobei letzterer jedoch wenig mit dem gleichnamigen Computerspiel zu tun hatte.

2.3 Computerspiele in öffentlichen Bibliotheken

Seit 1995 gibt es in vielen öffentlichen Bibliotheken auch Multimediaprogramme für Kinder. Dass jedoch weiterhin Nachholbedarf besteht, beweist eine Umfrage des Institutes für angewandte Kindermedienforschung der Hochschule der Medien (HDM) in Stuttgart.⁴

Studierende der HDM führten im Winter 2000/2001 Erhebungen in etwa 30 öffentlichen Kinder- und Jugendbibliotheken (von der Großstadtbibliothek bis zur Kleinstadtzweigstelle) durch. Zusätzlich wurden 300 Kinder und Jugendliche zur Nutzung von Multimedia-CD-ROMs interviewt.

Obwohl Nonbook-Medien durchschnittlich nur 10% des Gesamtbestands ausmachen, spielten CD-ROMs in Kinder- und Jugendbüchereien eine wichtige Rolle.

" Die CD-ROM-Bestände für Kinder sind innerhalb weniger Jahre erkennbar gewachsen. Alle untersuchten Kinder- und Jugendbibliotheken bieten ihren Nutzern heute auch Software! Nur drei von ihnen haben Bestände mit weniger als 100 CD-ROMs (16 und 76 bzw. 77), an vier Orten finden sich bereits Bestände zwischen 500 und 1.000 Einheiten, die durchschnittliche Bestandsgröße liegt Anfang des Jahres 2001 bei 279 CD-ROM-Titeln. Das entspricht einem durchschnittlichen Anteil von zwei bis drei Prozent am Gesamtmedienbestand; gelegentlich kommen CD-ROMs auf fünf oder sogar auf über sechs Prozent Anteil am gesamten Bestand der Kinderbibliothek. 1997 lag der Bestandsanteil von Kinder-CD-ROMs im statistischen Mittel noch bei 1,2 Promille (Schmitt, 1999). [...]

Auf alle untersuchten Kinderbibliotheken bezogen kommt jede einzelne CD-ROM auf durchschnittlich 12,8 Entleihungen pro Jahr (bei einem mittelgroßen Bestand sogar auf 25 Ausleihen p.a.), etwas mehr also als die Videokassetten,

⁴ Heidtmann, Horst: "Im Buch geht alles ohne dich, aber im Computer nichts...", Multimedia in Kinder- und Jugendbibliotheken: Ergebnisse einer Umfrage", erschienen in Buch und Bibliothek H. 6/7, 2001, S. 406-410.

*die bislang eindeutig am beliebtesten waren. Bezogen auf den Umsatz sind CD-ROMs gegenwärtig also das gefragteste Kindermedium.*⁵

Die meisten Kinder beginnen im Alter von fünf bis sechs Jahren CD-ROMs zu entleihen, die Kernnutzerschaft liegt zwischen acht und zwölf Jahren. Mehr als drei Viertel der befragten Kinder waren zwischen neun und 14 Jahren alt. Unbestritten gehören Computerspiele zu den beliebtesten Genres der Kinder-CD-ROMs.

Lernsoftware und Lernspiele bevorzugen nur ein Viertel der befragten Kinder. Dennoch reagieren Bibliotheken kaum auf die Wünsche der Kinder nach aktuellen Spielen und nehmen hauptsächlich Edutainment-CD-ROMs in ihren Bestand auf.

So ist das am häufigsten ausgeliehene Spiel *Fritzi Fisch und der verschwundene Schatz* (Infogrames) heute gar nicht mehr im Handel erhältlich. Aktuelle Top-Titel, wie beispielsweise *LEGO Racers* (LEGO) oder gar Kultspiele wie *Tomb Raider* (Eidos) sucht man in vielen Büchereien vergebens. Mangels vorhandener aktueller Spiele greifen Kinder daher zu angebotenen Edutainmentprogrammen mit spielerischen Komponenten wodurch der fälschliche Eindruck entsteht, dass Lernprogramme den Spielen vorgezogen werden.

⁵ ebd S. 407

3.0 Was macht die Faszinationskraft von Computerspielen aus?

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen im Kino oder vor dem Fernseher und sehen sich einen spannenden Thriller an. Früher oder später macht Ihr Lieblingsdarsteller irgendetwas in Ihren Augen total Dämliches. Sie können zwar rufen: "Geh nicht durch diese Tür, dahinter hat sich doch der Killer versteckt!", aber dies hat keinen Einfluss auf die Filmhandlung.

Anders beim Computerspiel.

Hier können *Sie* selbst entscheiden wie die Handlung weiterverläuft. *Sie* (bzw. Ihr "Elektronischer Stellvertreter" in dem Computerspiel) könnten, anstatt die Tür zu öffnen, auch das Zimmer verlassen, die Polizei rufen oder gleich durch die Tür schießen.

Der Computer bietet etwas, das kein anderes Unterhaltungsmedium kann: Interaktion.

Der Spieler ist kein passiver Rezipient. Selbst im primitivsten Autorennspiel kann er selbst entscheiden, ob er nach links oder rechts fahren will.

In den komplexen Aufbauspielen gehen die individuellen Gestaltungsmöglichkeiten noch weiter. So wird bei den *Siedlern* oder in *SimCity* keine Stadt einer anderen gleichen - jede ist ein einzigartiges Kunstwerk, das der Kreativität des jeweiligen Spielers entsprungen ist.

Im Gegensatz zu Filmen oder Büchern, hat der Rezipient hier die Möglichkeit sich selbst zu verwirklichen und die Spielwelt nach seiner Fantasie zu gestalten..

Action- und Strategiespiele haben somit auch einen hohen Wiederspielwert, da die Handlung des Spiels, in Abhängigkeit von den Entscheidungen des Spielers, jedes Mal anders verläuft.

Der Computer ist zudem ein ideales Spielzeug.

Menschen reagieren bekanntlich am stärksten auf optische und akustische Reize, was für unsere Vorfahren notwendig war, um den bösen Wolf im Gebüsch zu bemerken. Daher fesselt nichts die Aufmerksamkeit so sehr wie sich bewegende Bilder auf dem Fernsehschirm oder Monitor.

Zum besseren Verständnis der besonderen Attraktivität von Computerspielen, sollte man sich auch die Frage stellen, warum Menschen überhaupt spielen.

So schreibt Jürgen Fritz ⁶im *Handbuch Medien* über Spiele:

"Bei allen wettbewerbsorientierten Spielen, von Sportspielen, Geschicklichkeitsspielen, Kreisspielen bis zu Gesellschaftsspielen, geht es (auch) um Macht und Ohnmacht der Spieler: Habe ich die Macht, ein Tor zu schießen? Muß ich ohnmächtig zusehen, wie der Ball im Korb landet? Die eigenen Fähigkeiten werden bedeutsam in Bezug auf diese Macht: Reichen die Fähigkeiten von mir (oder meiner Mannschaft) aus, das Spiel zu "machen"? Oder sind die Fähigkeiten im Vergleich zu denen der anderen Spieler so unzureichend, daß wir gegenüber dem "machtvollen" Spiel unserer Gegner "ohnmächtig" (also ohne Macht) unserer Niederlage entgegensehen müssen? Können wir Fähigkeiten und Kräfte so bündeln und koordinieren, daß wir damit etwas "machen" können? Aus diesem "Machen" erwächst dann möglicherweise die "Macht", mit der wir das Spiel entscheiden können. [...]"

Die Sprache signalisiert es bereits: Bei bestimmten Spielen geht es um die Macht, das Spiel zu "machen". [...]"⁷

Jürgen Fritz stellt einen Bezug zum realen Machtbedürfnis des Menschen her:

"Der Aspekt der "Macht" bestimmt mehr oder weniger alle menschlichen Beziehungen, sei es zu anderen Menschen, zu Gegenständen oder zur Natur. Das Überleben des einzelnen Menschen und der Menschheit schlechthin hängt davon ab, ob die eigene "Macht" [...]ausreicht, sich ein Verbleiben auf dieser Welt zu sichern. Im wettbewerbsorientierten Spiel wird dieser Aspekt des "Spiels des Lebens" ausgefaltet und inszeniert.[...]"

Computerspiele würden dieses "Machtbedürfnis besonders gut befriedigen:

"Sie (Computerspiele) bieten vielfältige Spielräume, in denen sich auf unterschiedlichen Ebenen und zu unterschiedlichen Thematiken "Macht" entwickeln und sich gegenüber gegnerischer "Macht" behaupten muß.[...] Sehr effektiv in Bild und Ton führen die "Shooter-Games" vor, über welches "Waffenpotential" die virtuellen Welten verfügen. Ausgerüstet mit diesen Waffen "kämpft" der Spieler um sein "Bleiberecht" in der virtuellen Welt. Vom

⁶ Jürgen Fritz, Dr. phil. Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik an der Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozialpädagogik.

⁷ *Handbuch Medien: Computerspiele*, hrsg. von Jürgen Fritz u. Wolfgang Fehr, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997, Seite 183

“angemessenen” Gebrauch der “machtvollen” Waffen hängt es ab, ob der Spieler “überleben” kann.”

Gleiches gilt seiner Meinung nach für gewaltlose Strategiespiele, wo es auf Handlungsmacht ankommt, wie beispielsweise beim Hausbau, bei der Organisation von Arbeitsprozessen, der Planung von Forschungsvorhaben oder der Konzipierung von Werbestrategien.

Das Gefühl der Macht, das Spiel zu beherrschen, würde den Reiz der Computerspiele ausmachen:

“Der Spaß am Spiel steigt beträchtlich, wenn man in der Lage ist, den Spielforderungen zu genügen: das Spiel zu verstehen, die Spielfigur angemessen zu führen, die Spielaufgabe zu lösen und ins nächste Level zu kommen [...]”⁸

Für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene ist das Motiv, das Spiel zu beherrschen und zu kontrollieren, es zu “schaffen”, in den Mittelpunkt ihres spielerischen Interesses gerückt [...]

Das Motiv der Spielkontrolle ist insbesondere für die älteren “Vielspieler” bestimmend. Nach durchgeführten Untersuchungen mit mehr als hundert dieser “Spielexperten” steht bei 97,2% der Erfolg im Spiel im Mittelpunkt. Um das Spiel zu schaffen, muss man die entsprechende Kompetenz besitzen oder in den vielfältigen Spielversuchen ausbilden [...]”⁹

Zur Frage, warum die Spieler Macht und Kontrolle über das Spiel gewinnen möchten, meint Jürgen Fritz:

“Eine der wichtigsten Thematiken überhaupt für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ist die Auseinandersetzung mit Macht und Kontrolle und der Wunsch, anstelle des permanent erlebten Kontrollverlustes das eigene Leben selbst zu bestimmen. [...]

“Die Spieler nutzen die Spiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt. Im wesentlichen dienen sie jedoch zur “Selbstmedikation” gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.”¹⁰

⁸ ebd. Seite 188

⁹ ebd. Seite 189

¹⁰ ebd. Seite 196

Ist das Computerspiel also nur ein Ersatz für mangelndes Selbstwertgefühl?

Ich glaube nicht, dass diese Spiele ausschließlich als Fluchtmöglichkeit vor der öden Realität dienen.

Vielmehr können sie Erfahrungen bieten, die der Spieler in der realen Welt nicht selber machen kann (oder will).

Welches Computerspiel im einzelnen von Kindern bevorzugt wird, hängt (im Rahmen des verfügbaren Angebots) von ihrer individuellen Lebenssituationen ab.

Oft werden Spiele bevorzugt, welche an die gleichen Interessen der Kinder, die sie auch in der realen Welt haben, anknüpfen.

Wenn ein Kind gerne reitet, wird es auch gerne zu einem Spiel mit Pferden greifen.

Es werden aber auch die Spiele gewählt, die Möglichkeiten schaffen, die für die Spieler in der realen Welt nicht umsetzbar sind (z. B. Autofahren). Das Spiel hat dann eine kompensatorische Wirkung.

Eine weitere Theorie zur Faszinationskraft von Computerspielen stammt von Christoph Klimmt. In seinem Artikel "Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug"¹¹ erklärt er die Faszination des Computerspiels aus dem hybriden Charakter zwischen Unterhaltungsmedium und elektronischem Spielzeug.

Die Medienpsychologie sieht den Computer als Form der Medienrezeption. Um auf das oben genannte Beispiel mit dem Film zurück zu kommen, findet man den Thriller nur dann spannend, wenn es fraglich ist ob die Medienfigur die Situation (nach Beurteilung des Rezipienten) bewältigen kann oder nicht.

*"Eine Voraussetzung für das Erleben von Spannung oder Neugier ist allerdings, dass die Rezipienten der Medienfigur nicht indifferent gegenüberstehen. Die Figur muss den Zuschauern etwas bedeuten, sie muss ihnen sympathisch oder unsympathisch sein."*¹²

Der Rezipient baut also eine *Parasoziale Beziehung* zu den Medienfiguren auf. Anders als im Film interagieren die Figuren eines Computerspiels nicht nur miteinander, sondern auch mit dem Spieler selbst.

Die Spielfiguren werden als soziale Wesen aufgefasst: Feinde müssen abgewehrt und Verbündeten muss geholfen werden.

¹¹ Zeitschrift für Medienpsychologie, 13 (N.F.1)1, S. 22-32, Hogrefe-Verlag, Göttingen 2001

¹² ebd. Seite 23

Die Spielpsychologie sieht dagegen in den Computerspielen eine neue Form des Spiels, da sie alle drei Hauptmerkmale eines Spiel aufweisen:

- Intrinsische Motivation (Spielhandlungen dienen keinem Zweck außerhalb der eigentlichen Tätigkeit)
- Wechsel des Realitätsbezugs
- Wiederholung

"Neu ist an Computerspielen gegenüber älteren Spielformen, dass Spielhandlungen an bzw. mit selbstständig reagierenden Objekten, nämlich Computersystemen durchgeführt werden."¹³

Wichtig für den Reiz eines Spielzeugs ist sein *Aufforderungscharakter*. Je mehr Möglichkeiten zur Handlung ein Spielzeug bietet, z.B. je mehr bewegliche Gelenke eine Puppe hat, desto höher ist ihre positive Aufforderung sie zu bewegen und mit ihr zu spielen.

Wenn diese beiden Theorien verknüpft werden, kommt man zu einem interessanten Ergebnis: der Reiz in ein Computerspiel einzugreifen ist am größten, wenn sowohl eine hohe *Handlungsnotwendigkeit* als auch viele *Handlungsmöglichkeiten* gegeben sind.

Beispiel: Computeramazonen Lara Croft ist in einem Raum von gefährlichen Monstern umgeben (hohe Handlungsnotwendigkeit für den Spieler einzugreifen) und muss nun entweder versuchen wegzurennen, über die Monster hinweg zu hüpfen oder sie zu bekämpfen (viele Handlungsmöglichkeiten des Spielers).

Um diese Hypothese empirisch zu prüfen, sollten Teilnehmer eines Fragebogens diese und ähnliche Situationen auf einer Skala von 1 ("diese Situation würde ich gerne spielen") bis 10 ("diese Situation würde mich langweilen") bewerten.

Auch hier zeigte sich, dass der Aufforderungscharakter des Spieles am höchsten ist, wenn viele Handlungsmöglichkeiten mit einer großen Handlungsnotwendigkeit kombiniert werden.

Es können jedoch auch Spiele Spaß machen, wenn Möglichkeiten und Notwendigkeit gering sind.

Gibt es viele Handlungsmöglichkeiten, reizt es Kinder diese auszuprobieren auch wenn dazu keine Notwendigkeit besteht.

¹³ ebd. Seite 24

Andererseits werden Situationen besonders spannend, je notwendiger ein Eingreifen des Spielers erscheint während gleichzeitig die Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt sind.

4.0 Klassifikation von Computerspielen

Eine Einteilung von Computerspielen in verschiedene Genres ist, vorsichtig ausgedrückt, schwierig.

Vor allem dank der sich rasant weiterentwickelnde Technik, bringen die Anbieter immer neue Arten von Spieltypen heraus, während ältere eingestellt werden. So wird vermutlich das, was ich heute erarbeitet habe, in spätestens 10 Jahren veraltet sein.

In den 80er Jahren gab es die ersten Versuche die verschiedenen Genres zu strukturieren.

So unterteilte Jürgen Fritz Videospiele in 2 Gruppen: "Knöpfchenspiele" und "Köpfchenspiele".

Zu den "Knöpfchenspielen" zählte er alle Spiele, bei denen Geschicklichkeit, Hand-Auge Koordination und gute Reflexe die wesentlichen Anforderungen waren.

Zu den "Köpfchenspielen" zählten alle Spiele, bei denen es auf logisches Denken und strategische Überlegungen ankam.

Diese können noch weiter unterteilt werden und bilden dann 5 Hauptgruppen:¹⁴

1. Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele
2. Kampfspiele
3. Funny Games
4. Simulationen
5. Spielgeschichten

Doch auch diese Strukturierung ist heute überholt. Im Grossen und Ganzen kann man zwar auch heute noch "Action-" und "Strategiespiele" unterscheiden, aber die Grenze verwischt immer mehr. So sind zur Zeit "Live Taktik Spiele" angesagt: Man kommandiert seine Figuren zwar indirekt über Menübefehle, aber die Bewegungen der elektronischen Zinnsoldaten und ihrer Gegner finden in Realzeit statt. Wenn der Spieler zu langsam den feindlichen Reiter anklickt, ist er seinem Bogenschützen entkommen.

¹⁴ Entnommen aus Bunte Welt im grauen Alltag, Bonn 1993, Seite 67 ff

Auf der anderen Seite müssen auch simple Jump-and-Run Spiele wie *Tomb Raider* (Lara Croft) mit einer fesselnden Hintergrundgeschichte aufwarten. Nur ziellos durch alte Katakomben zu hüpfen ist out - jeder Spieler erwartet heute auch bei einem Actionspiel beeindruckende Zwischensequenzen (teilweise mit echten Schauspielern gedreht) und witzige Dialoge.

Viele Spiele sind auch ein Crossover von zwei Genren. So wurde *Jagged Alliance 2* u. a. deshalb zum Spiel des Jahres 1999 von vielen führenden Computerspielzeitschriften gekürt, weil es die perfekte Mischung aus einem Taktik- und einem Rollenspiel ist und so beide Käufergruppen ansprach.

Genres:

Ich selbst teile Computerspiele in 4 Hauptgruppen ein:

1. Actionspiele
2. Simulationen
3. Spielgeschichten
4. Quizspiele

Da die genaue Zuordnung zu einer Gruppe schwierig sein kann, muss man sich nach den Hauptanforderungen des Spieles richten.

Wenn beispielsweise ein PC-Spiel beurteilt werden soll, in dem ein Ritter durch eine Fantasywelt gesteuert wird und es finden hauptsächlich Realtime-Kämpfe gegen diese Gegner statt, während die Interaktion mit anderen Personen nur eine untergeordnete Rolle spielt (wie der Kauf von Ausrüstung), dann ist dieses Spiel ein *Actionspiel*.

Kämpft der Ritter gar nicht, sondern muss alle möglichen Gegenstände kombinieren und sich mit vielen Personen unterhalten, ist es eine *Spielgeschichte*.

Ich werde im folgenden die verschiedenen Genres mit ausgewählten Beispielen beschreiben. Hierbei habe ich nur qualitativ gute Spiele aufgenommen die ohne Bedenken in den Bestand einer Öffentlichen Bücherei aufgenommen werden können.

4.1 Actionspiele

Actionspiele waren die ersten erfolgreichen Videospiele und sind meist das erste, was Otto Normalbürger und Lieschen Müller sich beim Wort Computerspiel vorstellen.

1962 programmierte Steve Russel am Massachusetts Institute of Technology (MIT) das erste kleine Computerspiel: *Spacewar*. Zwei Spieler steuerten jeweils ein kleines Raumschiff und versuchten den Gegner mit Torpedos abzuschießen.

Nolan Bushell, der am Institut von Utah Elektrotechnik studierte war von *Spacewar* so beeindruckt, dass er zusammen mit Ted Daney einen Video-Spielautomaten zusammenbaute und ihn einem großen Flipperspielhersteller zum Kauf anbot.

Als dieser ablehnte, gründete Bushell seine eigene Firma mit dem Namen Atari (japan. "Ich werde gewinnen"). Mit dem Tischtennispiel *Pong* gelang Atari 1972 der Durchbruch. Auf dem Bildschirm waren am linken und rechten Rand je ein Lichtbalken zu sehen mit denen ein Lichtpunkt wie beim Tennis hin und her geschlagen wurde.

Pong war das erste erfolgreiche aus kommerziellen Gründen hergestellte Videospiel.

