

Inhalt

12 orbits 2

Spaceteam 3

Johann Sebastian Joust 4

Lovers in a Dangerous Spacetime..... 5

Octodad: Dadliest Catch..... 6

TowerFall 7

Snipperclips (Plus): Zusammen schneidet man am besten ab! 8

YamaYama 9



12 orbits

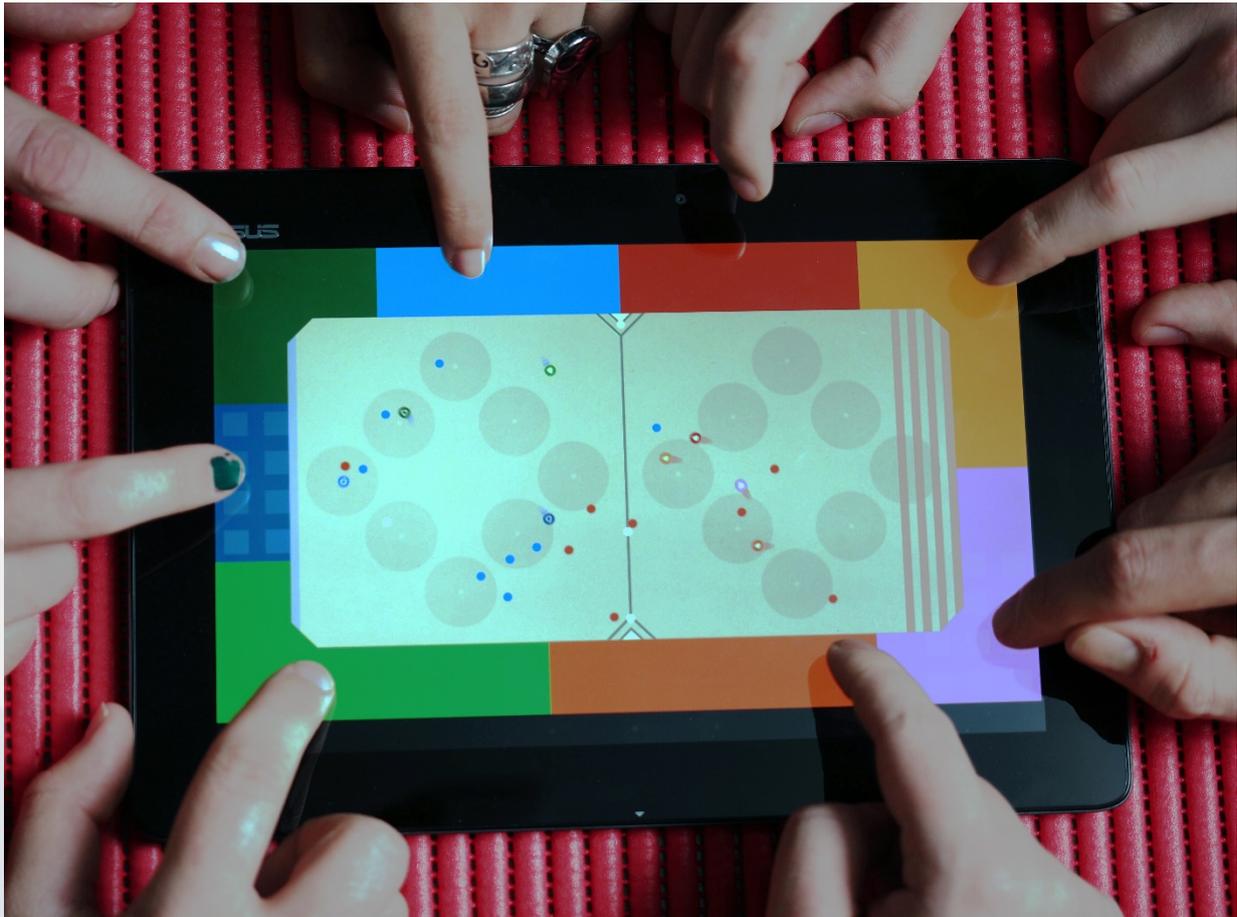


Bild: Jürgen Slegers

Spieler*innen:	2 - 12 (an einem Gerät)
USK:	ab 0 Jahren
Plattform:	Android/iOS, PC (Windows, Mac, Linux)
Preis:	1,99 €
	kostenlos für den gemeinnützigen Einsatz (Jugendeinrichtungen, Schulen, Bibliotheken)
Dauer:	ab 5 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Russisch, Spanisch und weitere
Website:	12orbits.de
Besonderheit:	Unterstützt One Switch Controller (und auch Tanzmatten) und besitzt zusätzlich einen speziellen Modus für Farbenblinde

