

## Manuela Grimm: Weltraum-Trip mit Lerncharakter

Beitrag aus Heft »2005/03: Handys im Jugendalltag«

Flipps Galaktische Abenteuer. Windows XP / 2000 / 98. BrainGame Publishing GmbH 2004. 24,99 €

Für Flipp, der später einmal Raumfahrer werden will, ist ein Traum in Erfüllung gegangen. Er darf eine Woche im berühmten Hotel Luna Plaza auf dem Mond verbringen. Endlich gelandet, lernt Flipp die hübsche Sunny kennen, die ein großes Geheimnis mit sich trägt, das an dieser Stelle natürlich noch nicht gelüftet wird. Die zwei werden Freunde und überlisten im Spielverlauf jede Menge intelligenter Wachroboter, Kontrollkameras und Laserschranken. Sogar Ausflüge mit dem Raumschiff durch das Sonnensystem und Asteroidenfelder erwarten die beiden. Unerwartet trifft Flipp dann auf eine außerirdische Lebensform... Flipp wird während des Abenteuers mit Hilfe der Tastatur und Maus gesteuert, was zu Anfang größere Schwierigkeiten bereiten kann. Seine Aufgaben bestehen aus einzelnen Missionen, die sich jeweils im Mondhotel und Raumschiff abspielen sowie einen Ausflug beinhalten.

Durch das Sammeln von Mondsteinen lassen sich in der Bonusgalerie Bilder zum Spiel freischalten. Einen besonderen Anreiz bietet die Möglichkeit, seinen eigenen Punktestände über die Website [www.flipps-abenteuer.de](http://www.flipps-abenteuer.de) mit anderen Spielern zu vergleichen. Neben einem Inventar, Kommunikator und dem GPS (Global Positioning System) kann Flipp auf das so genannte Brainpad zugreifen. Während des Spiels nutzt Flipp sein Brainpad, um Wissen abzurufen, das er für die Lösung von Aufgaben benötigt. Es enthält alphabetisch geordnet alles Wissenswerte zum Thema Astronomie. Die Spieler lernen dadurch nebenbei interessantes zu Phänomenen des Universums, vom Urknall bis zu den Wurmlochern. Die zahlreichen Videos, Animationen und Grafiken des Brainpads lassen sich übrigens auch einsehen, ohne ein Spiel zu starten.

Flipps Galaktische Abenteuer (offizielles Begleitprodukt zur „Langen Nacht der Sterne“) ist ein gewaltfreies Action-Adventure-Spiel, das durch das Brainpad einen edukativen Anteil enthält. Es richtet sich an Kinder und Jugendliche im Alter zwischen acht und 14 Jahren.