Das faszinierende an diesem neuen Spielmedium war die Action (engl. Handlung). Daran hat sich bis heute, von der Technik einmal abgesehen, nichts geändert. Bei diesen Spielen kommt es auf Timing und Reaktionsschnelligkeit an.

Der Spieler steuert meist einen Elektronischen Stellvertreter mit Hilfe eines Gamepads, Joysticks, einer Maus oder der Tastatur durch die zwei oder dreidimensionale Landschaft. Dabei spielt es keine Rolle ob der Elektronische Stellvertreter ein Auto, Raumschiff oder menschenähnliches Wesen ist. Wichtig ist nur, dass Hindernisse in Form von Gegnern, Abgründen, Bomben oder einfach Zeitdruck den Spieler in den Weg gestellt werden, die er durch die schnelle Koordination von auszuführenden Bewegungsabläufen überwinden muss.

Die Spiele sind in einzelne Abschnitte (Levels) aufgeteilt. Um in das nächste Level zu gelangen, muss das vorherige erfolgreich absolviert werden. Die Level werden natürlich von mal zu mal schwieriger und der Reiz liegt natürlich darin, sich die richtigen Tricks anzueignen um das Level zu bestehen.

Dies geschieht, indem man aus seinen früheren Fehlern lernt ("als ich das letzte Mal in den linken Tunnel gelaufen bin, wurde mein Roboter zerstört, also geh ich jetzt in den rechten") und durch langes Training sein manuelles Geschick

mit dem Joystick erhöht. Zwischen den Levels wird oft in animierten Zwischensequenzen eine fortlaufende Story erzählt. Gibt es keine Story, wird zumindest der Endpunktestand in eine Highscoreliste eingetragen, so dass man sein Können mit anderen Spielern messen kann.

In neueren Spielen können Local-Area-Networks (LAN) und über das Internet auch mehrere Spieler mit- oder gegeneinander antreten, was das Actionspiel noch reizvoller macht.

Actionspiele können noch weiter in Subgenres unterteilt werden:

4.1.1 Kampfspiele

In Kampfspielen ist es das primäre Ziel des Spiels möglichst viele Computergegner aktiv zu zerstören. Theoretisch zählen hierzu auch alle Kampfflugzeug- und Raumschiffkampfspiele, obwohl ich diese wegen ihrer inzwischen doch sehr anspruchsvollen Steuerung den Simulationsspielen zuordne.

Kampfspiele sind vor allem bei männlichen Jugendlichen äußerst beliebt. Die Story ist meist nebensächlich, was zählt sind die beeindruckend animierten Kampftechniken der Kontrahenten.

Die früheren Ballerspiele haben sich inzwischen zu grafisch und soundtechnisch hervorragenden Spielwelten entwickelt. Praktisch alle Spiele sind in 3D und durch ihre realistische Gestaltung für Kinder eindeutig ungeeignet.

Kampfspiele für Kinder, wie das inzwischen etwas veraltete *Street Fighter*, finden sich heute fast ausschließlich bei den Konsolenspielen.

PC-Spiele sind dagegen selten comicartige Funny-Prügelspiele, wo die Verlierer nur zu Boden gehen und Sternchen sehen, sondern von diversen Hollywoodfilmen inspirierten Gewaltorgien, in denen schon mal etwas heftiger zur Sache geht.

Ich werde zum Thema Gewalt noch mal im **Kapitel 5** zurückkommen.

Wichtig für Bibliotheken ist es zu wissen, dass auch die extra für den deutschen Markt entschärften Fassungen sich durch sogenannte "Bloodpatches" die es im Internet kostenlos zum downloaden gibt, wieder in eine wüste Metzelorgie zurückverwandeln lassen.

Aus diesem Grund sollten Öffentliche Büchereien auf den Erwerb Kampfspiele, sofern diese nicht von der USK¹⁵ (oder der eigenen Bewertung) ab 12 empfohlen werden, verzichten.

Grob unterscheiden lassen sich Kampfspiele zwischen **Fighting/Martial-Arts** Spielen und den spätestens seit *Doom* in Verruf geratenden **Ego-Shootern**.

In ersteren steuert der Spieler einen Kämpfer oder eine Kämpferin aus der Verfolgerperspektive.

Da der Elektronische Stellvertreter von außen gesehen wird, wirkt der Kampf wie Szenen in einem Film. Der Rezipient erlebt so die Gewalt in diesen Spielen etwas distanzierter als im Ego-Shooter.

In diesem sieht man das Geschehen aus der subjektiven Kameraperspektive. Die Kimme der eigenen Schusswaffe oder die Spitze des Schwertes dient dabei zum Anvisieren des Gegners.

Unter den Kampfspielen ist *Max Payne* zur Zeit der Star in der Manege. Der New Yorker Cop macht sich auf die Suche nach den Mördern seiner Familie, auf der Flucht vor der Polizei und massakriert nebenbei diverse Unterwelt-Schlägertrupps.

Dies macht er jedoch sehr elegant. Wie im Film *Matrix* werden dramatische Kampfszenen in Zeitlupe gezeigt, so dass man die Kugeln vorbeifliegen sehen kann.

Das Spiel ist ästhetisch ein Meisterwerk, aber von der USK (zurecht) ab 18 empfohlen.

Für Jugendliche unter 16 sind leider nur wenig Spiele empfehlenswert. Die Star Wars-Spiele *Jedi Knight* und *Episode I: Die Dunkle Bedrohung* sind zwar auch ab 18 empfohlen aber beide Spiele enthalten, genauso wie ihre filmischen Vorbilder, keine brutalen Splatterszenen.

Normalerweise kippen besiegte Gegner ohne nennenswerten Verlust von Blut und Körperteilen um. Dass der Jedi Ritter mit einem Lichtschwert jedoch diverse Gliedmaßen des Kontrahenten abhacken, kann ist sicherlich ein Grund für die Alterseinstufung der USK.

¹⁵ Die USK ist die freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware, siehe Glossar Seite 83

Oni (Take 2)

Auch das Spiel *Oni* ist meiner Meinung nach für Spieler ab 12 Jahren geeignet, obwohl das Spiel von der USK ab 16 empfohlen wird.

Die Heldin Konoko ist eine TCTF (Technology Crimes Task Force) Elite-Agentin.

Die TCTF ist eine Art Stasi der Zukunft mit der Aufgabe zu verhindern, dass irgendwelche Dritte-Welt-Länder die neuen Technologien in die Hände bekommen und sich damit gegen die Welt-Koalitionsregierung stellen.

Der oberste Gegner der TCTF ist das Syndikat, die Mafia der Zukunft.

Interessant ist, dass hier mit dem üblichen Gut/Böse-Schema gebrochen wird.

Die Welt-Koalitionsregierung, für die Konoko ja arbeitet, hat keineswegs eine saubere Weste. Nur ist die des Syndikats noch ein wenig schmutziger.

Oni: Konoko verprügelt die bösen Jungs



Die Dame beherrscht neben diversen Fernkampf-Waffen auch viele Martial-Arts-Tricks was in PC-Spielen selten ist. Früher war ein Kampfspiel entweder nur ein "Baller-" oder ein "Prügelspiel". Zudem kann sie ihre vielen Manöver kombinieren, wie z. B. gleichzeitig springen und dem Gegner einen Tritt versetzen.

Die Charaktere im Manga Design dürften auch jüngere Spieler ansprechen und lassen die Atmosphäre nicht zu bedrohlich erscheinen.

Meines Wissens gibt es für dieses Spiel auch kein "Bloodpatch".

Oni wird sogar von der Feministinnen-Zeitschrift Emma¹⁶, da die Heldin im Gegensatz zu Lara Croft deutlich mehr bekleidet ist.

¹⁶ siehe Emma Nr. 4/2001, Seite 9

4.1.2 Jump-and-Run Spiele

Bei Jump and Run-Spielen geht es schon etwas friedlicher zu.

Auch sie gehören zu den Klassikern der Action-Spiele. Hier steuert man einen oder mehrere elektronische Stellvertreter durch eine "gefährliche" Umgebung. Die Spielfiguren müssen viele Hindernisse auf ihrem Weg überwinden, indem sie beispielsweise über tiefe Gräben springen (engl. to jump) oder vor herabfallenden Kugeln wegrennen (eng. to run).

Im Gegensatz zu Kampfspielen, stehen hier nicht aggressive Auseinandersetzungen mit Gegnern im Mittelpunkt. Das Spielziel ist es, Gefahren geschickt auszuweichen und seinen elektronischen Stellvertreter möglichst lange am Leben zu erhalten.

Wenn die Spiele eine comichaftige Grafik und witzige Story haben, werden sie auch "Funny Games" genannt.

Durch ihre relative Gewaltfreiheit sind diese Spiele für Kinder bestens geeignet.

Insel 2 (LEGO)

Der Held des Games ist der skateboardfahrende Pizzalieferant Pepper. Nachdem der Spieler Pepper über die ganze Insel gesteuert und allen LEGO-Männchen ihre Pizzas gebracht hat, bekommt er noch einen letzten Auftrag von Papa: er soll auch dem (seit dem Ende von Insel 1) inhaftierten Steinbrecher eine Pizza liefern. Schließlich glaubt man auch in LEGOLAND an den humanen Strafvollzug. Doch mit Hilfe einer scharfen Peperoni gelingt dem Schurken die Flucht.

Zu allem Überflus stiehlt er die Constructopedia der Insel.

In der Constructopedia sind die Baupläne aller Gebäude der LEGO-Insel enthalten. Jedes mal wenn eine Seite herausgerissen wird, was er sehr gerne tut, wird eines der Gebäude zerstört.

Pepper hat nun den Auftrag alle Seiten des Buches einzusammeln und den Steinbrecher wieder dingfest zu machen.

LEGO INSEL 2:

Der Steinbrecher hat wieder zugeschlagen!



Immer wenn Pepper eine Seite aus der Constructopedia gefunden hat, baut sich ein Gebäude wieder zusammen.

Auf seiner Jagd nach dem Schurken, muss Pepper auch durch Dimensionstore reisen und erlebt so Abenteuer im Mittelalter oder bei den Dinosauriern.

Der Spieler muss nun viele unterschiedliche Minispiele bestehen.

Bei einigen kommt es auf schnelle Reflexe an, andere verlangen Fingerspitzengefühl, Konzentration oder gar (beim Fischangeln) Geduld.

Es gibt auch einige Abschieß-Spiele wobei meistens mit Pizzas geworfen wird. Autofahren und Flugzeugfliegen kommt auch nicht zu kurz.

In den Spielen sind viele Gags eingebaut. Wenn Pepper beispielsweise beim Ritterturnier sein Pferd nicht losgaloppieren lässt und zu lange rumsteht, wird es dem feindlichen Ritter zu bunt: Er steigt vom Pferd, läuft zu Pepper, packt dessen Lanze und wirft ihn kurzerhand ins Wasser.

Lustig ist auch der fliegende Super-Bahnhofsvorsteher, der immer herbeigeflogen kommt, um den unvorsichtigen Pepper von den Bahngleisen zu holen.

Die Spiele müssen der Reihe nach bestanden werden, um im Spiel weiterzukommen. Je nachdem wie gut ein Spiel gemeistert wurde, bekommt man eine Gold-, Silber-, oder Bronzemedaille.

Alle Minispiele können in Peppers Haus später jederzeit wieder gespielt werden.

Zusammen mit der gelungenen 3D-Grafik macht dies aus Insel 2 ein sehr empfehlenswertes Spiel für Kinder ab dem Grundschulalter.

LEGO INSEL 2 (LEGO)



Pizzakampf! Um die Gehilfen des Steinbrechers, die Steinboten, zu erledigen...



...wirft Pepper seine Spezial-Pizzas!

LEGO INSEL 2 (LEGO)



Im Weltraum findet Pepper einen komischen Monolith.
Gab es da nicht mal einen Film?



der Showdown ist klassisches "Jump n`Run" - Pepper muss über (LEGO-) Steine hüpfen.

Tomb Raider (Eidos)

Eine weitere, äußerst erfolgreiche Spiel-Reihe, an dem wohl keine Bücherei vorbeikommt, ist "*Tomb Raider*".

Wer kennt sie nicht: Lara Croft. Seit sie 1996 von der Firma Core-Design zum Leben erweckt wurde, ist die Frau mit den zwei großen Pistolen die populärste aller Computerfiguren.

Nach dem ersten von bisher 5 erschienenen Tomb Raider Computerspielen folgte die weltweite gigantische Vermarktung der Computeramazone. Lara hatte Fernseh- und Werbeauftritte, war Gaststar bei der U2 PopMart World Tour und im Videoclip "Männer sind Schweine" der Band Ärzte, bekam 2001 ihren ersten Kinofilm mit Angelina Jolie in der Hauptrolle, eine Comicserie und eine eigene Zeitung namens *Croft Times*.

Alle 5 Spiele haben dasselbe Grundprinzip.

Die smarte Archäologin muss sich mit Außerirdischen, Mumien oder anderen Bewohnern dunkler Gräfte herumschlagen. Dabei geht es oft um ein geheimnisvolles Artefakt, das zur Rettung der Welt unbedingt benötigt wird und hinter dem meist noch menschliche Gangster her sind.

Lara Croft:



Die Aufgabe des Spielers ist es, Lara durch die verschiedenen Welten zu steuern.

Lara kann laufen, klettern, schwimmen, tauchen, springen, sich umsehen und abrollen, sich festhalten und sich an Seilen und Wänden hochziehen.

In jedem neuen Spiel der Serie bekommt sie neue Ausrüstungsgegenstände und meist auch neue Bewegungsfähigkeiten.

Neben ihren Pistolen, die über einen unerschöpflichen Munitionsvorrat verfügen, kann Lara mit allen möglichen Feuerwaffen, von der Uzi bis zum Granatenwerfer ihre Gegner abschießen.

Ich zähle Tomb Raider jedoch nicht zu den Kampfspielen, da der größte Teil der Handlung aus Laras akrobatischen Turnübungen besteht.

Der aktuelle Teil V "*Die Chronik*" knüpft unmittelbar an Tomb Raider IV an: Eine Gedenkfeier wird für die als Tod geglaubte Lara veranstaltet (sie wurde am Ende von Teil IV unter einstürzenden Trümmern begraben). Nach der Feier sprechen ihre Freunde Jean Yves, Butler Winston und Werner von Croy über die Abenteuer, die Lara erlebt hat. Der Spieler darf nun Laras Rolle während der 4 Rückblenden übernehmen.

Nach dem obligatorischen Trainingslevel, muss sie sich durch ein russisches U-Boot kämpfen, als Teenagerin (ohne Waffen) über eine Geisterinsel hüpfen und zuletzt in einen High-Tech Wolkenkratzer einbrechen.

Besonders interessant ist das letzte Level, da es hier auf raffiniertes Herumschleichen ankommt. Schließlich gibt es überall Bewegungs- und Geräuschsensoren.

Laras Fähigkeiten wurden wieder einmal erweitert. So kann sie jetzt einen Enterhaken werfen und über ein Seil balancieren.

Zusätzlich ist im Spiel ein Level-Editor enthalten, so dass jeder Fan seine eigenen Missionen erstellen kann.

Tomb Raider V - The Chronik ist das letzte traditionelle Tomb Raider Spiel. Ab 2002 wird das "Next Generation" Spiel verfügbar sein.

Dabei handelt es sich um das Basis-Stück. Wer dieses besitzt, kann sich dann aus dem Internet weitere Levels herunterladen.

4.1.3 Rennspiele

Rennspiele könnte man auch zu den Sportspielen zählen. Da Rennspiele aber in diesem Fall den größten Teil der Sportspiele stellen würden, sollte man sie gleich als eigene Klasse ansehen.

In einem Rennspiel steuert der Spieler ein Fahrzeug (Auto, Motorrad, Motorboot, Fahrrad usw.) über eine Rennstrecke. Man kann in der Regel das Geschehen aus dem Cockpit oder aus der Verfolgerperspektive als dritte Person sehen.

Normalerweise kann man das Rennen auch, wie bei einer Fernsehübertragung, aus unterschiedlichen Kameraperspektiven verfolgen und sich das ganze Rennen später als Aufnahme noch mal ansehen.

Um ein Rennen zu gewinnen, muss man je nach Spiel in einem vorgeschriebenen Zeitraum einen bestimmten Ort erreichen, vor seinen Konkurrenten als erster die Ziellinie überqueren oder einfach all seine Konkurrenten zerstören.

Die Konkurrenten werden vom Computer oder anderen Spielern gesteuert. In der Regel können Fahrzeuge zwischen den Rennen mit neuer Technik aufgerüstet werden.

LEGO RACERS (LEGO)

Ein schönes Beispiel für ein Rennspiel ist das bei Kindern sehr beliebte *LEGO RACERS*. Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen Einzel- und Rundenrennen, Zeitrennen und Zweikampf.

LEGO RACERS: Ein Rennen auf dem Eisplaneten



Beim Einzelrennen sucht man sich eine verfügbare Rennstrecke, einen Fahrer oder eine Fahrerin aus, baut oder wählt ein Auto und los geht's!

Der Zweikampf funktioniert genauso, nur können hier zwei Spieler gegeneinander antreten. Der Bildschirm wird dabei zweigeteilt, was

manchmal für Verwirrung sorgt.

Neben fahrerischem Können ist auf den Rennstrecken auch Köpfchen gefragt. So gibt es überall eine versteckte Abkürzung zu finden mit der man einige Sekunden Zeit sparen kann. Zusätzlich liegen ab und zu Powerups rum. Es gibt rote Legosteine, welche offensiv und blaue die defensiv wirken, während grüne die Geschwindigkeit erhöhen und gelbe Hindernisse auslegen. Diese 4 Powerups können durch das Sammeln von weißen Steinen weiter aufgerüstet werden. Beispielsweise kann ein Fahrer nach dem Einsammeln eines roten Steins eine Kanonenkugel auf einen Gegner schießen. Wird dieser getroffen hüpft sein Auto kurz in die Luft, was ihn wertvolle Zeit kostet. Wenn zusätzlich zum roten Stein ein weißer gefunden wird, kann statt der Kanonenkugel ein Enterhaken abgeschossen werden. Der zieht den Wagen des Spielers dann gleich an dem getroffenen Vordermännchen vorbei.

Diese taktischen Elemente lassen das Spiel nie langweilig werden, zumal sich auch die Computergegner ihrer gerne bedienen.

Beim Rundenrennen muss der Spieler auf jeweils 3 verschiedenen Rennstrecken nach einem Punktesystem durchschnittlich mindestens auf dem 3ten Platz liegen, damit er in die nächste Liga (mit 3 neuen Rennstrecken) kommt. Besiegt der Nachwuchsschumi zusätzlich den jeweiligen Champion,

hat also am meisten Punkte in einer Liga, bekommt er dessen Autoteile um sein Fahrzeug aufzurüsten.

LEGO RACERS: im Baumodus



Denn bei *LEGO RACERS* kann jeder Spieler sein individuelles Auto entwerfen. Die Konstruktion wirkt sich auf das Fahrverhalten aus, so können kleine Autos schneller beschleunigen, haben aber eine geringere Höchstgeschwindigkeit als große und schwere Autos. Auch eine ungleichmäßige Gewichtsverteilung wirkt sich negativ auf die Balance aus.

Beim Zeitrennen tritt der Spieler gegen Vroni Volt an. Er muß auf allen Stecken ihren Geschwindigkeitsrekord unterbieten, um die Teile ihres Geisterwagens zu gewinnen.

LEGO RACERS: Lego Schumi

Diese sind fast unverzichtbar um im letzten Rundenrennen den größten aller Lego-Rennfahrer zu schlagen: Rocket Racer.

LEGO RACERS hat in **LEGO RACERS 2** schon eine würdige Fortsetzung gefunden.

In RACERS 2 können wesentlich mehr Autos konstruiert werden (es gibt sogar schwebende Fahrzeuge).



Zudem gibt es zwei wichtige Neuerungen. Erstens können die Rennwagen nun die Rennstrecke verlassen und durchs Gelände fahren. Zweitens muss man nicht mehr das Rundenrennen bestehen um ins nächste "Level" zu kommen.

Stattdessen können diverse Aufträge (wie bei *Insel 2*) erledigt werden, wie z. B. verschwundene Benzinfässer suchen.

Auch verlieren die Fahrzeuge jetzt bei Zusammenstößen einzelne Steine. Im schlimmsten Fall müssen die Männchen zu Fuß laufen, wenn es ihre Karre in alle Einzelteile zerlegt hat.

4.1.4 Action Adventures

Action Adventures sind eine Mischung aus Action und Adventures (Siehe 4.3.2).