Im Local-Multiplayer-Spiel *12 orbits* versuchen bis zu zwölf Spieler*innen gleichzeitig an einem Gerät (Tablet, Smartphone oder Computer) herumfliegende Kugeln per Kollision einzufärben und in verschiedenen Spielmodi, in Einzelarbeit oder in Teams, zum Sieg zu schubsen. Die Steuerung ist simpel, denn sie erfolgt über nur einen Button. Ein spezieller Modus für Farbenblinde berücksichtigt zudem weitere besondere Bedürfnisse von Spielenden. Die Kugeln fliegen solange autonom im Spielfeld umher, bis sie mit dem Schwung aus der Umrundung eines Orbits zur gezielten Richtungsänderung veranlasst werden.

12 orbits eignet sich für zwischendurch oder als Turnierspiel beispielsweise am ersten Abend eines Gamescamps. Es eine gute Wahl für Jung und Alt, für Gamer*innen mit viel oder wenig Spielerfahrung und für viele inklusive Angebote. Das Spiel wird vom Entwickler Roman Uhlig für öffentliche Institutionen (z.B. Jugendzentren, Schulen, Bibliotheken) kostenlos zur Verfügung gestellt.

Spaceteam

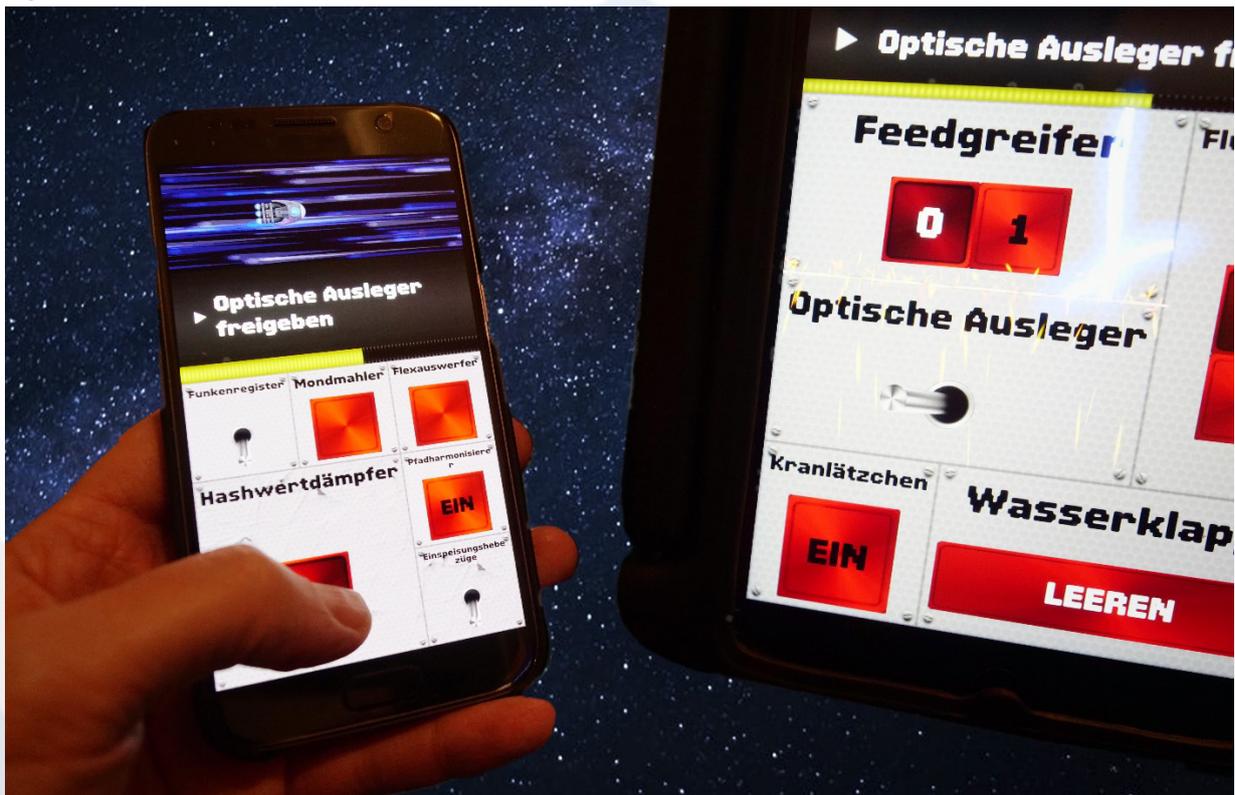


Bild: Jürgen Slegers

Spieler*innen:	max. 8
USK:	ab 0 Jahren
Plattform:	Android/iOS
Preis:	kostenlos
	nicht notwendige Erweiterung 5,49 €
Dauer:	ab 15 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch und ca. 20 weitere
Website:	spaceteam.ca
Besonderheit:	Eine spezielle Versionen kann für das Erlernen der englischen oder französischen Sprache genutzt werden

Es ist ganz schön kompliziert, ein Raumschiff zu steuern. Noch komplizierter wird dies, wenn mehrere Mitspielende als Teil einer Raumschiffcrew im Spiel *Spaceteam* gleichzeitig unterschiedliche Anweisungen bekommen. Diese müssen schnell auf dem Smartphone oder