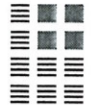


Position

 Seite 30
 Rubrik Computer

Kunde Brainmonster Studios GmbH

Ausgabe
17.10.2008

Medienart Printmedien
 Medientyp Tageszeitungen
 Erscheinungsweise täglich
 Branche nicht branchenspezifisch
 Bundesland Brandenburg
 Niensengebiet Nielsen VI

Auftrags-Nr. 54376
 Kunden-Nr. 43085
 Thema-Nr. 680.002

Suchbegriff(e) 1. Zweistein

Verlag Potsdamer Zeitungsverlagsgesellschaft mbH & Co, 14467 Potsdam, Platz der Einheit 14, Tel.: 0331 23760, Fax: 0331 2376200
 E-Mail: pnn@potsdam.de; anzeigen.pnn@pnn.de; anzeigen.pnn@pnn.de, URL: www.tagesspiegel.de
 Redaktion Potsdamer Neueste Nachrichten Redaktion, 14467 Potsdam, Platz der Einheit 14, Tel.: 0331 2376144, Fax: 0331 2376300
 E-Mail: pnn@potsdam.de, URL: www.tagesspiegel.de

Publikation	Auflage *		Reichweite** (in Mio.)	Medien-Nr.
	verkauft	verbreitet		
Potsdamer Neueste Nachrichten	10.847	11.150	12.818 ¹	0,02 ^a 5005

Quelle(n): * 1. IVW ** a. gewichtet

Drachen, Mäuse und Bajuwaren

Mehr als gedruckte und digitale Bücher: In Frankfurt gibt es die besten Kindersoftwaretitel der Saison

VON KURT SAGATZ

Die Frankfurter Buchmesse verdient diesen Namen eigentlich nur noch zur Hälfte: Jedes zweite Exponat besteht aus Bits and Bytes. Bei der Beurteilung, welche der neuen Computerspiele für Kinder geeignet sind, hilft bereits zum siebten Mal der Kindersoftwarepreis „Tommi“ der Zeitschrift „Spielen und Lernen“ und des Berliner Büros für Kindermedien Feibel.de. Unterstützt wird die Auszeichnung von der Stiftung Lesen, der Buchmesse und dem ZDF. Zur Vorjury gehören Medienpädagogen und Fachjournalisten, auch diese Zeitung ist dabei. Das letzte Wort haben allerdings die Kinder. Sie haben in den letzten Wochen die nominierten Titel genauestens untersucht – durch die Kooperation mit dem Deutschen Bibliotheksverband waren dies immerhin 912 Kinder. Welche Spiele gewonnen haben, wird am Freitag in Frankfurt bekannt gegeben. Wir stellen die sechs aussichtsreichsten Titel für den Computer in alphabetischer Reihenfolge vor.



Mit Brezeln und Weißbier. Im Siedler-Spiel „Aufbruch der Kulturen“ müssen die Bajuwaren auf Trab gebracht werden. Screenshot: Promo

DIE SIEDLER – AUFBRUCH DER KULTUREN

Dass es sich beim neuesten Ableger der Ubisoft-Aufbausimulation „Die Siedler – Aufbruch der Kulturen“ nicht um eine komplette Neuentwicklung, sondern um eine Fortsetzung der erfolgreichen Siedler-II-Reihe handelt, stört das Zielpublikum wenig. Das hat nicht nur mit der tollen Grafik, der aufwendigen Ausstattung und unzähligen Spieloptionen zu tun, sondern auch mit den drei neuen Völkern. Aus deutscher Sicht machen weniger die Ägypter und die Schotten als die Bayern den eigentlichen Reiz aus. „Drauflosklicken funktioniert hier nicht, strategisches Denken bis ins Detail ist gefragt“, lobt die Expertenjury das Spiel. Aber Achtung: Auf ein Tutorial wurde diesmal verzichtet, man sollte darum erste Siedler-Erfahrungen mitbringen. (Windows XP/Vista, rund 50 Euro, keine Altersbeschränkung)

DIE SIMS – INSELGESCHICHTEN

Bei den „Inselgeschichten“ handelt es sich um eine weitere Auskopplung aus

der Sims-Reihe. Der Titel von Electronic Arts ist keine Erweiterung, sondern ein eigenständiges Spiel, bei dem man seinen Sims, die auf einer Insel gestrandet sind, dabei hilft, sich in ihrer neuen Rolle zurechtzufinden. Entweder spielt man dabei den vorgegebenen Story-Modus oder man baut sich seine eigene Inselwelt. Die Jury meint: „Die Sims sind der beste Beweis, dass auch völlig gewaltfreie Computerspiele massentauglich sind und jede Menge Spaß machen.“ (Windows XP/Vista rund 30 Euro, Mac rund 45 Euro; keine Altersbeschränkung)

EDNA BRICHT AUS

Die Machart des Daedalic-Titels „Edna bricht aus“ ist unkonventionell. Ein Mädchen sitzt in einer Gummizelle, weiß nicht, wer sie ist und wie sie ins Irrenhaus gekommen ist. Auch ihr Stoffhase Harvey, mit dem sie sich gerne unterhält, kann Edna bei ihren Ausbruchversuchen nur eingeschränkt helfen. So außergewöhnlich wie die Geschichte ist auch die Aufmachung, das Spiel erinnert an

die verschrobene Tim-Burton-Ästhetik, fand auch die Jury: „Humor vom Feinsten, bissige Dialoge, und dazu noch schwierige Aufgaben.“ Dieses Spiel begeistert nicht nur Kinder. (Windows XP/Vista, rund 25 Euro, ohne Altersbeschränkung)

FRAG DOCH MAL DIE MAUS – DAS MAUSQUIZ FÜR DIE GANZE FAMILIE

Schlauer mit Quiz: Das Spiel von Emme ist keine einfache Umsetzung der Sendung, sondern hat seinen ganz eigenen Charakter. Vier mitgelieferte Controller sorgen für Quiz-Atmosphäre. Durch den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad der Fragen können Kinder verschiedener Altersstufen fair gegeneinander antreten. „Ideale Verbindung von Spaß und Lerneffekt.“ (ab Windows 98, rund 20 Euro, keine Altersbeschränkung)

GEHEIMAKTE 2 – PURITAS CORDIS

Abenteuer pur: Beim Deep-Silver-Nachfolger des Tommi-Gewinners 2006 muss der Spieler in der Rolle der Abenteurerin

Nina Kalenkov nichts weniger als die Apokalypse verhindern. Die Rätsel reichen zurück bis zu mittelalterlichen Orden und geografisch rund um die Welt, wenn es mal nicht weitergeht, helfen gut dosierte Tipps. „Tolle Sprachausgabe, atmosphärisch genial, immer die passende Musik“, urteilt die Jury. (Windows 2000/XP/Vista, 40 Euro, ab zwölf Jahre)

ZWEISTEIN – DAS GEHEIMNIS DES ROTEN DRACHEN

Zweistein ist eine drachenstarke Mischung aus Abenteuerspiel und Mathe-Übung. Bei diesem gelungenen Genremix von Brainmonster treten die Spieler gegen einen bösen Magier an, der einen Bann über eine Insel gelegt hat. Nur mit Geschicklichkeit und mathematischen Anstrengungen ist eine Befreiung möglich. „Pädagogisch gelungener Versuch, den hohen Aufforderungscharakter eines Adventure-Games mit arithmetischen Problemen zu kombinieren.“ (Windows XP/Vista und Mac, rund 40 Euro, empfohlen ab sieben Jahren)