Ein Spiel zählt zu dieser Kategorie, wenn neben den Realzeitkämpfen die Interaktion zwischen der Hauptfigur und anderen Bewohnern der Spielwelt eine große Rolle spielt. Wie in einem Standard-Adventure muss man auch hier meist Gegenstand **A** zu Person **B** bringen, damit diese uns Gegenstand **C** gibt, den wir unbedingt zu Person **D** bringen müssen.

HYPE - THE TIME QUEST (Ubi Soft)

Nicht nur LEGO versucht im Medienverbundsystem seine Spielzeugwelten auf CD-ROM umzusetzen. Auch der deutsche Spielzeugproduzent Geobra Brandstätter GmbH & Co KG hat bereits 3 Computerspiele mit seinen Playmobilfiguren auf den Markt gebracht.

In Hype *spielt* man den gleichnamigen Playmobilritter, der das Land vor den finsternen Mächten retten muss.

Denn ausgerechnet auf der Friedensfeier des Königs Taskan IV erscheint der böse Schwarze Ritter mit seinem noch schwärzeren Drachen, vermöbelt die anwesenden Palastwachen und wirft den tapferen Ritter Hype als Steinstatue in die Vergangenheit. Doch zum Glück kann der junge Alchimist Gustus ihn zurückverwandeln. Nun muss Hype versuchen, durch die Zeitalter Taskan I. bis IV. zurück in die Zukunft zu reisen.

Dabei gibt es viele Abenteuer zu bestehen, die teilweise den Lauf der Geschichte ändern.

Um von einer Zeitebene in die nächste zu reisen, muss Hype immer einen Zauberkristall finden und mit seinem Schwert eine Sonnenuhr berühren.

Natürlich gibt es viele typische "Zeitreise-Gags".

Zum Beispiel findet Hype im Zeitalter Taskan II eine Rüstung aus der Ära Taskan IV, die also noch gar nicht existieren könnte.

Die Lösung erfährt man erst später: Hype trifft Taskan IV als Kind (in der Ära Taskan III - bei den vielen Taskans kommt man leicht durcheinander) und dieser findet die Rüstung so toll, dass er sie als Erwachsener als Standarüstung bei seiner Palastwache einführt.

HYPE: bekommt eine Belohnung für einen erfolgreich gelösten Auftrag!



„Hype – The Time Quest“ erinnert stark an 3 D – Konsolenspiele wie „Zelda“ oder „Tomb Raider“. Hype kann springen, rennen, mit Schwert und Armbrust kämpfen und auch ein wenig zaubern. In Schatztruhen oder bei besiegten Gegnern findet er Heil- und Zaubertränke oder "Plastiks"-Münzen, sozusagen den Playmobil-Euro. Leider ist auch die Speicherung konsolentypisch. Nur

an bestimmten Stellen im Spiel kann abgespeichert werden, was oft zur Folge hat, dass man nach einem verlorenen Kampf das gesamte Gebiet nochmals durchlaufen muss. Die Kämpfe sind sicherlich nicht gewaltverherrlichend. Besiegte Gegner sehen ein paar Sterne über ihren Köpfen kreisen und lösen sich in Luft auf (außer den Skeletten, die nach einer Weile wieder aufstehen). Das Spiel wurde von der USK ab 6 freigegeben. Ich würde es jedoch ab 10 Jahren empfehlen, da die düstere Atmosphäre in der letzten Zeitebene jüngere Kinder verunsichern könnte. Dennoch überzeugt das Spiel insgesamt durch die liebevolle Grafik und märchenhafte Erzählstimmen. (Und da es bislang von Playmobil noch keine Hype-Figuren gibt, müssen Eltern nicht allzu sehr um ihren Geldbeutel bangen.)

4.1.5 Sonstige

Es gibt natürlich noch viele weitere Action-Spiele, die in keine der oben genannten Genres passen.

Zu nennen wären hier Stapelspiele wie z. B. *Tetris*, bei denen herunterfallende Bausteine geordnet werden müssen.

Oder Sammelspiele wie den Klassiker *Pac Man*, wo eine Spielfigur durch ein Labyrinth gelenkt wird und dabei alle möglichen Schätze einsammelt.

Sehr beliebt ist auch der Fun-Shooter *Moorhuhn*¹⁷. Die Moorhuhnjagd ist nicht nur bei Kindern beliebt, sondern sicherlich der Grund für manche unerledigten Schreibarbeiten in deutschen Büros und wird wohl bald das Windows-Spiel *Solitär* als beliebtestes Bürospiel ersetzen.

¹⁷ Die Moorhun Jagd, Moorhuhn2 und Moorhuhn Winteredition gibt es von *Ravensburger Interaktiv* als Kauf-CD-ROM. Wesentlich häufiger wird das Moorhuhn aber einfach kostenlos aus dem Internet heruntergeladen.

4.2 Spielgeschichten

Eine Spielgeschichte entsteht aus aufeinander aufbauenden Szenenfolgen, die zusammen die Geschichte bilden. Der genaue Verlauf der Zwischenszenen (und teilweise auch das Ende der Geschichte) hängt von den Entscheidungen des Spielers ab, der die Aktionen der Hauptfigur steuert.

Da zumindest der grobe Rahmen der Handlung durch die Programmierer bereits vorgegeben ist, haben Spielgeschichten einen geringeren Wiederspielwert als Action-Spiele oder Simulationen.

Ein Computerspiel ist eine Spielgeschichte, wenn nicht die manuelle Steuerung (Action-Spiele) oder taktische und strategische Überlegungen (Simulations-Spiele) , sondern die Story des Spiels im Vordergrund steht.

Zu den Spielgeschichten gehören *Interaktive Bilderbücher*, *Adventures* und *Rollenspiele*.

4.2.1 Interaktive Bilderbücher

Vorbei sind die Zeiten, in denen Großmutter den Kindern Gutenachtgeschichten vorgelesen hat. Dies kann heute auch der Computer, wenn auch nicht unbedingt besser.

In einem virtuellen Bilderbuch, sind meistens unbewegte Bilder zu sehen. Die Personen und Gegenstände können jedoch mit der Maus angeklickt werden, worauf diese mehr oder weniger lustige Aktionen ausführen. So kann ein abgeklickter Ball beispielsweise auf und ab hüpfen. Da jedoch nicht alle Objekte über solche Gimmiks verfügen, müssen Kinder erst herausfinden welche aktivierbar sind, was oft Frustgefühle hervorruft. Warum darf der Ball hüpfen und die Sonne gar nichts machen?

Zum nächsten Bild des Spiels kommt man durch weiterblättern mit der Maus. Manchmal muss auch erst ein Minispiel gelöst werden, z. B. ein Puzzle.

Zu jedem Bild gibt es wie in einem altmodischen Hardcopy-Bilderbuch einen Text, der zumindest in besseren Programmen mit Sprachausgabe vorgelesen wird.

Das jeweils vorgelesene Wort wird dabei farblich hervorgehoben, so dass Kinder mitlesen können.

4.2.2 Adventures

Während es heute kaum noch Adventures für ältere Spieler gibt, wird der Softwaremarkt für Kinder damit geradezu überschwemmt.

Adventures sind die klassischen Spielgeschichten.

Im Vorspann der Geschichte wird die Ausgangssituation der Figur erklärt.

Danach bestimmt der Spieler den weiteren Verlauf der Geschichte. Die Spielfigur kann Gegenstände aufnehmen (wobei sie oft massige und schwere Objekte mühelos in ihrem Inventar transportieren kann), die Umgebung erkunden und mit anderen Figuren kommunizieren.

Um die Geschichte voranzutreiben, müssen Hinweise und Gegenstände richtig kombiniert werden. Hört man beispielsweise das Gerücht, dass der fiese Torwächter Angst vor Mäusen hat, könnte man probieren eine solche mit einem Stück Käse zu fangen und ihm vor die Füße zu werfen.

Die alten Text-Adventures, interaktive Bücher ohne Bilder, existieren heute nicht mehr. Auch interaktive Filme, die mit echten Schauspielern aufgenommen wurden, konnten sich nicht durchsetzen. Heute ist das Grafik-Adventure Standard.

Zweidimensionale Figuren bewegen sich vor einem Hintergrundbild. Im neuesten Teil der legendären Monkey Island Reihe von Lucasgames ist die Grafik sogar dreidimensional.

Die Steuerung funktioniert mit der Maus oder Tastatur. Klickt man mit der Maus auf einen Gegenstand, kann dieser aufgenommen oder benutzt werden.

Wird mit der Maus auf eine Person geklickt, spricht der Hauptcharakter mit ihr. Der Dialog findet meist nach einem Multiple-Choice System statt. So stehen dem Spieler auf eine Frage mehrere mögliche Antworten zur Verfügung, von denen er sich eine aussuchen kann.

Neben den klassischen Fantasy- und Science Fiction- Geschichten, erfreuen sich bei Kindern vor allem Detektivgeschichten bekannter

Medienverbandsfiguren großer Beliebtheit. Diese Medienverbandsadventures sind technisch leider selten auf dem neuesten Stand. So haben sie zwar schöne Hintergrundbilder, aber die zweidimensionalen Figuren bewegen sich sehr steif und schlecht animiert.

Dies liegt jedoch weniger an mangelnder Kreativität als vielmehr am dem geringen Budget der deutschen Softwarefirmen.

Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschluft (Infogrames)

Dieses Spiel kommt aus den Rechnern von Humongous Entertainment . Diese Softwarefirma hat schon so lustige Adventures wie das legendäre *Monkey Island* hervorgebracht.

Freddi Fisch enttäuscht die Erwartungen des Spielers nicht und bietet neben den Rätseln auch viel Humor.

Freddi Fisch: Freddi und Lukas vor dem Saloon



Das Fischmädchen Freddi besucht mit ihrem besten (und kleinsten) Freund Lukas ihre Cousine Calico. Leider wurde Calicos Ranch überfallen und alle Schweinefische entführt. Natürlich machen sich Freddi und Lukas sofort auf die Suche. Das Versteck der Gauner ist schnell gefunden,

aber um hineinzugelangen muss Freddi sich als Bandit verkleiden. Dazu muss sie erst einen Cowboyhut, ein Halstuch und eine schicke Gürtelschnalle finden...

Obwohl die Geschichte unter Wasser spielt, ist das Geheimnis der Salzwasserschluft eine gelungene Parodie auf das Westerngenre. Vom Lassowerfen über den Besuch im Saloon bis zu Namen wie Krebs Eastwood und Old Schuppenhand wird kein Klischee ausgelassen. So ist es auch für Erwachsene unterhaltsam nach versteckten Anspielungen zu suchen. Kinder haben sowieso ihren Spaß: fast alle Objekte (sogar Felsen) lassen sich anklicken und führen lustige Aktionen aus (z. B. tauchen aus einer Koralle singende Würmer auf).

Die Aufgabe des Spielers ist es verschiedene Gegenstände zu finden und zu kombinieren, wie in jedem typischen Adventure. Auf der CD-ROM befindet sich zudem eine gute Spiellösung, falls der Spieler irgendwo "hängen bleibt".

4.2.3 Rollenspiele

Das Rollenspiel (engl. Role Playing Game, RPG) ähnelt stark dem Adventure, weist jedoch einige wichtige Unterschiede auf.

Computer-Rollenspiele waren ursprünglich die PC-Umsetzung von bekannten Rollenspielen¹⁸. Inzwischen gibt es jedoch zunehmend Computer-Rollenspiele, die in eigenen Welten spielen.

Was ist ein Rollenspiel?

Bei den echten "Pen and Paper" Rollenspielen handelt sich um kommunikative Gesellschaftsspiele: Eine Gruppe von ca. 2 bis 8 Spielern spielt Theater ohne Bühne und Drehbuch. Einer der Gruppe ist der Spielleiter, er denkt sich eine Abenteuergeschichte aus, oder kauft ein vorgefertigtes Abenteuer.

Diese Abenteuergeschichte ist ein offenes Drehbuch, das nur den Hintergrund und die Motive der Gegenspieler festlegt.

Der Spielleiter hat z. B. den Grundriss-Plan einer mittelalterlichen Burg gezeichnet und überlegt, in welchem Raum der kleine Prinz von dem bösen Vampir-Chef gefangengehalten wird.

Die restlichen Spieler verkörpern die Hauptfiguren der Geschichte. Jeder spielt einen Charakter, wie z. B. einen schusseligen Wissenschaftler oder eine mutige Kriegerin, und versucht sich in diese "Rolle" mit seiner Phantasie hineinzusetzen.

In der Praxis könnte dies so aussehen:

Spielleiter: An der nördlichen Wand des Raumes, den ihr gerade betreten habt, befindet sich eine große Holzkiste."

Spieler 1: "Ich öffne sie!"

Spielleiter: "Tut mir leid: die Kiste ist abgeschlossen."

Spieler 2: "Lass mich mal probieren, ich hab Erfahrung im Schlösserknacken."

Spielleiter: "OK, würfle eine Schlösser-öffnen-Probe gegen Mindestwurf 5!"

Hier kommt, im wahrsten Sinne des Wortes, eine Besonderheit ins Spiel: Damit einige Spieler es mit ihrer Kreativität nicht übertreiben (... "Meine Kriegerin Saria springt 100 Meter in die Höhe und tötet den Drachen mit ihrer Nagelfeile ..."),

¹⁸ Vor allen von Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), es gab von 1993-1996 aber auch eine "Das Schwarze Auge"-Trilogie (DSA, das erfolgreichste deutsche Rollenspielsystem) auf CD-ROM

gibt es in einem Rollenspiel auch Spielregeln, die eine Aktion, deren Ausgang ungewiss ist, durch ein Würfelsystem simulieren.

Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere verbessern sich im Laufe der Spielsitzungen und motivieren die Spieler so zum weiterspielen, bis aus dem kümmerlichen Zauberlehrling ein neuer Merlin geworden ist.

Rollenspiele am Computer

Im Computerrollenspiel finden wir alle Eigenheiten des Pen-and-Paper-Rollenspiels wieder.

Der Spieler steuert seinen Hauptcharakter¹⁹ als Elektronischen Stellvertreter wie in einem Adventure durch die (Fantasy-)Welt. Ihm zur Seite steht jedoch eine Gruppe (Party) mehrerer Nichtspielercharaktere (NSC), die ihn tatkräftig unterstützen.

Zudem ist der Hauptcharakter nicht immer vorgegeben, wie in einem Adventure, sondern wird zu Beginn der Geschichte vom Spieler durch ein Multiple-Choice System erschaffen. Man kann die Rasse (z. B. Mensch, Zwerg, Troll), das Geschlecht und den Beruf wählen, was die Identifikation mit dem Elektronischen Stellvertreter stark erhöht.

Zudem werden diverse Eigenschaftswerte (wie Kraft, Intelligenz, Geschicklichkeit)

und Fertigkeiten (wie schleichen, Auto fahren, klettern) durch ein Punktevergabesystem festgelegt.

Im Verlauf des Spiels können durch Erfahrung diese Werte gesteigert werden. Die übrigen Gruppenmitglieder werden entweder auch vom Spieler erschaffen²⁰, oder sind bereits vom Computer vorgegeben und müssen erst im Laufe des Spiels gefunden und rekrutiert werden²¹.

Der Spieler ist auch für das Management der unterschiedlichen Fähigkeiten seiner Gruppenmitglieder verantwortlich. So muss man dem Zauberer ständig neue Zaubersprüche beibringen und der Kriegerin neue Kampftechniken.

¹⁹ In älteren Rollenspielen gibt es meist keinen Elektronischen Stellvertreter. Alle Mitglieder der Party sind dort gleichberechtigt, so dass der Spieler sich nicht so stark mit einer bestimmten Figur identifiziert.

²⁰ Z.B. in *Icewind Dale*, *Planescape*, *Das Schwarze Auge*

²¹ Z. B. in *Arcanum*, *Baldurs Gate*, *Final Fantasy*, *Fallout*

Womit wir mit den Kampftechniken beim größten Unterschied zum Adventure wären: Im Rollenspiel muss der Spieler Kämpfe gegen diverse Gegner austragen!

Oft sind diese Kämpfe unvermeidbar, wenn beispielsweise die Gruppe in der Wildnis von bösen Monstern angegriffen wird.

Der Spieler hat jedoch teilweise auch die Wahl ob er mit der Kampfoption seine Ziele mit Gewalt erreichen will.

So bieten sich für die Lösung eines Problems oft mehrere Möglichkeiten:

Gibt der König den Kerkerschlüssel nicht her, kann der Spieler versuchen mit ihm zu verhandeln, den Schlüssel klauen oder den König und seine Wachen einfach angreifen.

Diese vielen Möglichkeiten lassen die Geschichte jeweils anders verlaufen und tragen erheblich zum individuellen Spielstil bei.

So liegt es oft am Spieler ob er gewalttätige Konfliktlösungen bevorzugt, oder nicht.

Natürlich werden bei gewaltfreien Vorgehensweisen mehr "Bonuspunkte" verteilt (sofern der Kampf zu vermeiden war) und wenn der Spieler jede Figur, die er sieht gleich umbringt wird das Spiel schnell zu Ende sein - mit wem sollte er dann noch reden können?²²

Durch die Interaktion mit den Bewohnern der Fantasywelt, bekommt man nämlich zusätzlich zur Hauptstory des Spiels (dem Main Quest) auch noch viele

²² In *Fallout 2* benötigt der Spieler zur Lösung der Hauptaufgabe Zugang zu dem Computer in einer von Menschen bewohnten Stadt. Die (etwas rassistischen) Menschen wollen diesen nur gewähren, wenn man eine von Guhlen (mutierte Menschen) bewohnte Stadt nebenan zerstört, da deren Kernkraftwerk das Grundwasser verseucht.

Kommt man in die Guhlstadt, bitten die Bewohner den Spieler um einige Ersatzteile zur Reperatur des Kernkraftwerkes, die nur in der Menschenstadt zu finden sind. Der Spieler hat nun also die Möglichkeiten:

- a) die Menschenstadt anzugreifen um sich gewaltsam Zugang zum Computer zu erzwingen
- b) die Guhle zu töten um die Auftrag der Menschen zu erfüllen
- c) als Vermittler die beiden Städte mit viel Mühe zur Zusammenarbeit zu überzeugen. Die Menschen geben den Guhlen die Ersatzteile und die Guhle beliefern die Menschen mit Strom.

Die Möglichkeit c wird von den meisten Spielern bevorzugt, da man nicht nur viele "Erfahrungspunkte" dafür bekommt, sondern auch 2 neue und wichtige NSC-Gruppenmitglieder als Freunde gewinnen kann. Der Spieler lernt also, dass die gewaltlose Lösung auf lange Sicht die bessere ist.

optionale Zusatzaufgaben (Side Quest) die meist Belohnungen wie Geld, nützliche Gegenstände, Erfahrung oder Freundschaften einbringen.

Da Rollenspiele die komplexesten Spielgeschichten sind, werden sie meist von älteren Jugendlichen bevorzugt. Ich empfehle die meisten Rollenspiele daher erst ab einem Alter von 15 Jahren.

FINAL FANTASY (Eidos)

FINAL FANTASY (FF) von der bekannten japanischen Softwarefirma *Squaresoft*, schaffte erst mit dem siebten Teil den Sprung von der Spielkonsole zur PC-CD-ROM.

Final Fantasy VII erschien Anfang 1997 für Sonys Playstation und war auf Anhieb ein Megahit. Eine interessante Story, viele schöne Zwischensequenzen und nicht zuletzt die aufwändige Werbekampagne, die Sony auf das Publikum losließ, waren wohl die Hauptgründe für den Erfolg, der *Final Fantasy VII* zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele machte.

FF VII: Um in eine Villa eingelassen zu werden, muss Cloud sich als Frau verkleiden

Die Story:

Im Mittelpunkt der Geschichte steht Cloud Strife, Ex-Mitglied von SOLDIER, einer Eliteeinheit des weltbeherrschenden Shinra-Konzerns.

Mit Hilfe ihrer "Mako-Reaktoren" saugt Shinra die "Mako-Energie" (die Lebensenergie) des Planeten zur Energiegewinnung auf.



Cloud wird von der Widerstandsgruppe *Avalanche*, der auch seine alte Jugendliebe Tifa angehört, für den Kampf gegen die Unterdrücker angeheuert. Zunächst ist Cloud am Freiheitskampf der "Terroristen" nicht interessiert - für ihn zählt nur das Geld.

Dies ändert sich jedoch als Sephiroth, sein ehemaliger Lehrmeister und jetziger Erzfeind wieder auftaucht.

Sephiroth (der selbst von Shinra aus den Genmaterial einer uralten Rasse erschaffen wurde) plant den Planeten von den ökologiezerstörenden Menschen zu säubern, indem er paradoxerweise einen Kometen beschwört, der den Planeten treffen soll.