Tablet umgesetzt werden, jedoch fehlen die passenden Schalter, Regler oder Knöpfe, denn den Spielenden werden ganz andere Bedienelemente angezeigt. Wenn sie nun verzweifelt in die Gruppe rufen, ob beispielsweise jemand den „Grußkanal öffnen“, die „N-Stanzer einklinken“ oder „Niedere Wellen auf 1 verringern“ kann, wird das Spielprinzip deutlich. Alle Spielenden versuchen – oft zeitgleich – die erhaltenen Anweisungen der übrigen Crew zuzurufen, damit diese schnell ausgeführt werden. Geschieht dies nämlich nicht, nimmt das Raumschiff Schaden, die neuen Anweisungen können immer schwerer gelesen werden und ein sicherer Weiterflug zum nächsten Level bzw. in den Hyperraum wird fast unmöglich. Zur besseren Verständigung, ob eine Anweisung ausgeführt wurde, wird diese sicherheitshalber durch lautes Reinrufen wiederholt und die Ausführung bestätigt. Chaos, Geschrei und ein munteres Durcheinander sind damit vorprogrammiert.

Das kostenlose Spiel kann gleichzeitig von 2-8 Personen auf separaten Smartphones und Tablets gespielt werden. Gerade in interkulturellen Gruppen könnten neue sprachliche Herausforderungen für alle geschaffen werden, wenn einmal eine Sprache eingestellt wird, die allen fremd ist oder man nur mit Symbolen arbeitet. Auch wenn dies nur im Ansatz funktioniert, da das allgemein sehr fordernde und hohe Spieltempo nicht gesondert angepasst werden kann, versteckt sich hier ein weiteres spannendes Gruppenerleben, welches wiederum pädagogisch gut aufgegriffen werden kann.

Johann Sebastian Joust

(im *Sportsfriends*-Bundle enthalten)



Bild: [Brent Knepper](#) |

Bildquelle: jsjoust.com/images/jsjoust-photo05.jpg



Bild: [Bennett Foddy](#)

