merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Günther Anfang: Spiele für ältere Kinder

RoboClub - Projekt: Grünes Licht(WIN 95/98 - terzio Verlag, München - DM: 49,95 - ISBN 3-932992-75-X)

Für Tüftler und Denker ist das Lernspiel RoboClub sicher ein ideales Spielzeug, denn dieses Spiel vermittelt Kindern die Grundlagen der Computerprogrammierung in anschaulicher Form. Das Spiel beginnt relativ einfach mit einem Trainingsprogramm. Hier wird der Spieler in die Grundlagen der Programmierung eines Roboters eingeführt: Als erste Aufgabe muss ein Programm für einen Roboter geschrieben werden, der auf eine gelbe Fahne zufahren soll. Hat der Spieler diese Aufgabe bewältigt, kann er sich an komplexere Problemstellungen wagen. Nach Abschluss des Trainingsprogramms beginnt das eigentliche Spiel, das mit einer spannenden Kriminalgeschichte verbunden ist. Da wird es dann richtig knifflig. Durch Kombinieren und Ausprobieren lernt man Schritt für Schritt wie ein Roboter schwierige Aufgaben erledigen kann. Zwar werden die Roboter aus vorgegebenen Elementen zusammengebaut, doch tut das der Programmierfreude keinen Abbruch. Der Höhepunkt des Spiels ist dann ein Roboterduell über das Internet. Jeder kann seine eigenen Konstruktionen in den Ring schicken oder eine Herausforderung von der RoboClub-Webseite laden.

Durch die Steigerung von einfachen zu komplexeren Programmierschritten, die dann mit witzigen Ergebnissen aufwarten, spricht das Spiel auch Kinder an, die sich sonst nur wenig für Technik interessieren.

Wettlauf ins All(Win 95/98 und Mac - terzio Verlag, München 2000 - ISBN 3-932992-24-5 – DM 69,-)

Dieses Strategiespiel ist alles andere als eine nur für Kinder unterhaltsame Spielesoftware, denn es lässt sich mit Strategie-Klassikern wie „Sim City“ vergleichen. Das Spielkonzept basiert ähnlich wie bei „Sim City“ darauf, dass systematisch und planerisch geschickt ein Projekt entwickelt werden muss und dabei viele Probleme zu lösen sind. Die Ausgangslage ist schnell umrissen: Auf einer fiktiven Insel beobachtet im Juni 1948 der Astronom Maximilian Fritz, wie ein rätselhaftes Objekt mit riesiger Geschwindigkeit auf die Erde zurast. Plötzlich kollidiert das unbekannte Flugobjekt mit einem Meteorit und es kommt zu einer gewaltigen Explosion. Ein Teil des explodierten Objektes saust Richtung Mond. Die Frage, die sich stellt, ist, ob es sich bei diesem rätselhaften Teil um eine Sonde handelt, die von einer anderen Zivilisation im Universum auf die Erde geschickt wurde. Um das herauszufinden, muss der Weltraum erforscht werden. Maximilian hat außer ein bisschen Startkapital nichts, um sein Forschungsprojekt zu starten. Doch mit Unterstützung des Spielers/der Spielerin steht der gigantischen Weltraumforschung nichts mehr im Weg, der Wettlauf ins All kann beginnen. Zunächst muss man Grundlagenforschung in Sachen Raumfahrt betreiben. Außerdem hat der Spieler die Aufgabe, die Insel kontinuierlich zur Raumfahrtstation auszubauen. Allerdings geht das nicht so schnell, denn einerseits braucht es dazu Geld und andererseits können bestimmte Forschungsprojekte erst gestartet werden, wenn genügend Grundlagenforschung betrieben worden ist. Geld erhält der Spieler sowohl als Jahresforschungsetat als auch für nützliche Forschungen im Auftrag der Industrie. Mit der Zeit kann man das Forschungsprojekt so optimieren, dass in den verschiedensten Labors und Werkstätten die Arbeit vorangeht und das Ziel, eine bemannte Rakete in den Weltraum zu schicken, immer näher rückt. Wer dafür am wenigsten Zeit braucht, darf sich in die Highscore-Liste auf der Internetseite von terzio eintragen.Diese CD-ROM beinhaltet ein Strategiespiel der Spitzenklasse. Kinder ab 10 Jahre können nicht nur interessanten Forschungsfragen nachgehen, sondern spielerisch die Weltraumforschung nachempfinden. Sie müssen Fragen zur Überwindung der Erdanziehung ebenso erforschen,

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

wie Problemen des bemannten Raumfluges. Das Spiel fördert vor allem kreatives Denken im Umgang mit Problemstellungen. Dabei wird es umso spannender, je weiter man in seinen Forschungen vorangeschritten ist. Wer sich nicht durchbeißt und den Ausbau seines Raumfahrtzentrums vorantreibt, verliert vielleicht vorzeitig die Lust. Besonders Actionfans werden ihre Schwierigkeiten haben, da sich auf der Insel zunächst wenig bewegt. Nachdem jedoch die erste Rakete gestartet ist, beginnt der Wettlauf spannend zu werden. Und dann ist Kombinationsgabe gefragt.Ein kleiner Trost für langsame Spieler: mein erster bemannter Weltraumflug hat sich bis zum Jahr 2004 hingezogen.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de