FF VII: eines der vielen Minispiele. Cloud muss auf dem Motorrad seine Freunde beschützen



Nach diesem Einschlag würde der Planet viel Mako-Energie produzieren, um seine Verletzungen zu heilen. Diese Energie will Sephiroth absorbieren und ein gottgleiches Wesen zu werden.

Um diesen Plan zu vereiteln, heftet sich Cloud (ebenso wie der Shinra-Konzern) an Sephiroths Fersen und jagt ihn durch die Kontinente der Spielwelt.

Unterwegs findet er neben Tifa noch viele bizarre Begleiter/-innen: eine Azubi-Ninjakämpferin, einen sprechenden Wolf, einen Krieger mit eingebautem MG im Arm, eine Blumenverkäuferin, einen Pilot, der lieber Astronaut wäre, einen geheimnisvollen Pistolero und eine kleine Katze, die auf einem Spielzeugmonster reitet.

FF VII: Pokémon-Land?



Die Gruppe läuft, fährt und fliegt kreuz und quer über den Planeten und muss viele spannende Kämpfe bestehen und Rätsel lösen.

Doch wirklich interessant ist nicht unbedingt die fortlaufende Handlung, sondern die (in Computerspielen seltenen) Rückblenden, in denen man, nach und nach, die Vorgeschichte der Charaktere erfährt.

Viele späteren Rückblenden stellen zudem die vorherigen in Frage: Hat sich das Ereignis wirklich so abgespielt wie Cloud erzählt hat, hat er gelogen oder wurde er getäuscht?

So wird der Spieler motiviert sowohl der Haupthandlung zu folgen, als auch die wahre Hintergrundgeschichte seiner Charaktere zu erforschen.

Dabei sind die Zwischensequenzen von höchst schwankender Qualität und reichen von melodramatischen und tragischen bis zu lächerlichen Szenen. Da einige Gruppenmitglieder noch ziemlich jung sind, tauchen auch typische Adoleszenzelemente (erste Liebe, Selbstfindung, Probleme mit den Eltern) in der Story auf und erleichtern Jugendlichen die Identifikation mit den Figuren.

Bei der Hintergrundwelt wurde wenig Wert auf eine innere Logik gelegt, was der Spielatmosphäre jedoch zugute kommt. So existieren Science Fiction Elemente neben mittelalterlichen Städten, Lokomotiven fahren auf unmöglichen, achterbahnartigen Gleisanlagen und die Menschen reiten auf riesigen, lustigen Hühnern (die Chocobos).

Gut wird das Problem der Umweltverschmutzung in unserer realen Welt auf die Spielwelt übertragen, ohne moralisch belehren zu wollen. So haben die Städte, Shinra sei Dank, nun eine gute Energieversorgung, aber alle Pflanzen in der Umgebung der Mako-Reaktoren sind abgestorben.

Visuell fällt zunächst der *Manga*²³- Stil der Figuren auf. Wenn sie durch die Landschaft laufen, wirken die Super Deformed²⁴-Charaktere mit ihren etwas klotzigen Gliedmaßen irgendwie fehl am Platz.

Die Hintergrundgrafiken sind schön gemacht, die Auflösung ist nach heutigen Maßstäben jedoch zu grobkörnig.

Die 3D-Kampfgrafik kann sich in Hinblick auf die Zauber- und Beschwörungseffekte jedoch sehen lassen und erinnert stark an Martial Arts-Kampfspiele.

Sehenswert sind die bizarren Gegner, die von Überraschungseiern bis zu hüpfenden Häusern reichen.

Im Kampf sieht man kein Blut spritzen, nur eine Zahl verrät die Höhe des verursachten Schadens. Ist ein Feind besiegt, verschwindet er einfach. Ist ein Gruppenmitglied "tot", kann es sofort mit Magie wiederbelebt werden.

Technisch vermag die PC-Umsetzung des Konsolenspiels leider nicht zu begeistern.

Ohne Gamepad ist die Steuerung (über den Nummernblock) stark gewöhnungsbedürftig, da die Maus vom Spiel nicht unterstützt wird.

²³ Mangas: Japanische Comics

²⁴ Super Deformed: Figuren die extrem verniedlicht wurden (Kindchenschema: überproportional große Köpfe und Augen), ein häufiger Zeichenstil in Mangas

Final Fantasy VIII:

Inhaltlich hat FF VIII nichts mit seinem Vorgänger zu tun. Dies gilt nebenbei für die ganze Serie. Kein Teil der Serie hat einen Bezug zu seinem Nachfolger, höchstens eine oder zwei Figuren tauchen in mehreren Spielen auf.

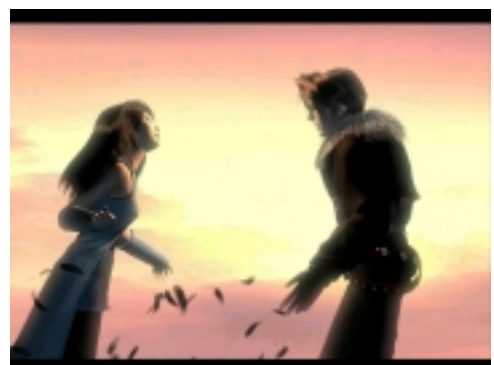
Held dieser Story ist Squall Leonhart, ein 17-jähriges Waisenkind und Student an der Militärakademie Balamb Garden. Noch während seiner Abschlussprüfung kommt es zum Krieg zwischen der Nation Galbadia (wo eine böse Hexe die Macht übernimmt) und dem kleinen Stadtstaat Dollet.

Parallel zur globalen Handlung um den militärischen Konflikt entwickelt sich Squalls Persönlichkeit weiter. Er trifft die schöne Rinoa Heartilly, Anführerin einer Widerstandsgruppe gegen die galbadianische Besetzung, die sich schnell in ihn verliebt. Zudem begegnet er in seltsamen Tagträumen einem Söldner namens Laguna, der vor zwei Jahrzehnten im letzten Hexenkrieg gegen Esthar kämpfte und zu dem Squall eine geheimnisvolle Verbindung zu haben scheint.

Ähnlich wie FFVII handelt auch dieser Plot von Liebe, Erwachsenwerden und den Schwierigkeiten seinen eigenen Weg zu finden. Leider ist die Story ganz auf den Protagonisten zugeschnitten, die Nebenfiguren sind nur Randfiguren (und im Gegensatz zu den lustigen Kreaturen von FF VII "nur" Menschen).

FF VIII: Nur die Liebe zählt

Die Grafik bewegt sich irgendwo zwischen Rokkoko und Art Deco. Eine Fusion von viktorianischer Ästhetik und Space-Age-Technologie. Bei den Charakteren hat man sich von den SD-Figuren getrennt und hat nun realistisch proportionierte Menschen, deren Darstellung auf der Karte und im Kampfmodus identisch ist.



Besiegte Feinde hinterlassen auch kein Geld mehr als Beute, Squall bekommt stattdessen ein monatliches Gehalt auf sein Konto.

Alles in allem versucht FF VIII eine realistischere Welt als in den Vorgängern zu schaffen und ist mit seiner komplexen Story für jüngere Spieler ungeeignet.

Final Fantasy IX:

"Back to the Roots" ist das Motto des bisher letzten in Deutschland erschienenen Teils der Serie. Während sich FF VII und VIII stark an zeitgenössischer Science Fiction orientierten (besonders "Cyberpunk") sollte nun die typische Fantasywelt den Handlungsschauplatz stellen.

Auch die Handlung ist wieder "Fantasy-Klischeehaft". Die schöne Prinzessin Garnet soll von dem listigen Dieb Zidane entführt werden. Natürlich läuft dabei nicht alles nach Plan und die beiden müssen mit ihren Gefährten viele Abenteuer bestehen.

Die Programmierer haben hier viele Elemente aus Wizard of Oz verwendet. Sogar die Heldengruppe Garnet, Zidane, der Kämpfer Steiner und der kleine Schwarzmagier Vivi erinnern stark an Dorothy, den Löwen, Blechmann und die Vogelscheuche. Darum ist die Story für jüngere Spieler verständlicher als im letzten Teil.

Baldur`s Gate (Bioware)

Biowares Rollenspiel *Baldur`s Gate* wurde eins der meistverkauften Computerspiele des Jahres 1999 und überzeugte die Fans und Kritiker gleichermaßen.

Die Story ist in einer Welt des bekannten AD&D-Rollenspiels angesiedelt. Der Hauptcharakter (HC) wird im Gegensatz zu Final Fantasy vom Spieler selbst generiert.

Baldur`s Gate II: Bei den vielen Gegenständen im Gepäck kann man leicht die Übersicht verlieren



Es stehen unterschiedliche Rassen (Menschen/Elfen/Gnome usw.) und Berufe (z. B. Dieb, Magier, Barde usw.). Die Berufe können zudem kombiniert werden, so kann beispielsweise eine Elfen/Magierin/Kämpferin entworfen werden, die sowohl zaubern als auch mit dem Schwert zuschlagen kann.

Zuletzt werden die Attribute verteilt, eine (je nach Geschlecht männliche oder weibliche) Stimme und die Gesinnung (Gut, Neutral oder Böse) ausgewählt und die Haar-, Haut- und Kleidungsfarbe der Spielfigur bestimmt.

Die Wahl des Geschlechts, der Rasse und des Berufes hat einen entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf. Was aber das Spiel von seinem übrigen Genrevertretern besonders abhebt, ist die Interaktion der Gruppenmitglieder. Diese NSCs laufen nicht dem HC stumm und ergeben hinterher, sondern haben ihre eigenen Motive und Eigenheiten. Dank einer hervorragenden Sprachausgabe nörgeln sie, wenn ihnen etwas (oder jemand) nicht passt, rufen um Hilfe wenn sie verletzt werden oder verlassen sogar die Gruppe, wenn deren Taten zu böse (oder zu heldenhaft, wenn der NSCs selbst ein Schurke ist) werden.

Auch lernen sich die NSCs untereinander hassen, schätzen oder gar zu lieben. Besonders lustig wird es, wenn vollkommen unterschiedliche Charaktere eine Gruppe bilden, wie ein tugendhafter Ritter, ein goldgieriger Zwergen-Söldner und eine böse Dunkeelfen-Priesterin. In diesem Fall sind witzige und sarkastische Wortgefechte oder sogar echte Kämpfe vorprogrammiert!

Leider können maximal 5 NSCs mit dem Hauptcharakter eine Gruppe bilden, so dass die Auswahl der Freunde schwer fällt.

Auch die isometrische Grafik kann sich sehen lassen. Das Aussehen der Figuren ändert sich je nachdem welche Kleidung oder Rüstung sie tragen, die Städte mit ihren unzähligen Bewohnern sind liebevoll gestaltet und die "Spezialeffekte" der Zaubersprüche sind schon ihr Geld wert.

Die Story:

Die Geschichten der beiden Spiele sind äußerst komplex und sollten erst von Kindern ab 12 Jahren gespielt werden. Die Gewaltdarstellungen sind dagegen harmlos: die Gegner sterben relativ unblutig, zudem sind die Figuren zu klein um Einzelheiten zu erkennen.

Die Spiele:

Baldur`s Gate

Der Hauptcharakter wächst als Waisenkind bei dem alten Magier Gorion in Kerzenburg (eine abgelegene Festung mit einer riesigen Bibliothek, darum brauchen sie so viele Kerzen zum Bücherlesen) auf.

Eines Tages ruft Gorion ihn (bzw. sie) zu sich und erklärt, dass beide sofort fliehen müssen, da mächtige Feinde dem HC nach dem Leben trachten.

Auf der Flucht wird Gorion von mysteriösen Angreifern getötet und der Hauptcharakter muss allein (na ja, immerhin begleitet von seiner Jugendfreundin Imoen) versuchen in der großen Welt zu überleben. Unterwegs sind viele Aufgaben zu bestehen, viele Freunde zu finden und sehr viele Feinde zu töten. Gelegentlich hat er in Zwischensequenzen unheimliche Träume, durch die er übermenschliche Kräfte gewinnt.

Später stellt sich heraus, dass er das Kind des toten Gottes Bhaals (der böse Gott des Mordes) ist. Gorion hatte ihn als Kind aufgezogen um zu beweisen, dass eine humanitäre Erziehung über das böse Blut der Abstammung siegt. Ob dies stimmt wird sich erst im weiteren Verlaufe der Geschichte zeigen, wenn er seinem bösen Bruder Sarevok gegenübersteht...

Legenden der Schwertküste

Dieses Add-on für BG bietet 2 neue Orte (eine Werwolfinsel und einen verzauberten Turm), die als Nebenquests in die Spielwelt integriert werden.

Baldur`s Gate II: Schatten von Amn

Der zweite Teil der Serie beginnt in der Stadt Amn, wohin der Hauptcharakter von dem bösen Magier Irenicus verschleppt wurde, der plant dessen Seele zu stehlen um sich selbst zu einem Halbgott zu entwickeln. Mit Hilfe seiner alten Freunde gelingt dem HC jedoch die Flucht. Leider wird Imoen dabei entführt und muss natürlich gerettet werden.

Man kann in BG II seinen alten HC aus BGI importieren oder noch mal einen neuen erschaffen, da viele neue Berufe zur Auswahl dazugekommen sind. Von den alten NSCs sind nicht mehr alle in Amn zu finden, dafür werden viele neue eingeführt. Auch wurde die Interaktion mit den NSCs weiter verbessert. So kann der HC sich sogar in einen NC verlieben. Leider steht für weibliche Charaktere nur ein möglicher Kandidat für eine Romanze zur Verfügung, die männlichen haben dagegen drei Frauen zur Auswahl. Es gibt auch viele neue Zaubersprüche und ein Magier oder einen Magierin kann sogar einen Vertrauten (ein magisches Tier, wie z. B. eine schwarze Katze) bekommen. Interessant wird auch der innere Konflikt des HCs dargestellt. Wendet er seine mächtigen Gottkräfte zu oft an, gerät er selber immer mehr auf die Seite des Bösen.

Thron des Bhaal

Obwohl zuerst ein dritter Teil geplant war, entschloss sich Bioware die BG Story mit diesem Add-on für BG II abzuschließen.

Wie der Titel vermuten lässt, muss der HC seine komplizierten Familienangelegenheiten nun ein für allemal klären. Nachdem er sich gegen fünf Halbgeschwister durchsetzen konnte, die auch auf den Thron Bhaals scharf sind, wartet eine schwere Entscheidung auf ihn. Er muss wählen, ob er das Erbe seines bösen Vaters antritt und ein neuer Gott wird oder auf die Unsterblichkeit verzichtet und sich für das Leben (und eventuell die Liebe) entscheidet. Diese Wahl führt dann zu einem unterschiedlichen Ende des Spiels.

Im Abspann erfährt man auch, was aus den ganzen liebgewonnenen NSCs wird.

Baldur`s Gate II: Der Drache hatte sich die falsche Gruppe als Opfer ausgesucht!



4.3 Simulationen

Eine Simulation soll komplexe Situationen und Zusammenhänge am Computer möglichst realistisch darstellen.

Simulationen sind bei weitem nicht nur Spielprogramme, sondern werden beispielsweise auch in der modernen Forschung oder Pilotenausbildung angewandt.

Dieses Genre ist zur Zeit das beliebteste in Deutschland. Spiele wie *Die Siedler* oder *Age of Empires*²⁵ haben Computerspiele auch bei älteren Zielgruppen, die sonst keine Spielsoftware kauften, populär gemacht.

Auch Simulationen lassen sich oft schwer gegen andere Genres abgrenzen.

So sind u.a. die Grenzen zwischen Kampfflugsimulationen und Kampfflugzeug-Actionspielen fließend.

Schließlich versuchen ja auch Actionspiele oder Spielgeschichten etwas zu simulieren.

²⁵ Age of Empires gab es sogar beim Kauf von Windows 2000, dem Betriebssystem von Microsoft, als kostenlose Beilage

Als Faustregel kann ein Spiel jedoch als Simulation bezeichnet werden, wenn die Hauptaufgabe des Spielers in taktischen und strategischen Entscheidungen liegt.

Simulationen lassen sich in folgende Untergruppen einteilen.

- Aufbauspiele
- Fahr- und Flugzeugsimulationen
- Wirtschafts- Ökologische und Gesellschaftliche Simulationen
- Wargames (Kriegsspiele)
- Sportspiele
- Brettspiele
- Sonstige

4.3.1 Aufbauspiele

Aufbauspiele sind seit der legendären Siedler-Reihe ungeheuer populär geworden und faszinieren Männer, Frauen und Kinder gleichermaßen. Auch bei dem preisgekrönten Brettspiel "Die Siedler von Catan" handelt es sich um ein Aufbauspiel.

Das Ziel eines Aufbauspiels ist es, eine mehr oder weniger funktionierende, Gesellschaft aufzubauen. Diese kann von einem 2 Personenhaushalt bis zu einer ganzen Nation reichen.

Der Spieler verfolgt das Geschehen aus der isometrischen Sicht. Von oben sieht er die kleinen, dreidimensionalen Figuren herumwuseln. Es macht viel Spaß, den Bewohnern bei ihren Tätigkeiten aus quasi "gottähnlicher" Perspektive zuzuschauen und die Attraktivität eines Aufbauspiels wird teilweise an diesem "Wuselfaktor" gemessen.

In einem klassischen Aufbauspiel (z. B. *Die Siedler*, *Pharao* oder *Zeus*,) werden verschiedene Städte gegründet und gemanagt. Dazu stehen anfangs meist nur wenige Leute und Kapital zu Verfügung. Man sucht sich zuerst einen geeigneten Bauplatz in der Wildnis für die ersten Gebäude aus. Dann müssen Rohstoffe, wie Holz und Steine, für den Hausbau beschafft werden. Wenn die ersten Häuser stehen, können weitere Leute durch Zuwanderung oder "natürliche Zeugung" (über Nacht) einziehen, was wiederum mehr Arbeitskräfte für die Stadt bedeutet.

Viele Bewohner bedeuten aber nicht nur viele Arbeiter, sondern auch viele Esser. Ist zuwenig Nahrung vorhanden, werden eventuell einige Bürger zu Kriminellen und plündern die Vorräte der Wohlhabenden aus!

Sind jedoch ausreichend Rohstoffe und Kapazitäten vorhanden, können neue Techniken erforscht und produziert werden.

Fehlen benötigte Güter, können diese bei benachbarten Völkern erworben werden.

In der Regel können diese Nachbarstaaten jedoch auch angegriffen werden oder selbst angreifen, um Grenzstreitigkeiten ein für alle mal zu beenden.

Daher ist es ratsam, neben Bauern und Handwerkern, auch eine schlagkräftige Armee aufzustellen.

Da ein ideales Utopia auf die Dauer langweilig ist, sind die Spiele in einzelne Episoden unterteilt. In jedem Abschnitt gibt es neue Aufgaben zu bewältigen, wie beispielsweise: "Erwirtschafte 1000 Goldmünzen" oder "Baue einen Tempel", damit man den nächsten Abschnitt spielen kann.

Die Völker II

Wie schon bei dem Vorgängerspiel der österreichischen Firma JoWood Productions, stehen dem Spieler die 3 Völker der Fantasywelt Lukkit zur Auswahl.

Die gemütlichen blauen Pimmons, die fiesen, insektoiden Sajikis und die hübschen Amazonen.

Neben dem Mehrspielermodus über LAN und Internet, kann der Spieler zwischen dem Tutorial, einer Kampagne und einem Endlosspiel wählen.

Das Tutorial dient zur Einführung in die Spielsteuerung. Hier werden grundlegende Dinge wie Bauen, Forschen und Kämpfen erklärt.

In der Kampagne wählt man eines der 3 Völker aus und versucht, dieses durch verschiedene Missionen hindurch zu führen.

Im Endlosspiel können neben dem gespielten Volk auch Spielziel, die Umgebungskarte und die gewünschten Mitvölker selbst gewählt werden.

Nicht nur jedes Volk, sondern auch jeder einzelne Bewohner wirkt sympathisch. Denn im Gegensatz zu vielen anderen Aufbauspielen ist hier jeder Bürger ein Individuum. Wird eine Figur angeklickt, sieht man ihr lustiges Porträt, erfährt ihren Namen und ihre Bedürfnisse.

Die einzelnen Figuren werden somit, zumindest teilweise, als eigenständige Charaktere und nicht als namenloses Kanonenfutter angesehen.

So neigt man dazu Kämpfe zu vermeiden und nach diplomatischen Lösungen zu suchen, zumal die taktischen Möglichkeiten im Kampf stark zu wünschen übrig lassen²⁶.

Neben Rohstoffen und Nahrung muss auch der typische Tagesablauf berücksichtigt werden:

So machen alle Bürger von 11:45 bis 12:30 ihre wohlverdiente Mittagspause und wehe im Gasthaus steht kein Essen auf dem Tisch!