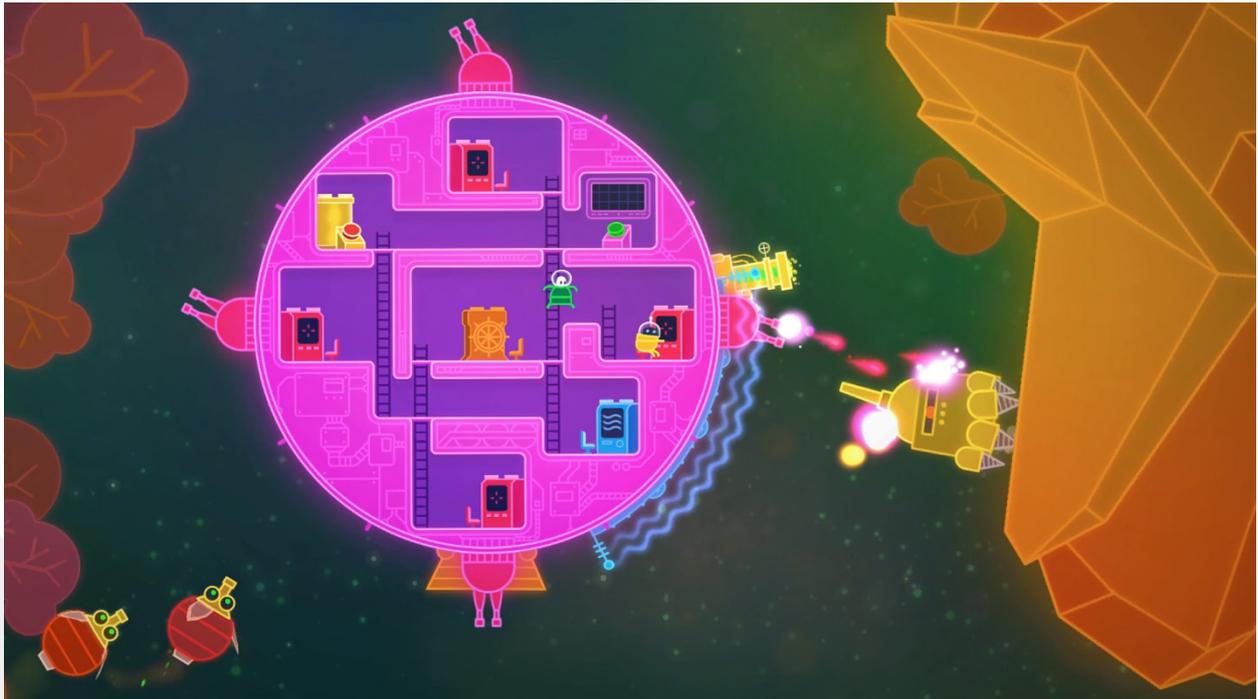
Bildquelle: jsjoust.com/images/jsjoust-photo01.jpg

Spieler*innen:	7 (an einem Gerät)
USK:	ab 0 Jahren
Plattform:	PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 3, PlayStation 4 Es werden zusätzlich bis zu 7 Move-Controller benötigt
Preis:	14 € (im <i>Sportsfriends</i> -Bundle enthalten)
Dauer:	ab 5 Minuten
Sprachen:	Englisch (es werden nur wenige Kommandos verwendet)
Website:	jsjoust.com
Besonderheit:	Spiel, bei dem für das Spiel selber kein Bildschirm genutzt wird.

Johann Sebastian Joust ist ein Videospiel, das ohne Bildschirm auskommt. Der „Action-Tanz-Battle“ für bis zu sieben Spieler*innen könnte als modernes Kampfspiel mit leuchtenden Zeptern, barocker Musik und Getänzel umschrieben werden. Die Mitspielenden bekommen jeweils einen PlayStation-Move-Controller, der in der Hand gehalten wird und jede Bewegung registriert. Das Licht geht aus, wenn der Controller –selbst- oder fremdverschuldet – zu schnell bewegt wird. Wessen Licht am Schluss noch brennt, hat die Runde gewonnen.

Das Spiel besticht durch leicht verständliches Gameplay, einen hohen Grad an Interaktion und Bewegung. Es braucht keine lange Einweisung, kommt ohne Sprache aus und Mitspielende können jeder Zeit ein- und aussteigen.

Lovers in a Dangerous Spacetime



Bildquelle: asteroidbase.com/press

Spieler*innen:	max. 4
USK:	ab 12 Jahren
Plattform:	PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Preis:	15 €
Dauer:	ab 15 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 13 weitere
Website:	loversinadangerousspacetime.com

Lovers in a Dangerous Spacetime ist ein Weltraumshooter, in dem bis zu vier Spieler*innen gemeinsam ein Raumschiff steuern müssen, um es erfolgreich durch den riesigen Weltraum zu navigieren, Gefahren zu umfliegen oder zu beseitigen und entführte Weltraumhäuschen vor den bösen Mächten der Anti-Liebe zu retten. Die Mitspielenden können frei entscheiden, welchen Posten sie im Raumschiff besetzen: Steuer, Schild, Kartennavigation oder eine der Kanonen. Da das Schiff über mehr zu besetzende Plätze als Crew-Mitglieder verfügt, müssen diese nach Bedarf hin- und herwechseln und sich untereinander verständigen – und das in zum Teil hektischen Situationen, die schnelles Handeln erfordern.