Allerdings haben im Gasthaus nur Männer Zutritt (außer natürlich bei den Amazonen).

Die Frauen (bzw. die Männer der Amazonen) dürfen keinen Beruf ausüben, sondern müssen morgens Früchte sammeln und nachmittags auf dem Markt einkaufen und auf die Kinder aufpassen.

Keiner der Stadtbewohner lässt sich direkt steuern. Wenn ein bestimmter Baum gefällt werden soll, kann der Spieler ihn nur als wichtig markieren. Die Holzfäller können jedoch nicht direkt herbeigerufen werden.

Einzigste Ausnahme stellen die Ritter dar. Diese erscheinen nur, wenn eine Burg gebaut und eine heftige Summe gezahlt wurde. Dafür können sie und ihre Gefolgsleute per Mausklick direkt auf die Gegner gehetzt werden. Aufgrund des "Lukkat`schen Gesetzes der Ethik" ist es ihnen jedoch verboten: Könige, Frauen (bzw. Männer der Amazonen) und Kinder anzugreifen.

Aber wie schon erwähnt sind die Völker II kein Kampf- und Eroberungsspiel und in den Kampagnen gibt es meist neben der Zerstörung der feindlichen Siedlung eine alternative Mission, um die Konflikte friedlich zu lösen.

²⁶ So können die Gardisten und Gefolgsleute der Ritter, vom Spieler nicht direkt gesteuert werden. Dadurch wird der Spieler gelegentlich zu etwas sonderbaren Taktiken (beispielsweise den eigenen Gardisten-Wachturm in der Feindlichen Stadt zu bauen) gezwungen.

Die Völker II:

11:45 Uhr, Mahlzeit! Die Amazonen gehen zum Mittagessen



17:15 Uhr, Metzzeit! Die Amazonen greifen eine Festung der Sajikis an!



Die Völker II: Klassische "Aufbauspiel-Aufgabe"
Die Pimmons bauen eine Schule



Die Schule ist nun fertig und die armen, unschuldigen Kinder werden eingeschult!



Die Sims:

Ein ganz anderes Aufbauspiel ist Die Sims von Maxis, die schon das legendäre Spiel SimCity entwickelten.

Während in den SimCity Spielen jedoch das Management einer Großstadt im Mittelpunkt steht, dreht es sich bei den Sims um einzelne Personen. Hier wird zuerst eine Familie gegründet. Dabei muss es sich nicht um die klassische 50er Jahre Kernfamilie handeln. Von der allein erziehenden Mutter mit 5 Kindern über gleichgeschlechtliche Paare bis zur riesigen Studenten WG ist alles möglich²⁷.

Die Erschaffung der Sims ist nicht schwer. Es werden Punkte auf 5 Persönlichkeitsmerkmale wie "Ordentlich" oder "Extrovertiert" verteilt und die Frisur und Kleidung ausgewählt.

Die 5 Eigenschaften haben einen großen Einfluss auf das Verhalten und die Bedürfnisse der Sims. So spült ein ordentlicher Sim seinen Teller nach dem Essen ab und wäscht sich die Hände wenn er von der Toilette kommt, während ein unordentlicher Sim seinen Müll überall liegen lässt und das halbe Badezimmer regelmäßig unter Wasser setzt.

Zudem haben die Sims viele Bedürfnisse, wie Hunger, Komfort, Hygiene, Spaß, Soziales Leben usw. welche durch Interaktion mit anderen Sims oder den Kauf von Einrichtungsgegenständen befriedigt werden müssen.

Die Sims: Der Vater muss sich um das Baby kümmern



Maxis hat sich bei den Details viel Mühe gegeben. So wird ein Sim beispielsweise munter, wenn er einen Kaffee trinkt. Und die Schulnoten der Kinder verschlechtern sich, wenn sie nie für die Schule lernen, bis sie irgendwann vom Jugendamt weggenommen werden.

²⁷ Einzige Bedingung: mindestens ein Erwachsener Sim muss in jedem Haushalt leben. Ein reines "Kinderhaus" ist nicht möglich, wer würden dann das Geld verdienen?

Kommt die erste Familie einigermaßen selbstständig über die Runden, können weitere Familien und Häuser entworfen werden. Dies ist sogar dringend notwendig, da man für die ganz hohen Spitzenjobs auch viele Freunde braucht. Diese Freundschaften müssen ständig mit Partys und kleinen Geschenken gepflegt werden. Die Sims gehören so zu den wenigen Aufbauspielen, in denen keine Gegner oder Konkurrenten vorkommen. Im Gegenteil: da als Familienfreunde nur Personen zählen, die nicht im selben Haushalt leben und die Bauplätze für Häuser begrenzt sind, müssen alle Sims miteinander kooperieren und sich gegenseitig unterstützen.

Ein eigentliches Spielziel oder Missionen gibt es nicht. Jeder kann sich selbst seine Ziele setzen. So kann es Spaß bereiten, seine Sims in ihren Jobs Karriere machen zu lassen und sich die größte Villa in der Stadt zu bauen.

Oder man kann bizarre Häuser entwerfen, um sich über die verwirrten Sims zu amüsieren, wenn sich der Kühlschrank im Bad und die Toilette im Schlafzimmer befindet.

Die Sims sind bei Kindern sehr beliebt, da sich das Spiel irgendwo zwischen Big Brother, Daily Soaps und einem virtuellen Puppenhaus bewegt.

Außerdem können sie spielend erfahren, was sie später als Erwachsene erwartet: zeitraubende Jobs und ständig Rechnungen im Briefkasten.

Der große Erfolg der Sims beweist wieder einmal, dass es nichts Interessanteres und Herausfordernderes gibt, als das Alltagsleben zu meistern. Das Erfolgskonzept jeder Daily Soap.

Neben dem Grundspiel sind bereits einige Add-on´s erschienen.

Das volle Leben erweitert die Sim-Welt um einige Features und Gegenstände. So können die Sims mit einem Teleskop die Sterne beobachten und dabei von Außerirdischen entführt werden.

Mit **Party ohne Ende** können lustigere Themenpartys (von einem Wildwest-Lagerfeuer-Grillabend bis zur Rave-Party) veranstaltet werden.

In **Hot Date** geht es natürlich um das bisher etwas vernachlässigte Liebesleben der Sims. Diese Add-on bietet erstmals die Möglichkeit die Wohnhäuser zu verlassen und die Innenstadt mit ihren Cafes und Diskotheken unsicher zu machen.

4.3.2 Fahr- und Flugsimulationen

Die Simulation von Flugzeugen oder Raumschiffen ist bei Erwachsenen ein sehr beliebtes Spielgenre. Die Programme erreichen teilweise eine beeindruckende Realitätsnähe und spätestens seit dem 11. September 2001, als Terroristen das World Trade Center durch selbstgesteuerte Flugzeuge zu Einsturz brachten, taucht die Frage auf, ob es möglich sei die Steuerung eines Verkehrsflugzeuges durch ein Simulationsprogramm zu erlernen.

Kinder reizen mehr die Action-Rennspiele als komplexe Simulatoren.

Nahezu alle Fahrzeuge, vom Fahrrad bis zum U-Boot wurden schon als Computerspiel umgesetzt.

Microsoft Train Simulator

Der Traum aller Modellbauer und Eisenbahnfans ging dieses Jahr in Erfüllung. Mit dem Train Simulator von Microsoft . Als virtueller Lokführer steuert man Passagier- oder Güterzüge, wofür Dampf-, Diesel- und Elektroloks zur Verfügung stehen.

Obwohl die Strecken durch die Gleise vorgegeben sind, gerät man durch das viele Rangieren, Waggonabkoppeln und Warten auf die Passagiere schnell unter Zeitdruck, wenn der Fahrplan noch eingehalten werden soll. Auf der CD-ROM stehen bisher Strecken durch Amerika, England und Japan zur Verfügung, aber ein Add-on für Deutschland wird demnächst erscheinen.

4.3.3 Wirtschafts- Ökologische- und Gesellschaftliche Simulationen

In diesem Genre übernimmt der Spieler die Rolle eines Entscheidungsträgers, beispielsweise des Bürgermeisters einer Stadt, des Managers eines Fernsehsenders, oder gar der Königin eines Ameisenvolkes und versucht sein "Unternehmen" erfolgreich zu führen. Im Gegensatz zu vielen fantasievollen Aufbauspielen, wird hier versucht eine exaktes Modell der Realität zu präsentieren.

Diese Spiele üben daher einen stärkeren Reiz auf ältere Jugendliche und Erwachsene aus. Noch im Jahr 2001 soll das Spiel **Software Tycoon** von *Blackstar* veröffentlicht werden. Hier wird man eine Computerspielfirma managen, komplett mit der Aufstellung von Arbeitszeiten, Produktion und Marketing bis zum Verkauf der Software. Ein Computerspiel, das sich um die Entwicklung von Computerspielen dreht, entbehrt nicht einer gewissen Ironie.

Eine beliebte Untergruppe sind Historische Simulation. Hier kann die Geschichte eines Volkes (z. B. der Römer) nachgespielt werden. Die Historische Simulation ist oft eine Mischung aus Aufbauspiel, Wargame und Geschichtsllexikon.

4.3.4 Wargames

In einem Kriegssimulationsspiel wird der Spieler in die Rolle des Befehlshabers einer Armee versetzt. Sein Ziel ist es natürlich eine gegnerische Armee zu besiegen. Das Prinzip ist also ziemlich simpel, im Gegensatz zu der oft komplexen Spielsteuerung.

Die Spiele sind in mehrere, aufeinanderfolgende Missionen aufgeteilt. Es müssen Waffen entwickelt, Gegner ausspioniert und feindliche Städte erobert werden.

Neben strategischen Überlegungen, verlangen Schlachten im Realtime-Modus schnelle taktische Entscheidungen und Aktionen.

Der militärische Konflikt kann in einer rein fictionalen Welt stattfinden oder die Simulation eines realen (historischen) Krieges sein. Ob Trojanischer-, 30jähriger oder zweiter Weltkrieg - es gibt kaum einen Kriegsschauplatz der sich, (nach Meinung der Hersteller) nicht für eine Computeradaption eignet. Wargames sind deswegen genauso umstritten wie Ego-Shooter.

Ob es politisch korrekt ist, wenn zwölfjährige Kinder Hitlers Russlandfeldzug nachspielen, sorgt dabei weniger für Kontroversen, als die Darstellung der Gewalt.

Denn im Gegensatz zur brutalen Ego-Shooter-Metzelei wird das Töten hunderter zur vollkommen unpersönlichen Angelegenheit.

"Während bei manchen Gewaltspielen teilweise noch spezifisch charakterisierte Gegner auftreten (vgl. z.B. das Prügelspiel Street Fighter II), wird bei Computerkriegsspielen Gewaltausübung oft gänzlich entpersonalisiert, d.h. es werden Fahrzeuge, Flugzeuge, Bauwerke, Landkarten oder abstrakte Symbole dargestellt, manchmal sogar nur Zahlenwerte (vergleichbar der medial vermittelten Distanz im realen High-Tech-Krieg). Der Gegner bildet eine anonyme Masse. Es wird kein Leid, keine Toten, keine Trauer etc. gezeigt, die Folgen der Gewalt sind auf die Zerstörung von Dingen und das Absterben von Körpern begrenzt.

*Gewaltausübung wird in der Regel nicht negativ sanktioniert – meist sogar positiv verstärkt. Ein Gewaltlusterleben ohne Schuldgefühle wird ermöglicht."*²⁸

Nicht nur für Kinder ist es bei den "moderen" Wargames verwirrend, dass die Darstellung auf dem Monitor den realen Kriegsbildern in der abendlichen Tagesschau immer ähnlicher wird. Die Grenze zwischen Realität und der Scheinwirklichkeit der Medien verschwindet.

Obwohl Wargames zu den erfolgreichsten Computerspielen auf dem Markt gehören, sollten sie, aufgrund ihres Inhalts, nicht in Kinder- und Jugendbibliotheken zu finden sein, zumal die meisten von der USK erst ab 16 Jahren empfohlen werden.

4.3.5 Sportspiele

Sportspiele simulieren unterschiedliche Sportarten, wie Basketball, Hockey oder die Olympischen Spiele. Dieses Genre wird von Kindern bevorzugt, welche sich für die diversen Sportarten begeistern oder sie auch selbst ausüben.

FIFA 2001 (Elektronik Arts)

Bei FIFA 2001 kann jeder Fußballfan endlich seinem Verein zur Meisterschaft verhelfen. Neben allen Vereinen der deutschen Bundesliga, stehen auch europäische Nationalmannschaften zur Auswahl.

FIFA 2001: Bayern München gegen den VfB Stuttgart



Die Spielvarianten reichen von Freundschaftsspielen bis zu kompletten Saisons mit Auf- und Abstiegsmodus. Die nach realen Fußballstars entworfenen Figuren sind hervorragend animiert und die Kommentare der Sportmoderatoren tragen viel zur "Stadionsatmosphäre" bei.

²⁸ Streibl, Ralf E, Töten per Mausclick – Computerkriegsspiele, Wissenschaft und Frieden, Ausgabe 2/98, BdWi-Verlag, Marburg, 1998

Gewöhnungsbedürftig ist nur die Spielsteuerung, da der Spieler zwischen den Fußballern ständig hin und her wechselt, solange dieser "am Ball bleibt". Das Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, um Taktiken zu ändern oder Leute auszuwechseln. Wie in fast jedem Sportspiel gibt es auch hier eine Multiplayer-Option über LAN oder Internet. Das alte Tischfußballspiel können Fußballfans schon mal zum Sperrmüll bringen.

4.3.6 Brettspiele

Auch klassische Brettspiele werden als Computerspiel umgesetzt. Das beste Beispiel sind natürlich die unzähligen Schachprogramme. Diese Spiele bieten, neben dem Vorteil des intelligenten Computergegners, lustig animierte Spielfiguren und oft die Möglichkeit eines Netzwerkspiels. Viele Kinderspiele wie z. B. "Mensch ärgere dich nicht" existieren bereits in elektronischer Form.

Monopoly (Hasbro Interactive)

Das wohl bekannteste Brettspiel erfreut sich bei Kindern und Erwachsenen gleichermaßen großer Beliebtheit. Aus der Vogelperspektive sieht der Spieler das originalgetreue Spielbrett. In der Mitte wird in einem Fenster die Bewegungen der Spielfiguren oder ein Bild des vom aktiven Spieler besetzten Feldes gezeigt. Monopoly kann über LAN oder Internet gespielt werden. Alternativ lässt es sich auch alleine gegen mehrere Computergegner spielen.

Das Spiel läuft nach den bekannten Spielregeln ab mit dem Vorteil, dass der Computer die "Bank" übernimmt. Ist ein Spieler an der Reihe, drückt er auf den Würfelbutton, und schon setzt sich seine Spielfigur in Bewegung. Landet man auf einem Feld, das man nicht erwerben möchte kann dieses mit einer virtuellen Auktion an den meistbietenden Mitspieler versteigert werden. Hierbei sind die Computergegner jedoch oft so versessen, benötigte Straßen zu ersteigern, dass sie sich leicht in den Ruin treiben lassen.

4.3.7 Sonstige

Natürlich gibt es viele Simulationsspiele, die sich in keines der speziellen Genres pressen lassen. Diese Denk- und Knobelspiele sind zu zahlreich, um sie hier aufzuführen und sind oft als Gimmiks in Abenteuerspielen für Kinder als "Nebenspiele" enthalten.

4.4 Quizspiele

Fernsehquizspiele sind in Deutschland sehr beliebt. Man denke nur an Sendungen wie "Der Grosse Preis" und "Wer wird Millionär?".

Vor allem letztere hat mit dem gleichnamigen Computerspiel einen Bestseller geschaffen (im Juni 2001 auf Platz 5 in den Charts).

Auch das Quizspiel *You don't know Jack* zählt mit seinen teilweise absurden Fragen, die sich zwischen Hochkultur und Popkultur bewegen zu den Klassikern des Genres. Hier macht es oft mehr Spaß eine falsche Antwort zu geben, um die ironischen Bemerkungen des "Moderators" Jack zu hören.

Auch viele Jugendverlage wie Tivola oder Ravensburger bringen zur Zeit viele Quizspiele zu Sachthemen wie Pferden oder Raumfahrt heraus.

Allen Spielen ist gemein, dass sie sich mit mehreren Spielern spielen lassen und dann auch am meisten Spaß bereiten. Jeder bekommt eine Taste zugewiesen, die er möglichst schnell drücken muss wenn er die Antwort weiß.

5.0 Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen

Wie alle anderen Unterhaltungsmedien unterscheiden sich auch Computerspiele qualitativ stark voneinander.

Eine Beurteilung von Computerspielen hängt hauptsächlich davon ab, unter welchem Gesichtspunkt ein Spiel bewertet wird.

So unterscheiden Jürgen Fritz & Wolfgang Fehr im Handbuch Medien zwischen:"

a) Spielbeurteilung im Sinne einer Produktbeurteilung: Hier geht es darum, die spielerischen Möglichkeiten eines Software-Produkts und seine technische Qualität einzuschätzen. Spielbeurteilungen dieser Art finden sich vornehmlich in den kommerziellen Spielezeitschriften [...] Es muß hier angemerkt werden, daß die Produktbeurteilung Voraussetzung für alle weiteren Beurteilungen ist.

b) Spielbeurteilung im Sinne einer Wirkungsbeurteilung: Es ist nicht unwichtig zu wissen, was mit Spielern, insbesondere mit Kindern und Jugendlichen passiert, wenn sie bestimmte Spiele-Software nutzen. Dahinter steht die Frage, ob von den Spielen bestimmte Wirkungen auf die Spieler ausgehen. [...] Bei der Wirkungsbeurteilung steht nicht das Spiel, sondern der Spieler im Mittelpunkt

des Interesses. Sein Verhalten in bezug auf das Spiel gilt es, in Blick zu nehmen.

c) *Spielbeurteilung im Sinne einer Werte- und Normenbeurteilung:* Auch hier steht, wie bei der Produktbeurteilung, das Spiel im Mittelpunkt des Interesses. Das Spiel wird nun nicht "für sich" beurteilt, sondern zum Werte- und Normenhorizont der Beurteiler in Beziehung gesetzt. Auf dem Hintergrund gemeinsamer Werte und Normen kann man sich auf Kriterienkataloge einigen, die es möglich machen, "gute" von "schlechten" Spielen im Sinne dieser Werte- und Normenfestlegung zu unterscheiden. Dabei kann es auch zu deutlichen nationalen Unterschieden kommen. So ist bekannt, daß z.B. in England bestimmte Gewaltspiele den Werte- und Normenkonsens nicht so stark verletzen wie bei uns in Deutschland - was im Rahmen internationaler Vermarktungsstrategien teilweise zu Irritationen führen kann.

d) *Spielbeurteilung im Sinne einer Gefährdungsabschätzung:* Eine spezifische (und sehr wirkungsvolle) Form der Spielbeurteilung im Sinne der Werte- und Normenbeurteilung nimmt in Deutschland die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) vor. Anhand gesetzlicher Vorschriften stuft die Bundesprüfstelle Computer- und Videospiele als "kinder- und jugendgefährdend" ein, wenn "deren Inhalte geeignet sind, das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen oder Jugendliche sittlich zu gefährden."

e) *Spielbeurteilung im Sinne einer Alterseignung:* Hier geht es darum, sich das Software-Produkt mit Blick auf eine spezifische Adressatengruppe genauer anzusehen. Diese Form der Spielbeurteilung ist insbesondere für Eltern interessant, die wissen möchten, ob ein Bildschirmspiel für ihre Kinder altersgemäß geeignet ist. [...]

f) *Spielbeurteilung im Sinne einer Spielanalyse:* Eine Analyse geht über eine Produktbeurteilung hinaus und versucht, die Hintergründe eines Spiels zu benennen. Dahinter steht der Anspruch, Spielinhalt und Spieldynamik als Metaphern für reale Lebensbezüge zu deuten. Die Analyse beschäftigt sich also nicht mit moralisch-ethischen Fragestellungen, sondern versucht vielmehr die Faszinationskraft der Spiele aus ihren metaphorischen Bezügen zur realen Welt zu erklären.

g) *Spielbeurteilung im Sinne einer pädagogischen Eignung:* Sobald "Pädagogik" ins Spiel kommt, geht es um Ziele, die man in pädagogischen Kontexten mit Hilfe der Bildschirmspiele erreichen kann. Manche der Ziele ergeben sich aus den Spielinhalten. Ein Spiel wie "Sim City" könnte zum Anlaß genommen

werden, um den Schülern die Komplexität bei der Städteplanung zu verdeutlichen [...]”²⁹

Für öffentliche Bibliotheken sind hauptsächlich die Punkte *a*, *b* und *e* bei der Bewertung zu berücksichtigen. Spiele mit extrem gewalttätigen Inhalt werden ohnehin von keiner Kinder- und Jugendbücherei in den Bestand aufgenommen.