Das Spiel eignet sich daher sehr gut, um die Kommunikation in einer Gruppe zu üben und ggf. gemeinsam Regeln für den Umgang miteinander festzulegen. Durch die niedliche Grafik und die abstrakte Darstellung von Gewalt ist *Lovers in a Dangerous Spacetime* prinzipiell auch für Kinder geeignet; da der Schwierigkeitsgrad aber recht schnell steigt, könnten jüngere oder ungeübte Spieler*innen überfordert sein.

Octodad: Dadliest Catch



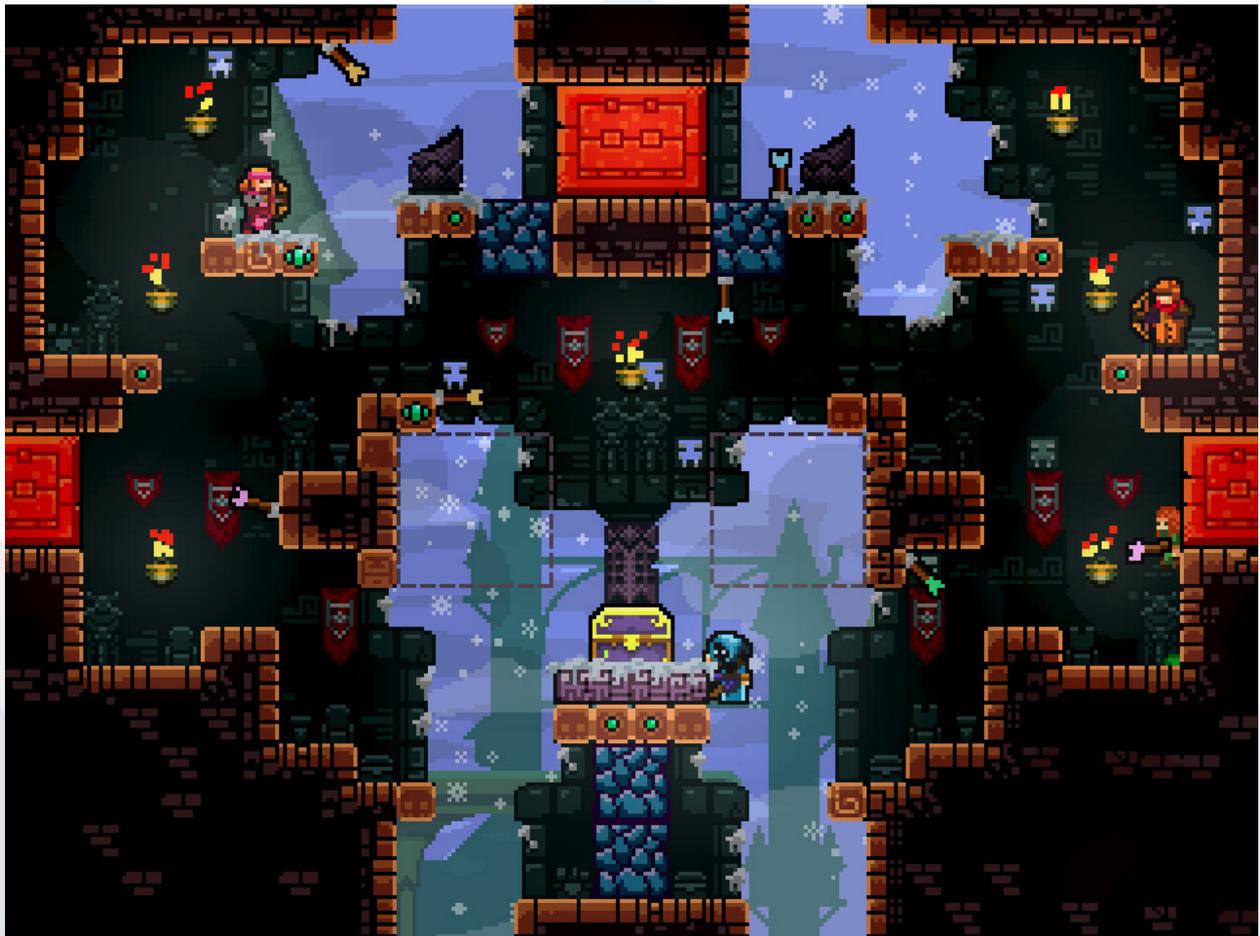
Bildquelle: octodadgame.com/octodad/dadliest-catch