Allgemeingültige Beurteilungskriterien lassen sich jedoch nicht festlegen. Für alle Spiele gilt, dass sie möglichst lange Spaß machen sollten, indem sie die Spieler nicht unter- oder überfordern und zum Weiterspielen motivieren. Hier muss natürlich gerade bei Kindern und Jugendlichen das Alter berücksichtigt werden. Was einen Sechsjährigen überfordert wird eine Zwölfjährige langweilen.

Im Hinblick auf die Alterseignung, können Bibliotheken Spiele für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter, sowie für Kinder von ab 10 und Jugendliche ab 12 Jahren, unterteilen. Spiele die erst ab 16 oder gar 18 Jahren empfohlen werden, sollten natürlich nicht in den Bestand einer Kinder- und Jugendbibliothek aufgenommen werden.

Eine Anlehnung an die ASB oder eine andere Systematik ist ebenfalls eine befriedigende Lösung.

Unzureichend ist es jedoch nur die Altersempfehlung der USK zu berücksichtigen, da deren Einteilung nach 6, 12, 16 und 18 Jahren zu grob strukturiert ist. Außerdem werden in diesem Gremium die Spiele nur im Hinblick auf ihren Grad an Gewalt beurteilt. Es wird weder die Komplexität der Steuerung, noch der Inhalt oder Spielspaß bewertet.

Grundsätzlich muss ein Spiel nach drei Kriterien beurteilt werden:

- Künstlerische Gestaltung
- Inhaltliche Gestaltung
- Technische Gestaltung

Ein gutes Spiel ist eine gelungene Mischung aller drei Merkmale. Es ist nicht ausreichend, nur in einem oder zwei Bereichen hervorragend abzuschneiden.

Auch die beste Spielidee macht eine schlechte Grafik nicht wett.

²⁹ Handbuch Medien, Seite 333

Andererseits können die schönsten Animationen nicht begeistern, wenn es bei der Spielsteuerung hapert.

5.1 Künstlerische Gestaltung und Präsentation

5.1.1 Verpackung

Es ist leider nicht immer möglich ein Spiel vor dem Kauf selbst zu testen, obwohl viele Hersteller inzwischen Demoversionen ihrer Spiele zum kostenlosen downloaden auf ihrer Internet-Homepage stellen.

Darum muss man trotz Rezensionen in entsprechenden Fachzeitschriften oft "die Katze im Sack" kaufen.

Das erste was einem beim Kauf eines Computerspiels ins Auge springt, ist die äußere Verpackung der CD-ROM.

Ob es sich um einen Karton, eine kleine Plastiksachtel oder nur die CD-Hülle handelt ist zweitrangig - die Verpackung verrät schon einiges über den Spielinhalt.

Das Coverbild ist meistens nicht sehr aussagekräftig, da es sich selten um eine abgebildete Szene aus dem Spiel handelt. Ein künstlerisch aufwändig gestaltetes Coverbild deutete meist auf einen (erfolg-)reichen Softwarevertreiber hin, sagt aber nichts über die Qualität des Spieles selber aus.

Wesentlich informativer ist die Rückseite der Verpackung.

Hier finden sich fast immer einige Screenshots (Momentaufnahmen des Spielbildschirms). Durch diese Screenshots kann man sich ein recht genaues Bild von der Grafik des Spieles machen.

Auf der Rückseite sollten sich neben einer kurzen Inhaltsbeschreibung auch wichtige Informationen zu den Systemanforderungen befinden. Auch die Alterseinstufung der USK muss gut sichtbar vorhanden sein. Noch besser ist es die Altersangaben des Herstellers zu berücksichtigen, da Kinderspiele meist als "Geeignet ohne Altersbeschränkung" von der USK bewertet werden.

5.1.2 Grafik

Die Spielgrafik ist ein wichtiges Kriterium für den Erfolg eines Computerspieles. Vor 15 Jahren war es noch bemerkenswert, wenn man erkennen konnte, was auf dem Bildschirm dargestellt wurde. Dank der Leistung moderner Prozessoren und Grafikkarten werden hochauflösende Bilder praktisch vorrausgesetzt.

Die Bildschirmdarstellung hängt natürlich entscheidend von der Hardware des Computers ab. So wird die Darstellung auf jedem Bildschirm, abhängig von dem verwendeten Prozessor und der Grafikkarte, unterschiedlich ausfallen. Bei der Grafik muss zudem zwischen Hintergrundgrafiken und den animierten Figuren oder Objekten unterschieden werden.

Die Hintergrundgrafiken dienen der Atmosphäre. Sie sollten zwar detailreich sein, aber nicht vom eigentlichen Spielgeschehen ablenken.

Auch sollte heftiges "scrollen" (ruckeln das Bildes beim Wechseln des Bildschirmausschnitts) vermieden werden.

Die Hauptfiguren und die Hintergrundgrafiken müssen deutlich voneinander zu unterscheiden sein.

Bei einigen Adventures für Kinder ist es jedoch üblich, dass auch "unbedeutende" Hintergrundobjekte angeklickt und aktiviert werden können. Diese humoristischen Elemente dienen dazu, die Kinder zusätzlich zu unterhalten und lassen die Hintergrundgrafik zu einem interaktiven Suchbild werden.

Die animierten Figuren und Objekte sollten sich flüssig bewegen. Bei Adventures lässt sich eine etwas "ruckelhaft" laufende Spielfigur vielleicht noch entschuldigen. Bei einem Actionspiel müssen die animierten Objekte sich jedoch realistisch bewegen können. Wenn es sich bei den Hauptcharakteren um bekannte Figuren aus Medienverbundsystemen handelt, sollten sie auch wie ihre Vorbilder in den Büchern oder Zeichentrickfilmen aussehen.

5.1.3 Texte

Gerade bei Spielen für Kinder, ist auch die Textgröße und -gestaltung sehr wichtig!

Die Schrift muss für die Altersgruppe gut lesbar und der Textumfang pro Bildschirmseite darf nicht zu groß sein. Wenn es sich um einen fortlaufenden Text handelt sollte die Scrollgeschwindigkeit nicht so schnell sein, dass Kinder mit dem Lesen nicht mehr nachkommen. Wird der Text vorgelesen oder dient als Untertitel für eine sprechende Figur, muss sich die Scrollgeschwindigkeit natürlich dem "Redefluss" anpassen. Ideal ist es wenn es die Option gibt, das eingeblendete Textfenster erst mit einer Tasteneingabe oder per Mausklick zu schließen damit das nächste erscheint.

Wenn es sich bei dem Spiel um eine Übersetzung aus dem angloamerikanischen Sprachraum handelt, können zu häufige Übersetzungsfehler den Text unverständlich und albern wirken lassen. Im schlimmsten Fall können einige Aufgaben, aufgrund eines sinnverdrehen

Textes nicht richtig gelöst werden. Da sich auch viele lustige Wortspiele schlecht vom Englischen ins Deutsche übertragen lassen, wäre es theoretisch sinnvoller englische Originalversionen zu erwerben. Da zu schwieriges Englisch jedoch Jugendliche abschreckt (und jüngere Kinder sowieso), empfiehlt es sich, nur die deutschen Versionen anzuschaffen.

5.1.4 Sound

Durch moderne Soundkarten, die zur Grundausstattung eines PCs gehören, sind Musikstücke in HiFi Qualität Standard geworden. Elektronische Pipsgeräusche wie bei alten PacMan Spielen gehören der Vergangenheit an. Man kann zwischen Soundtrack, Sprachausgabe und Soundeffekten unterscheiden.

Der Soundtrack (Hintergrundmusik) trägt entscheidend zur Stimmung des Spieles bei. Er sollte daher dem Spielthema angemessen sein. Normalerweise laufen die verschiedenen Tracks unabhängig von der konkreten Handlung des Spielers. Wenn er beispielsweise an eine Oase kommt, ertönt eine Melodie aus 1001-Nacht, bis er den Ort wieder verlassen hat.

In sehr guten Spielen läuft der Sound nicht nebenher ab, sondern passt sich den Aktionen der Spielfigur an. Wenn die Figur verfolgt wird, wird auch die Musik schneller. Wenn ein Feind sich nähert ertönt eine unheimliche Musik. Dies kann, wie in einem Film, die Spannung erhöhen, besonders wenn die unheimliche Musik ertönt, welche die Nähe des Feindes andeutet und dieser noch gar nicht zu sehen ist.

Bei der Sprachausgabe muss die Stimme zur sprechenden Person passen. Sie sollte auch in Stereoqualität, je nach Position der sprechenden Figur, aus dem richtigen Lautsprecher kommen.

Wenn ein Erzähler aus dem off das Geschehen für Kinder erklärt, oder den Text vorliest, muss die Stimme für Kinder auf jeden Fall sympathisch wirken (Marke: Märchenonkel/-tante).

Die Soundeffekte müssen zum Geschehen passen. Wenn ein Hubschrauber wie ein kaputter Staubsauger klingt, kann dies den Spielspaß sehr einschränken und führt dazu, dass die Kinder die nervige Soundoption ganz abstellen.

Manchmal wählen Programmierer jedoch bewusst "falsche" Geräusche als Soundeffekte aus (z.B. wenn eine vom Heck eines Autos ausgelegte Mine ein Geräusch macht, das stark an Vorgänge bei der menschlichen Verdauung erinnert), was Kindern meist großen Spaß bereitet.

5.2 Inhalt

Der Inhalt eines Computerspiels muss nach seiner Wirkung auf die vorgegebene Altersgruppe beurteilt werden. Prof. Dr. Heidtmann berücksichtigt folgende Merkmale bei der Beurteilung von CD-ROMs: "

- *Entspricht der Inhalt Wünschen und Bedürfnissen von Kindern oder Jugendlichen? Ist er altersgerecht, knüpft der Inhalt an die Erfahrungswelt von Kindern an?*
- *Bietet der Inhalt (durch Handlungsträger oder moderierende Figuren) positive Identifikationsmöglichkeiten für Mädchen und Jungen?*
- *Bestätigt der Inhalt Vorurteile (Geschlechtsrollenklischees u.ä.)? [...]*
- *Gibt die Produktion fertige Lösungen (ideologische Positionen) vor oder vermittelt sie Denkanstöße und fordert eigene Entscheidungen?*
- *Regt die Produktion Phantasie, Kreativität, eigene Aktivität an?*
- *Ist der Inhalt so originell, so vielschichtig, sind der Unterhaltungs- oder der Spielwert so hoch, dass sich die Produktion mehrmals nutzen/rezipieren lässt?"³⁰*

Viele Simulationen und Spielgeschichten überfordern Kinder und Jugendliche. Auch Action-Adventures haben oft zu komplexe Missionen, so dass Kinder beispielsweise kein Problem haben Lara Croft durch die Geheimbasis der Bösewichter zu steuern, aber nicht verstehen was zur Lösung des Levels eigentlich von ihnen verlangt wird ("Reaktor mit Hilfe der ID-Karte des Chefwissenschaftlers herunterfahren...*was ist ein Reaktor und wie fahre ich mit einer Karte?*")

Bei Spielgeschichten sollte auch darauf geachtet werden, ob die Handlungsmöglichkeiten zu stark eingeschränkt werden. Wenn immer nur eine Lösung zum Ziel führt, ist der Wiederspielwert gering. Gute Adventures und Rollenspiele bieten verschiedene Lösungsmöglichkeiten einer Situation und vermitteln dem Spieler das Gefühl das Spiel durch seine eigene Kreativität gemeistert zu haben, anstatt stur den Fußspuren des Programmierers gefolgt zu sein.

³⁰ Heidtmann, Horst, Kriterien zur Beurteilung von Multimedia-CD-ROMs für Kinder, <http://www.ifak-Kindermedien.de/pdf/cdkriterien.pdf>

Wenn der Spieler gegen Computergegner kämpfen muss, sollten diese sich "intelligent" anstellen, d. h. taktisch klug reagieren, so dass ihr Verhalten nicht vorhergesagt oder immer nur die gleiche Taktik angewandt werden kann.

5.2.1 Gewalt

Ob und wie weit Aggressionen in den Spielen Auswirkungen auf Kinder haben, würde den Rahmen meiner Diplomarbeit sprengen. Unterschiedliche Tests haben ergeben, dass Kinder nicht durch die Spiele aggressiv "gemacht" werden und sie sehr wohl zwischen Spielwelt und Realität unterscheiden können. Aggressive Emotionen von Kindern könnten jedoch durch brutale Spielinhalte verstärkt werden, zumal ihnen (wie im Fernsehen) vorgeführt wird, dass sich mit Gewalt alle Probleme lösen lassen.

Andererseits sind kämpferische Auseinandersetzungen ein wichtiges Element in vielen Computerspielen. Und auch wenn Gewalt im realen Leben von den meisten Spielern abgelehnt wird, kann es viel Spaß bereiten, die bösen Computer-Monster abzuschießen.

Grenzen sollten Bibliotheken jedoch bei der Darstellung der Kampfszenen setzen.

Für Kinder ungeeignet sind alle Spiele, in denen literweise Blut fließt oder Gliedmaßen und Köpfe durch die Gegend fliegen. Diese Spiele werden von der USK erst ab 16 oder 18 Jahren empfohlen.

Auch der Spielinhalt sollte berücksichtigt werden. Besonders "Hack and Slay" Spiele wie z. B. der Hotseller *Diablo2* oder Ego-Shooter sind trotz interessanter Hintergrundstory oft nur reine Gewaltorgien.

Um es noch mal zu verdeutlichen: Kämpfe sind wichtige, spannungssteigernde Spielelemente und sollten daher nicht im voraus abgelehnt werden. Die dargestellte Gewalt darf jedoch nicht zum Selbstzweck werden.

5.3 Technische Umsetzung

Das Spiel sollte eine einwandfreie Steuerung bieten. Schon die Installation muss problemlos und durch ein Set-Up-Programm automatisch ablaufen, so dass man gleich losspielen kann. Die Bedienungselemente müssen leicht erkennbar und die Menüstruktur übersichtlich und nachvollziehbar sein. Der Spieler will am liebsten gleich loslegen und nicht erst stundenlang die Spielsteuerung erlernen.

Kinder bevorzugen sowieso die "trial and error" Methode, um das Spiel zu erlernen.

Actionspiele und Simulationen haben in der Regel ein Trainingslevel bzw. ein Tutorial, mit dem der Spieler langsam an die Spielsteuerung herangeführt wird. Ein beiliegendes, schön illustriertes Handbuch, das die Hintergrundstory ausführlich beschreibt und die wichtigsten Steuerungsbefehle übersichtlich auflistet ist sicherlich ein Pluspunkt. Zu einem Minuspunkt wird es jedoch, wenn das Handbuch erst komplett auswendig gelernt werden muss um die grundlegende Steuerung zu begreifen.

Eine Speicher- und Ladefunktion für Spielstände wird heute, ebenso wie Option zur Tastaturbelegung, vorausgesetzt.

Gute Spiele haben auch eine leicht zu findende Hilfefunktion mit Abfragemöglichkeiten.

Bei Computerspielen für Kinder sollten allzu viele Tastenbelegungen vermieden werden, da sie von den vielen Tasten unnötig verwirrt werden. Einigen Spielen liegen farbige Aufkleber bei, mit denen die wichtigen Tasten (Enter, Leertaste usw.)

markiert werden können.

Am besten lässt sich das ganze Spiel per Mausklick steuern.

Hierbei muss der Mauscursor für Kinder groß genug sein und die anklickbaren Icons und Wörter deutlich sichtbar und selbsterklärend sein.

6.0 Bevorzugen Mädchen und Jungen unterschiedliche Spiele?

Der typische PC-Spieler ist männlich. Jungen verbringen einen wesentlich größeren Teil ihrer Freizeit am Computer als Mädchen. Die Gründe dafür dürften teilweise bei den Eltern zu suchen sein.

"Die Kinder werden in unserer Gesellschaft beim Umgang mit neuen Technologien nicht geschlechtsneutral sozialisiert. Jungen erhalten im Regelfall höherwertige technische Geräte, Mädchen verfügen zudem über eine insgesamt deutlich geringere Technikausstattung. Insbesondere Computer werden "häufiger angeschafft, wenn Jungen im Haushalt leben" (Karig/Stiehler, S. 85f.).

Bisherige Mädchengenerationen fanden nur selten weibliche Vorbilder oder Mentorinnen, die ihnen bei der Aneignung der Computertechnologie Hilfe geben konnten. Hier scheint sich gegenwärtig ein Wandel zu vollziehen, der sich auch in einigen Mediennutzungsstudien widerspiegelt. Erstmals wurde in der "Kids Verbaucher Analyse '95", einer gemeinsamen Marketingstudie der größten Zeitschriftenverlage, bei Mädchen ein höheres Interesse am Umgang mit dem Computer nachgewiesen als bei Jungen. Bei der Altersgruppe der Sechs- bis Dreizehnjährigen ist bei den Mädchen sowohl das Interesse am Computerspiel wie auch die Neigung zur Arbeit am PC ausgeprägter als bei den gleichaltrigen Jungen. Danach, mit Beginn der Pubertät, schlägt das Pendel dann um, weisen die männlichen Jugendlichen ein erheblich stärkeres Interesse am PC auf."³¹

Der Grund für das mangelnde Interesse mag jedoch auch der Inhalt der meisten Spiele sein. Die meisten Computerspiele werden von Männern³² programmiert und spiegeln ihre Lebenswelt wieder.

"Obwohl das Multimedia-Angebot nicht mehr vorrangig von Gewaltspielen dominiert wird, so liegen Spiele doch in den Verkaufscharts weit vorn. Auf die marktführenden Spielprogramme reagieren Frauen und Mädchen deutlich anders als Jungen. In unserer Projektarbeit haben Frauen häufig dezidiert die "männliche Logik" der meisten Spiele kritisiert. Mädchen können sich kaum für Kampfszenen und das ständige Ansammeln von Wertungspunkten begeistern. Sie bewerten - theoretisch wie praktisch - Möglichkeiten der Kooperation, des

³¹ Heidtmann, Horst, Multimedia und Mädchen, <http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/MuM.pdf>

³² Auf der Homepage von gamegirlz werden Biographien und Interviews von Managerinnen und Programmiererinnen der Spielebranche vorgestellt:
<http://www.gamegirlz.com/spotlight/index.shtml>

sozialen Handelns deutlich höher. So konnten wir bei Projekten immer wieder beobachten, dass Jungen alleine vor dem Rechner saßen, Mädchen aber zu zweit oder zu dritt.³³

Das Problem (oder vielmehr die Marktlücke) der zu wenigen, speziell für Mädchen entworfenen Spiele wurde auch von der Softwareindustrie erkannt. So wurden von *Mattel Interactive* in kurzer Zeit ein halbes Dutzend Barbie CD-ROMs auf den Markt gebracht. Die Barbie Spiele machten sich jedoch schnell unbeliebt, da sie konventionelle Geschlechtsrollenstereotypen fortschreiben. Die Barbie -Spiele sind jedoch nicht sonderlich kreativ, die Mädchen können Barbie & Co an- und ausziehen, schminken und frisieren - alles was sie auch mit der "Plastikpuppe" tun können.

Auch *Hasbro Interactive* verweist mit den Spielen **Mein kleiner Backofen** und **Mein kleiner Kaufladen** Mädchen auf alttraditionelle Plätze.

So sind Computerspiele für Mädchen auf zwei Arten problematisch. Zum einen implizieren ja schon die Worte "für Mädchen", dass der Großteil der restlichen Spiele für Jungen programmiert sind. Zum anderen sind die Inhalte hauptsächlich auf Kleidung, Schminken und Pferde festgelegt. Besonders Pferdespiele machen einen großen Teil der neuen Mädchensoftware aus.

Im Mittelpunkt dieser Geschichten stehen immer 2 Mädchen. Die Heldin und ihre beste Freundin. Dabei läuft (bzw. reitet) die beste Freundin meist treu neben der Heldin her. Sie ist eine Freundin zu Pferdeshelen, wie Mädchen sie sich wünschen.

Die Story ist oft eine klassische Detektiv- oder "Pony-in-Not" Geschichte. Nebenbei lernt die Spielerin natürlich allerlei über Pferde und darf mit der Maus bei der täglichen Pflege helfen.

Diese Reiterhof-Abenteuerspiele sind durchaus empfehlenswert. Die Serien *Hanni und Nanni*, *Bibi und Tina* und *Wendy* legen in der Story mehr Wert auf Freundschaft und soziale Beziehungen, als auf das füttern der Pferde.

³³ Heidtmann, Horst, Multimedia und Mädchen, <http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/MuM.pdf>

7.0 Liste aktueller Computerspiele

Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit! Ich habe mich auf Spiele beschränkt, die im Sommer/Herbst 2001 aktuell erhältlich waren und die ich zum größten Teil selbst getestet habe. Dass ich bei der riesigen Menge an Spielsoftware nur eine Auswahl an Titeln testen konnte, versteht sich von selbst. Einige Preisangaben dürften mit dem Erscheinen dieser Arbeit nicht mehr korrekt sein, da die Preise für Unterhaltungssoftware ständig sinken.

Systemanforderungen:

Computerspiele stellen immer größte Anforderungen an die Hardware. Damit aktuelle Spiele ohne Probleme laufen, sollte ein PC mindestens über folgende Komponenten verfügen:

Windows 95/98/ME

Intel Pentium II -Prozessor mit 166 MHz (besser sind 350+ MHz)

64 MB RAM

300+ MB Festplattenspeicher

4fach CD-ROM-Laufwerk

Grafikkarte (4 bis 16 MB)

Soundkarte

DirectX 8.0a (ist auf den Spiel-CD-ROMs enthalten)

Action-Spiele:

Ducati (Aklaim), ab 8 Jahren, 20 DM

In diesem Motorrad-Rennspiel können Einzelrennen oder die "Ducati Life" Kampagne, bei der man mit den Preisgeldern sein Bike aufrüsten kann, gefahren werden. Die Motorräder und Anzüge der Fahrer können selbst bemalt werden (virtuell natürlich).

LEGO RACERS (LEGO), 50 DM, Ab 6 Jahren, Beschreibung siehe S. 29

LEGO RACERS 2 (LEGO) 80 DM, Ab 6 Jahren, Beschreibung siehe S. 30

LEGO INSEL 2 (LEGO) 80DM, Ab 6 Jahren, Beschreibung siehe S. 25

HYPE THE TIME QUEST (Ubi Soft), ab 9 Jahren, 20 DM,
Beschreibung siehe S. 31

Oni (Take2), ab 12 Jahren (USK ab 16), 50DM, Beschreibung siehe S.23

Tomb Raider Die Chronik (Eidos), 90 DM, ab 12 Jahren,
Beschreibung siehe S. 27

Ulli Stein: Froschküssen (Ravensburger), 20 DM, ab 4 Jahren

Das Froschküssen ist eine Variante des Moorhuhnschießens. Nur das hier die lustigen Frösche des bekannten Cartoonisten Ulli Stein geküßt werden müssen. Eindeutig der gewaltfreiste „Shooter“ auf dem Markt.

Spielgeschichten:

Baldurs Gate incl. "Legenden der Schwertküste" (Avalon), ab 12 Jahren, 50 DM, Beschreibung siehe S. 45

Baldurs Gate II incl. "Thron des Bhaal" (Avalon), ab 12 Jahren, 80 DM, Beschreibung siehe S. 46

Das Bauernhofspiel mit Benjamin Blümchen (Kiddinx), 40 DM, ab 5 Jahren

Benjamin, der sprechende Elefant und sein Freund Otto, der sprechende Junge, verbringen ihre Ferien auf einem bayrischen Bauernhof. Dort erfahren sie, dass Bauer Humpe sich ein Bein gebrochen hat. Natürlich erklären Benjamin und Otto sich sofort bereit dem armen Mann bei der Ernte zu helfen. Der Spieler kann nun alle Arbeitsabläufe des Bauernhofs als Minispiele kennen lernen.

Bibi Blocksberg 5 Verhexte Ferien (Kiddnix), 40 DM, ab 7 Jahren

Ein Abenteuerspiel mit der bekannten Hörspiel-Hexe Bibi Blocksberg: Weil die Punk-Hexe Schubia nicht mit Bibi und Moni ins Ferienlager darf, sabotiert sie mit fiesen Zaubersprüchen Bibis Schnitzeljagd.

Dies kann Bibi natürlich nicht durchgehen lassen, zumal sie von der Gruppenleiterin des Ferienlagers dafür verantwortlich gemacht wird. Doch um Schubia zu erwischen, braucht sie Mamis Spezialzauber.

Das Problem mit den allmächtigen Ehne-Mehne-Zaubersprüchen wurde von Kiddinx durch ein Zauberbuch gelöst, so dass nur bestimmte Zauber zur Verfügung stehen. Ein passendes Bild neben dem Zauberspruch verrät dem Spieler auf welchen Gegenstand oder welche Person der Spruch anwendbar ist.

Bibi und Tina 1 - Aufregung auf dem Martinshof (Kiddnix),

40 DM, ab 7 Jahren

Bibi verbringt gerade ein Wochenende bei ihrer Freundin Tina auf dem Martinshof, als dort ein verletztes, fremdes Pferd auftaucht. Nachdem sie das Pferd versorgt haben, machen Bibi und Tina sich auf die Suche nach seinem Besitzer.

Leider spielt Magie hierbei keine Rolle: Bibi darf nicht ein einziges mal hexen!

Bibi und Tina 2 - Gefahr für Falkenstein (Kiddnix), 40 DM, ab 7 Jahren

Da Graf von Falkenstein plant seine finanziellen Probleme, mit Aufnahme der Pferdeprinzessin Roxanne des Scheichs Kandel a Ber, zu lösen. Doch kurz nach Roxannes Ankunft auf dem Schloss verschwindet sie mit Maharadscha, dem Pferd von Alex, das sich in die Pferdeprinzessin verliebt hat. Nachdem Maharadscha nach Schloss Falkenstein zurückkehrt, wird klar, dass Roxanne entführt wurde.

Im Gegensatz zum Vorgänger, kann Bibi auf Falkenstein auch mal hexen.

Final Fantasy VII - IX (Eidos) 20-50 DM, ab 10 Jahren, siehe S.39

Fünf Freunde 4 – Gefährliche Entdeckung (Ravensburger),

40 DM, ab 7 Jahren

Bei diesem Detektivadventure werden abwechselnd George und Dick

gesteuert. Die Freunde aus der bekannten Kinderbuchserie untersuchen eine archäologische Ausgrabungsstätte, wo es neben interessanten Fundstücken auch gefangene Archäologen und dumme Diebe zu finden gibt.

Besonders schön sind die realistischen Hintergrundbilder vor denen die Zeichentrickfiguren dann aber irgendwie fehl am Platz wirken.

Es kann zwischen deutscher und englischer Sprachausgabe gewählt werden, wobei die englischen Sprecher besser klingen.

Fünf Freunde 5 – Geheime Mission M.A.G.-X (Ravensburger),

40 DM, ab 7 Jahren

Diesmal finden die 5 Freunde ein abgestürztes Flugzeug, inklusive britischem Geheimagent und müssen diesem helfen seinen Geheimkoffer in Sicherheit zu bringen. Viele Schauplätze aus den Vorgängerspielen (z. B. das Felsenhaus) können wieder besucht werden.

Freddi Fisch (Infogrames), 50 DM, ab 6 Jahren, Beschreibung siehe S. 35

Hanni und Nanni - Pony in Not (Ravensburger), 40 DM, ab 7 Jahren

Die Schwestern Hanni und Nanni wollen einem kleinen Zirkuspony helfen. Dem droht nämlich der Verkauf, da der kleine Zirkus bald Pleite ist. Um das Geld aufzutreiben, planen Hanni und Nanni mit ihrer Schule einen Jahrmarkt zu veranstalten. Neben vielen Minispielen, gibt es auf der CD-Rom auch ein gut gemachtes Pferdequiz.

Der kleine Vampir und der verschwundene Sarg (Ravensburger),

40 DM, ab 8 Jahren

Tante Dorothy hat den Sarg des kleinen Vampirs Rüdiger versteckt . Natürlich hilft ihm sein menschlicher Freund Toni bei der Suche.

Max & Mario Die komplette Sammlung (bhv), 50 DM, ab 4 Jahren

Alle 4 CD-ROMs der preisgekrönten Spieleserie (Mehrfach ausgezeichnet mit dem dänischen Multimedia Government Award) mit dem Maulwurf Max und der Mücke Mario als Sammelausgabe. M & M suchen verschundene Zauberstäbe und Goldschätze oder legen dem bösen Dr. Düster das Handwerk (natürlich völlig gewaltfrei).

Töff Töff – Das große Rennen (Infogrames) 50 DM, ab 5 Jahren

Das kleine Auto Töff Töff möchte gerne am großen Rennen teilnehmen. Aber dazu braucht es erst eine Nummer, eine Fahne, Superbenzin und einen Helm für seinen Hund. Diese Dinge müssen auf klassische Adventureweise gesucht werden.

Humongous Entertainment liefert wieder ein sehr schönes Spiel mit vielen versteckten Gimmicks. Wie bei "Freddi Fisch" können auch hier viele Objekte auf den Hintergrundbildern durch anklicken animiert werden. So wird jede Szene zum Suchbild, so dass Kinder gelegentlich vor lauter lustigen Figuren die

Haupthandlung vergessen. Zur Lösung einiger Aufgaben ist Geld erforderlich, das auf verschiedene Weise verdient werden kann. Umweltfreundliche Spieler können Pfandflaschen sammeln, während Tüftler lieber bei der Obsternte Labyrinth-Rätsel lösen oder in der Bibliothek recherchieren. Hat Töff Töff alle benötigten Gegenstände zusammen, muss das Rennen als Action-Rennspiel gewonnen werden. Wenn man es nicht gleich schafft, kann es beliebig oft wiederholt werden.

Neben der gelungenen Grafik, machen rollengerechte Sprecher Töff Töff zum empfehlenswerten Adventure für Kinder ab dem Vorschulalter.

Wendy – Sarahs großer Traum (shoebox) 50 DM

Ein Unbekannter schleicht sich nachts in den Pferdestall des Reiterhofs, um die Pferde zu füttern (sogar die auf Diät gesetzten). Er wird jedoch bald von Wendy gestellt und entpuppt sich als ein Mädchen namens Sarah. Sarahs strenge Mutter verbietet ihr, sich mit den schmutzigen Pferden abzugeben. Wendy überlegt, wie sie Sarah helfen kann.

Das Spiel beginnt wie eine Detektivgeschichte, entwickelt sich aber schnell zu einer schönen Freundschaftsgeschichte. Die Ideen zur Lösung der Aufgaben sind echt pfiffig. So versteckt Wendy sich beispielsweise vor ihrem Vater in der Sattelkammer, damit sie nicht in der Küche abwaschen muss. Um ihren Vater vom Eingang der Sattelkammer wegzulocken, ruft sie einfach das Telefon in Daddys Arbeitszimmer an, so dass dieser sich dorthin auf den Weg macht.

Xanti - Aufregung im Wunderwald (Kiddinx) ab 4 Jahren, 39,95 DM, ISBN: 3-934689-21-3

XANTI ist ein interaktives Märchenbuch, in dem Robur (eine sprechende Eiche) von den spannenden Abenteuern der Wunderwaldbewohner erzählt.

Der Igel Picus leidet an akutem Stacheljucken. Für die Zubereitung der richtigen Medizin benötigt man Honig, den jedoch angeblich die Trolle gestohlen haben. Der schlaue Fuchs Xanti und seine Freunde machen sich auf die Suche nach dem verschwundenen Honig.

Simulationen:

Black & White (Elektronik Arts) 70 DM, ab 12 Jahren

Ein sehr ungewöhnliches Spiel mit einer hervorragenden 360 Grad Grafik und liebevoll gestalteten Szenarien: Der Spieler verkörpert hier einen Gott, der von den Eingeborenen einer kleinen Insel verehrt oder gefürchtet wird, je nach Handlungsweise des Spielers.

Mit einer großen Hand (und einer gewöhnungsbedürftigen Steuerung) können Personen und Gegenstände aufgenommen oder gar Bäume ausgerissen und an anderen Orten platziert werden. So lassen sich beispielsweise verirrte Schafe nach Hause bringen, was den Glauben der Schäfer festigt.

Hilfreiche Tipps, wie er sich in einer bestimmten Situation verhalten soll, bekommt der Spieler von einem kleinen Teufelchen und einem vollbärtigen Philosophen, die als Stimme des Gewissens gelegentlich auftauchen. Der Philosoph rät natürlich zu "guten Taten" (z. B. die verlorenen Schafe zu suchen), während das Teufelchen die böse Alternative bevorzugt (und nebenbei die lustigeren Sprüche auf Lager hat).

Bei Kindern besonders beliebt sind die Kreaturen. Dies sind Tiere (ein Affe, eine Kuh und ein Tiger), die dem jungen Gott helfen sollen, seine Untertanen zu schützen. Sie müssen wie kleine Kinder vom Spieler erzogen und trainiert werden. Wenn man beispielsweise dem Tiger nicht beibringt, dass der Verzehr von Menschenfleisch nicht "politisch korrekt" ist, hat man bald viel weniger Anhänger in seiner Stadt.

Durch ihr ungewöhnlich intelligentes Verhalten und ihre einzigartige Persönlichkeit wurden die Kreaturen, die ja eigentlich nur eine Nebenrolle in der Story spielen, zum absoluten Highlight von Black & White.

FIFA 2001 (Elektronik Arts), 90 DM, ab 8 Jahren, Seite 57

MYKROPOLIS Planet der Roboter (Tivola) 70 DM, ab 10 Jahren

Die armen Roboter wurden vom bösen Vulcor versklavt. Um sie zu befreien, muss der Spieler (der ungeachtet seines Geschlechts „Auserwählter“ genannt wird) immer anspruchsvoller werdende Aufgaben lösen. Dazu muss er diverse Roboter konstruieren indem er verschiedene Armpaare, Beinpaare und Kopfteile kombiniert. Mykropolis ist eine gelungene Mischung aus Action- und Strategiespiel.

Sim City 3000 Deutschland (Maxis), 50 DM, ab 12 Jahren

Diese Spiel ist die neuste Version des Klassikers SimCity.

Wie gewohnt, spielt man den Bürgermeister einer Stadt und muss sich mit Straßenbau Energiegewinnung, Umweltschutz und Kriminalität (wahlweise auch mit Erdbeben und UFO Angriffen) herumschlagen.

In dieser deutschen Ausgabe ist es auch möglich, Kampagnen in deutschen Städten zu spielen, wie beispielsweise die Wiedervereinigung von Ost- und Westberlin.

Die Sims (Elektronik Arts) 70 DM, ab 8 Jahren, siehe Seite 53

Die Völker II (JohnWooGames) 70 DM, ab 10 Jahren siehe Seite 49

Brettspiele:

Das verrückte Labyrinth(Ravensburger Interactive)

50 DM, ab 8 Jahren

Max J. Kobberts preisgekröntes und weltweit über 5 Millionen mal verkauftes Brettspiel "Das verrückte Labyrinth", ist nun auch als Computerspiel verfügbar. Das alte Spielprinzip ist unverändert: 1 bis 4 Spieler übernehmen die Rolle eines Magiers (oder einer Hexe) und versuchen verschiedene Gegenstände, die ihnen individuell nach einem Zufallsgenerator vorgegeben werden, einzusammeln. Diese befinden sich in einem Labyrinth, welches aus kleinen Elementen besteht die von den Spielern verschoben werden, und somit die Struktur des Labyrinths ständig verändern. Jeder Spieler muss pro Zug das jeweils überzählige Labyrinthteil in eine Reihe hineinschieben, wodurch deren unterstes Teil wieder hinausfällt. Ist der Weg von seiner Figur zu seinem Gegenstand frei, kann er ihn einsammeln. Dabei gibt es umso mehr Punkte, je mehr Felder er durchqueren muss.

Erfreulicherweise liefert Ravensburger hier nicht nur eine elektronische Kopie der Originalspielregeln, sondern nutzt die technischen Möglichkeiten des PC voll aus. So hat man beispielsweise die Option von der Vogelperspektive an seine Spielfigur heranzuzoomen und sie manuell durch das Labyrinth zu steuern, sofern der Spieler sich diesen (hoffentlich) gemerkt hat. Dieser "manuelle" Weg bringt dann die doppelte Punktzahl.

Zusätzlich hat jeder Magier einen Zauberstab, der es ihr ermöglicht einmal im Spiel eine Mauer verschwinden zu lassen, auch hier gibt es Extrapunkte wenn der Stab nicht verwendet wurde. So kann ein taktisch klug handelnder Spieler durchaus das Spiel gewinnen, obwohl ein anderer mehr Gegenstände (aber in kürzerer Zeit) eingesammelt hat.

Quizspiele:

Mega Pferde-Box II (Ravensburger), 40 DM, ab 8 Jahren,

Das Quiz für alle Pferdefans. Über 1000 Fragen zu allen Pferdethemen. Hinter einigen Frage-Icons verbergen sich Minispiele (z. B. Puzzles).

Die CD-ROM enthält auch ein Lexikon, ein Grußkartendruckstudio und einen Bildschirmschoner.

Wer wird Millionär - Junior (Eidos), 70 DM, ab 6 Jahren

Das Kinderspiel nach der erfolgreichen Quizshow. Die Fragen sind auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten, ansonsten bietet das Programm die gleichen Bedingungen wie im Fernsehen. Es gibt zu Beginn eine Auswahlrunde, dann muss der Gewinner 15 Fragen bis zu einer Millionen DM beantworten, wofür ihm 3 Joker zur Verfügung stehen.

8.0 Resümee

Computerspiele gehören heute zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Dabei unterscheiden sie nicht zwischen Spielen, die speziell für Kinder programmiert wurden oder sich primär an Erwachsene richten.

Das Vorurteil, Computerspiele würden Kinder sozial isolieren oder sie gar zu potentiellen Massenmördern machen, kann nach langfristigen Beobachtungen nicht bestätigt werden.

Dennoch gibt es auch unter den Computerspielen gute und schlechte Produkte. Viele Kinderspiele haben eine schlechtere Qualität als entsprechende Spiele für ältere User. Auf der anderen Seite finden sich in vielen Erwachsenenspielen extrem brutale Gewaltdarstellungen, die für Kinderaugen ungeeignet sind. Aus diesen Gründen schrecken viele Bibliotheken vor der Anschaffung von Computerspielen zurück und konzentrieren sich lieber auf Edutainment und Lernprogramme.

Die öffentlichen Büchereien haben aber nicht nur einen Bildungsauftrag, sondern sollen auch Medien zur Freizeitgestaltung bereitstellen.

Die Antwort auf schlechte Computerspiele darf nicht: „keine Computerspiele“ sondern muss: „gute Computerspiele“ lauten!

Neben bibliothekarischen Informationsquellen, wie der EKZ, sollten die Spielere Rezensionen in einschlägigen Computerspielezeitschriften, die sowieso fast alle Büchereien abonniert haben, zur Beurteilung von neuen Spielen gelesen werden.

Dass es sich beim Großteil der Spiele auf dem heutigen Markt um anspruchsvolle und kreative Kunstwerke handelt und nicht um primitive „Ballerspiele“, sollte meine Arbeit hinreichend bewiesen haben.

Anhang:

Glossar

Add-on: (Engl. hinzufügen) Eine nachträglich veröffentlichte Zusatz-CD-ROM für Computerspiele, die zusätzliche Missionen oder Levels enthält.

Adventure: (Engl. Abenteuer) Der Computerspieler spielt eine Geschichte nach.

Arcade-Game: Engl. Bezeichnung für Videospilautomaten, die in Spielhallen (arcades) stehen

Auflösung: Gibt an wie klar ein Bild dargestellt werden kann. Man misst die Anzahl der auf einem Bildschirm oder Drucker darstellbaren → **Pixel**

Binär-Code: (lat. Zweiteiliger Code) Das duale Zahlensystem. Kennt als Zeichenvorrat nur die Zahlen 1 und 0.

Bit: (Binary Digit) Kleinste Darstellungseinheit für Daten im binären System. Die kleinste Dateneinheit, mit der ein Computer arbeiten kann. Ein Bit kann entweder den Wert 0 oder 1 annehmen.

Bug: (Engl. Wanze) ein Programmfehler, der den Programmablauf stört

Byte: Eine Informationseinheit die aus einer Reihe von 8 Bits besteht

CD-ROM: Abkürzung für Compact Disk Read Only Memory. Auf einer CD-ROM können bis zu 600 Megabyte Daten gespeichert werden

Cheat: Im Programm vom Programmierer eingebaute Möglichkeit, den Spielverlauf zu seinen Gunsten zu ändern. Ein Cheat wird meist durch Tastenkombinationen und/oder die Eingabe geheimer Passwörter aktiviert.

Cursor: Der "Mauspfeil" zum "Anklicken" von Objekten auf dem Bildschirm

Cyberpunk: Science Fiction Genre der 80er und 90er Jahre. Die Geschichten spielen in einer nahen, düsteren Zukunft und griffen Themen wie Umweltverschmutzung, Computerkriminalität und die Verschmelzung von Mensch und Maschinen (durch sogenannte Cyberware) auf.

Demoversion: Eine eingeschränkte Testversion des Computerspieles. Wird meist kostenlos über das Internet zum Download oder als Beilage-CD in einer Computerspielezeitschrift angeboten.

DOS: Disc Operating System. Betriebssystem, das 1981 von der Firma Microsoft entwickelt wurde.

Direct X: Mit Direct X kann der Computer direkt auf die Grafikkarte zugreifen, was ihm im → **Windows**-Betriebssystem nicht möglich ist. Auch → **DOS** kann direkt auf die Grafikkarte zugreifen, aber Dos verfügt nur über 16 Bit Befehle, während Direct X 32 Bit ermöglicht, was die Geschwindigkeit der grafischen Darstellung erhöht.

DVD: (Digital Versatile Disc, engl. digitale vielseitige Scheibe) Eine neue Art der CD-ROM. Im Gegensatz zu dieser benutzt die DVD kurzwelligeres Licht zum Abtasten der CD, was ihr erlaubt ca. 15 mal so viele Daten wie herkömmliche CD-ROM's unterzubringen. Zusätzlich können DVD's beidseitig beschrieben werden.

Download: Programme oder Dateien, die von anderen Rechnern (meist über das Internet) herunter geladen werden.

Echtzeit: Alle Aktionen der Spielfiguren finden gleichzeitig statt, im Gegensatz zum →**rundenbasierten** Spiel

Fantasy: Im Computerspiel eine Welt mit Rittern, Drachen und Magie. Ähnlich den Romanen von J.R.R. Tolkien.

FAQ: Frequently-Asked-Questions. Ein Antwortkatalog zu Fragen, die am häufigsten gestellt werden.

Festplatte: Datenspeicher im Computer. Heutige PC-Festplatten haben durchschnittlich 20 Gigabytes Speicherkapazität.

Gamepad: Eingabegerät für Computer- und (häufiger) Konsolenspiele.

Gigabyte: 1 Gigabyte = 1024 → **Megabyte**

Grafikkarte: Ein Monitor benötigt immer eine Grafikkarte, um Signale so umzusetzen, dass er sie verstehen kann.

Hardware: Die "festen" Teile eines Computers, wie Rechner, Monitor, Maus ect.

Highscore: Höchstpunktwert, der bei einem Spiel erzielt wurde. Highscores sind Listen der besten Scores, die Spieler in diesem Spiel erzielt haben.

Hint: (engl. Wink/Andeutung) Tips wie man in einem Computerspiel "weiterkommt", z. B. eine Handlungsmöglichkeit in einem Adventure, die man bisher übersehen hat.

Joystick: Eingabegerät für Computerspiele. Ein Steuerknüppel mit "Feuerknöpfen"

Jump`n Run: (engl. Springen und Rennen) Computerspiel-Genere, bei dem man mit einer Spielfigur, durch geschicktes Ausweichen und Überspringen von Hindernissen, immer schwieriger zu meisternde Levels durchqueren muss.

Keyboard: Tastatur des Rechners.

Konsole: Ein Rechner nur für Videospiele, die als Speichermodule eingesteckt werden. Als Bildschirm dient meistens der Fernseher. Konsolenspiele sind überwiegend Action-Spiele.

Level: (engl. Ebene) Bezeichnung für die unterschiedlichen Abschnitte eines (Action-)Computerspiels. Die Level werden im Laufe des Spiels immer schwieriger.

Meistens muss ein Level erfolgreich gemeistert werden um ins nächsthöhere Level zu kommen.

Manga: (jap. Spielerische Bilder) Japanische Comics, die sich grafisch stark von amerikanischen und europäischen Comicstilen unterscheiden.

Maus: Eingabegerät für den Computer. Seit → **Windows** das wichtigste Eingabegerät neben der Tastatur. Durch einen Trackball im inneren des Mausgehäuses lässt sie sich über glatte Oberflächen (z. B. Mousepad oder Schreibtisch) rollen. Ein kleines Symbol (meistens ein kleiner weißer Pfeil → **Cursor**) bewegt sich dadurch über die grafische Benutzeroberfläche, mit dem man durch kleine Bilder dargestellte Befehle, per Tastendruck, auswählen kann.

Megabyte: 1 Megabyte = 1.048.576 Byte

NPC: (engl. Non-Player-Charakter) Nicht-Spieler-Charakter. Begriff aus der Rollenspielszene. Ein NPC ist eine Computerfigur, die nicht vom Spieler gesteuert wird, aber kein Gegner der Spielers ist (z.B. Händler oder Begleiter der *Party*).

Party: (engl. Reisegruppe) Die "Heldengruppe" des Spielers in einem Computerrollenspiel.

Patch: (engl. patching: flicken) Programm, das Bugs behebt. Wird oft vom Hersteller im Internet zum downloaden angeboten.

Personal-Computer (PC): Obwohl ursprünglich nur der Produktname eines IBM-Computers, bezeichnet man heute so technisch gesehen alle Mikrocomputer im privaten und beruflichen Bereich. Praktisch bezeichnet man so jedoch alle Computer die DOS oder *Windows* verstehen, also z.B. keine Macintosh-Computer (für die es nebenbei kaum Computerspiele gibt).

Pixel: Abkürzung für picture element. Kleinstes Element einer Darstellung auf dem Bildschirm.

Point n`Click: Der Spieler klickt mit der Maus auf die Spielelemente um seine Aktionen zu starten.

Powerups: In einem Actionspiel hilfreiche Gegenstände, mit denen das Fahrzeug oder die Figur des Spielers "aufgerüstet" wird (z. B. bessere Schutzschilde gegen feindliche Angriffe).

RAM: Random-Access-Memory. Flüchtiger Zwischenspeicher, in den Daten geladen werden können. Im Gegensatz zu Daten auf der Festplatte, gehen diese beim Ausschalten des Computers verloren.

Quest: (engl. Aufgabe) Zu lösende Aufgabe in einem Adventure oder Rollenspiel. Es gibt Hauptaufgaben (Main Quests), die für den Spielverlauf unbedingt gelöst werden müssen, und Nebenaufgaben (Side Quests), die nicht direkt mit dem Haupthandlungsstrang zu tun haben aber oft ein paar nette Bonusse geben (mehr Geld, nützliche Gegenstände oder neue Fähigkeiten).

Rundenbasiert: Das Gegenteil von *Echtzeit*. Der Spieler macht seine Aktionen in einer Runde. In der nächsten Runde kommt der Computer dran. Dann wieder der Spieler...usw.

Screen: Bildschirm, Monitor.

Scrollen: (engl. scroll: Schriftrolle) Der Bildschirminhalt "verschiebt" sich um andere Teile des Bildes zu sehen.

Super Deformed (SD): In japanischen → **Mangas** Figuren, die extrem verniedlicht wurden (Kindchenschema: überproportional grosse Köpfe und Augen)

Software: Die Daten und Programme, die zum Betrieb des Computers benötigt werden.

Soundkarte: Steckkarte für Computer, die es ihm ermöglicht Musik wiederzugeben.

USK: Die USK ist eine gutachterliche Stelle für die Prüfung interaktiver Medien und freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Die Mitglieder des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.) haben sich verpflichtet, Unterhaltungssoftware vor Veröffentlichung auf dem deutschen Markt einzureichen.

Die ehrenamtlichen Gutachter bewerten die Computer- und Videospiele im Blick auf gesetzlichen Jugendschutz und Strafrecht und ordnen die Titel einer Altersgruppe zu, in der eine Gefährdung durch die Nutzung nicht möglich erscheint.

Walkthrough: Komplettlösung für ein Computerspiel.

Windows: Standardbetriebssystem eines PCs. Gebräuchlich sind die Versionen Windows 95, 98, 2000 und NT, wobei Windows NT weniger für Computerspiele geeignet ist, da es kein → **Direkt X** unterstützt.

WWW: Abkürzung für **World Wide Web**

Literaturliste

Bergmann, Wolfgang

COMPUTER MACHEN KINDER SCHLAU

Was Kinder beim Computerspielen sehen und fühlen, denken und lernen

Beust Verlag, München 2000

Bundeszentrale für politische Bildung

Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag - Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch, Bonn 1993. (*Kann kostenlos über die Bundeszentrale für politische Bildung, Referat Neue Medien, Postfach 2325, 53013 Bonn bezogen werden*)

Bundeszentrale für politische Bildung

Computerspiele auf dem Prüfstand - Pädagogische Beurteilungen von Computerspielen auf der Grundlage von Erfahrungsberichten aus Kölner Kinder- und Jugendeinrichtungen. Erscheint zwei- bis dreimal im Jahr und wird kostenlos abgegeben.

Dittler, Ullrich: Software statt Teddybär,
Ernst Reinhardt, München 1993

Egmont Ehapa Verlag (Hg.) (2000): Kids Verbraucher Analyse KVA 2000.
Junge Zielgruppen 6 bis 17 Jahre, Stuttgart.

Fehr, Wolfgang und Jürgen Fritz

Videospiele und ihre Typisierung, in: Bundeszentrale für pol. Bildung (Hrsg.),
Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag.

Feibel, Thomas

Großer Kinder-Software-Ratgeber 2001: Lernen, Wissen, Spiel und Spaß!
Markt + Technik, München, 2001

Feibels *Kinder-Software-Ratgeber* erscheinen (seit 1996) jährlich und sind die erfolgreichsten Nachlagewerke für Kindersoftware.

Fritz, Jürgen (Hrsg.)

Warum Computerspiele faszinieren - Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Juventa Verlag Weinheim und München 1995.

Fritz, Jürgen

Rettet die Lemminge - Computerspiele in Szene setzen, in: Friedrich Jahreshefte XIII, Seelze 1995.

Heidtmann, Horst

Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv. Beiträge Jugendliteratur und Medien. 7. Beiheft 1997. Weinheim 1997.

Heidtmann, Horst

Multimedia für Kids", in: Arbeitskreis für Jugendliteratur (Hg.): Das Buch der Jugend 1995-1996, München 1995, S.4-5.

Heidtmann, Horst u. Manfred Nagl: „Nütze die Jugend nicht: sie vergeht!“ Öffentliche Bibliotheken, Jugendkultur und Jugendbibliotheksarbeit“, in: Buch und Bibliothek H. 6, 1995, S. 562-569. 1995

Hofmann, Barbara

Computerspiele. Marktübersicht und Bewertung im Hinblick auf den Bestandsaufbau in öffentlichen Bibliotheken
Diplom-Arbeit, HBI Stuttgart, 1997

Jugendamt der Stadt Köln

Computer- und Videospiele - pädagogisch beurteilt. Neben der Beschreibung und Bewertung von Computer- und Videospieleen enthalten die Broschüren interessante Aufsätze zu ausgewählten und aktuellen Themen. Schutzgebühr von 7.- DM. Bestellungen an: M7 Verlag, Im MediaPark 7, 50670 Köln

Klimmt, Christoph

Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug, Zeitschrift für Medienpsychologie, 13 (N.F.1)1, S. 22-32, Hogrefe-Verlag, Göttingen 2001

Maaß, Jürgen

Computerspiele: Markt und Pädagogik, Profil Verlag München 1995.

Maaß, Jürgen

Computerspiel und politische Bildung, in: TAUSEND und EIN BUCH Nr. 3/1997, S. 9 - 19.

Schell, Fred und Hans-Jürgen Palme

Von Pac Man über Wing Commander in den Cyberspace. Computerspiele und ihre pädagogische Relevanz, in: merz (medien + erziehung), Nr.5, München 1995.

Schindler, Friedemann und Jens Wiemken

Wer hat Angst vor Super Mario? - Computerspiele und pädagogische Praxis, in: Werner Faulstich, Gerhard Lippert (Hrsg.), Medien in der Schule, Schöningh Verlag 1996.

Schindler, Friedemann

Super Mario und Super Marion - Geschlechtsrollen in Computer- und Videospiele, in: medien praktisch Heft 3/96.

Schindler, Friedemann

Computerspiele zwischen Faszination und Giftschrack, Senatorische Behörde für Gesundheit, Jugend und Soziales, Bremen 1992.

Streibl, Ralf E.

"Er war schon sechsmal getötet worden. Dabei war es gerade erst fünf Uhr." - Krieg im Computer- spiel, in: FIFF - Kommunikation 3/96, S. 51 - 55.

Streibl, Ralf E.

Spielend zum Sieg! Krieg im Computerspiel - Krieg als Computerspiel in: Informatik Forum Bd. 10, 4/96, S. 203 - 213.

Zeitschriften:

Computerbild Spiele

Obwohl von einigen Spielern als "Gamemagazin für Arme" bezeichnet, bietet *Computerbild Spiele* viele gute Tests und einen großen Hardwareteil. Zudem liegt jedem Heft eine CD-Rom mit Spiel-Demos und Vollversionen bei. Mehr kann man von einem Magazin in dieser Preisklasse wirklich nicht erwarten. Axel-Springer-Platz 1, Postfach 1940, 20350 Hamburg, Einzelpreis: 4,80 DM

Gamestar

Ein typisches Spielemagazin für Jugendliche und Erwachsene. Viele übersichtliche Tests, Tipps und Tricks. Gamestar gibt es als Ausgabe mit oder ohne CD-ROM und als DVD-Edition.

IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar, Leopoldstrasse 252 b, 80807 München, Einzelpreis (ohne CD/DVD): 5,90 DM

Kids Entertainment

Das Handelsmagazin für Kindermedien stellt neben Videos und Musik-CDs auch viele Spiele- und Edutainment-CD-ROMs vor. Entertainment Media Verlag GmbH & Co. oHG, Stahlgruberring 11a, 81829 München

Kids Games

Bei dieser Zeitschrift liegt der Schwerpunkt eindeutig auf den Konsolenspielen, PC-CD-ROMs werden fast nur als Werbeanzeigen vorgestellt. Die Zeitschrift besteht allerdings sowieso zu größten Teil aus Werbung, Cheats und Lösungen findet man kaum. Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München, Einzelpreis: 4,90 DM

Maus Klick

Wie Kids Games ist auch Maus Klick auf eine jüngere Zielgruppe ausgerichtet. Auch hier liegt der Schwerpunkt auf Konsolenspielen, PC-Spiele werden jedoch auch getestet. Zu jedem vorgestellten Spiel gibt es Tipps und Lösungshilfen. Art+Work GmbH, Berner Str. 38, 60437 Frankfurt, Einzelpreis: 4,20 DM

PC Games

Dieses Magazin gleicht vom Inhalt und Umfang dem Gamestar. Computec Media AG, Dr.-Mack, Straße 77, 90762 Fürth, Einzelpreis: 6,50 DM

Homepages:

Gamestar ist die Homepage der gleichnamigen Computerspielezeitschrift und gehört zu den meist besuchtesten Spiele-Homepages Deutschlands.

Neben Rezensionen werden auch viele Demoversionen und Patches zum Downloaden angeboten: <http://www.gamestar.de>

Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK) prüft Kinder-CD-ROMs auf ihre künstlerische und Pädagogische Qualität und stellt seine Ergebnisse als Online-Rezensionen ins Internet:

<http://www.ifak-kindermedien.de>

Thomas Feibel, leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und gilt durch seine *Kinder-Software-Ratgeber* Bücher als **der** Experte für Kindersoftware:

<http://www.feibel.de>

SMS-Kidware ist eine Versandfirma für Kinder- und Lernsoftware.

Hier findet man einen umfassenden Online-Katalog aller Softwareanbieter für Kinder: <http://www.sms-kidware.de>

Bloody Patches Network, wie der Name schon andeutet, findet man hier bloodpatches zu diversen Action-Spielen. Diese Patches verwandeln das für den deutschen Markt "entschärfte" Spiel wieder in eine wüste Gewaltorgie. Nach dem Motto: Gefahr erkannt - Gefahr gebannt, können Bibliotheken hier nach Spielen "ausschau" halten, welche sich auf diese Weise modifizieren lassen: <http://www.blutpatches.de/>

Spietips. Wenn man in einem Computerpiel einfach nicht weiterkommt, findet man hier geheime cheat-codes um das Spiel zu seinen Gunsten zu ändern

<http://www.spieletips.de>

Toms Spiel(e)wiese, steht stellvertretend für Hunderte privater Homepages mit Lösungen und Tips für Computergames. Tom bietet auch Lösungen für Kinderspiele an: <http://www.spielewiese.de>

GameGirlz - 'Cuz Girlz Play Too!, ist eine Homepage von Spielerinnen für Spielerinnen. Hier gibt es neben Spielerezensionen viele Artikel zum Thema Frauenbilder in Computerspielen: <http://www.gamegirlz.com>

Anbieteradressen:

Acclaim Entertainment

Leuchtenberggring 20, 81677 München, Tel: 089/412190, Fax: 089/41219200,
Internet: www.acclaim.de

Activision Deutschland GmbH

Gutenbergstr. 1, 85737 Ismaning, Tel: 089/96118850, Fax: 089/96118848,
Internet: www.activision.de

Disney Interactive

Kronstadter Str. 9, 81677 München, Tel: 069/66568588, Fax: 0890990340249
Internet: www.disney.de/DisneyInteractive

Egmont Interactive

Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen, Tel: 0711/7971203,
Fax:0711/7971529, Internet: www.egmont.interactive.de
(Egmont will sich Ende September 2001 vom Games Markt zurückziehen)

Electronic Arts

Pascalstraße 6, 52076 Aachen, Tel: 02408/940555, Internet: www.ea.com

Hasbro Interactive

Marktstraße 1,33602 Bielefeld, Tel: 0521/9669540, Fax: 0521/9665449,
Internet: www.microprose.de

Infogrames Deutschland GmbH

Robert-Bosch-Straße 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen, Tel: 06103/334100,
Fax: 06103/334220, Internet: www.infogrames.de

JoWood Productions Software AG

Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Tel: (43) 3614/29660,
Fax: (43) 3614/296664, Internet: <http://www.jowood.com/de/>

KIDDINX Entertainment GmbH

Lahnstr. 21, 12055 Berlin, Tel:030/6839100, Fax: 030/68391050,
Internet: www.kiosk.de

LEGO Media

Martin-Kollar-Str. 17, 81829 München, Tel: 089/453460, FAX: 089/45346-140,
Internet: www.lego.com

Mattel Interactive - TLC The Learning Company

Keltenring 12, 82041 Oberhaching, Tel: 089/148270, Fax: 089/14827400,
Internet: www.learningco.com

Microsoft

Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel: 08931760, Fax: 08931761000,
Internet: www.microsoft.de

Ravensburger Interactive Media

Robert-Bosch-Straße 1, 88214 Ravensburg, Tel: 0751/861362, Fax:
0751/861657, Internet: www.ravensburger.de/interactive

Take 2 Interactive

Agnesstraße 14, 80798 München, Tel: 089/278220, Fax: 089/27822111,
Internet: www.take2.de

Terzio, Möllers & Bellinghausen Verlag GmbH

Heilmannstr. 15, 81479 München, Tel: 089/4808850, Fax: 089/48997823,
Internet: www.terzio.de

Tivola Verlag

Münzstraße 19, 10178 Berlin, Tel: 030/5363580, Fax: 03053635811,
Internet: www.tivola.de

Topware Interactive AG

Markircherstraße 25, 68229 Mannheim, Tel: 0621/48050, Fax: 0621/4805200,
Internet: www.topware.de

Ubi Soft Entertainment

Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf, Tel: 0211/3380050, Fax: 0211/3880051,
Internet: www.ubisoft-kids.de

Virgin Interactive Deutschland GmbH

Borselstr. 16c, 22765 Hamburg, Tel: 4039/1010, Fax: 4039/101112,
Internet: www.vid.de

Die Alterseinstufungen der USK:



Ohne Altersbeschränkung. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. (Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.)



Ab 6 Jahren. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich, so daß keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. (Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.)



Ab 12 Jahren. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuftem Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen möglich und wahrscheinlich.



Ab 16 Jahren. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete action, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann. Voraussetzung für die Erteilung einer "16" ist, dass in dem Einzelfall Kriterien der Jugendgefährdung im Sinne des

Gesetzes über jugendgefährdende Schriften (GjS) nicht zutreffen. **Nicht geeignet unter 18 Jahren.** Das gesamte einseitig gewaltträchtige Spielkonzept sowie die effektiv programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre. Die Gutachter orientieren sich dabei an der Spruchpraxis der BPjS bzw. an Gerichtsurteilen.



Quelle: <http://www.usk.de/sec3/item1.htm>