Spieler*innen:	max. 4
USK:	keine Prüfung erfolgt
Plattform:	Android/iOS, PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation Vita, Playstation 4, Xbox One, Wii U, Nintendo Switch
Preis:	5,50 €
Dauer:	ab 20 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 14 weitere
Website:	octodadgame.com
Besonderheit:	Mehrere Spieler*innen steuern gleichzeitig eine Spielfigur.

Das Leben eines Oktopus' ist ziemlich kompliziert – zumindest, wenn er versucht, sich als Mensch auszugeben. In *Octodad: Dadliest Catch* schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines Familienvaters, der mit seiner Gattin und zwei Kindern in einem idyllischen Einfamilienhaus wohnt... aber eben anstatt über Arme und Beine über Tentakel verfügt. Diese müssen kooperativ von bis zu vier Mitspielenden gesteuert werden, wobei jede*r nur einen „Arm“ oder ein „Bein“ übernimmt. Entsprechend wichtig ist es, koordiniert vorzugehen und sich abzusprechen, denn wenn ein Bein nach links und das andere nach rechts steuert, ist Chaos vorprogrammiert – und die Gefahr, von der Familie oder Geheimagenten enttarnt und in ein Aquarium gesteckt zu werden, steigt.

Octodad: Dadliest Catch ist ein unterhaltsames und zugleich forderndes Spiel, denn die ungewöhnliche 4-Spieler*innen-Steuerung erfordert Eingewöhnung und kommunikatives Geschick. Wegen seines netten Humors und der niedlichen Inszenierung ist das Spiel trotzdem durchaus schon für jüngere Jugendliche geeignet. Dank der relativ einfachen Bedienung über Maus und Tastatur oder ein Gamepad können auch Jugendliche mit wenig Spielerfahrung mitmachen.

TowerFall



Bildquelle: towerfall-game.com

Spieler*innen:	max. 4
USK:	keine Prüfung erfolgt
Plattform:	Android, PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation Vita, Xbox One, Wii U, Ouya
Preis:	15 €
Dauer:	ab 10 Minuten
Sprachen:	Englisch
Website:	towerfall-game.com

In *TowerFall Ascension* bekämpfen sich bis zu vier Spieler*innen gleichzeitig in einer Arena mit Pfeil und Bogen und wer zuletzt noch steht, gewinnt. Was zunächst simpel klingt, ist in Wirklichkeit recht chaotisch und fordernd, da es schwierig ist, bei drei gleichzeitig mit Pfeilen um sich schießenden Gegner*innen den Überblick zu bewahren. Wer sich dennoch nach zusätzlichen Herausforderungen sehnt, kann vor jedem Match zusätzliche Handicaps wie Arenen mit Fallen, computergesteuerte Gegner*innen oder zufallsgenerierte Spezialpfeile einstellen, die zum Beispiel beim Aufprall explodieren oder giftige Ranken hinterlassen.

Dank der Pixel-Grafik und des insgesamt hohen Abstraktionsgrades steht nicht die Gewalt, sondern das Geschick der Spieler*innen im Vordergrund: Sie müssen ihre Widersacher*innen im Auge behalten, auf ihre wertvollen Pfeile achtgeben (denn diese sind in ihrer Anzahl begrenzt und können nur mit hohem Risiko wieder eingesammelt werden), Schätze bergen und gegebenenfalls weiteren Gefahren ausweichen. Trotz seines Grundprinzips „leicht zu erlernen, schwer zu meistern“ eignet sich *TowerFall Ascension* daher eher für erfahrenere Spieler*innen.

YamaYama



Lumenox Games | Bildquelle: store.steampowered.com/app/455770/YamaYama

Spieler*innen:	Max. 4
USK:	keine Prüfung erfolgt
Plattform:	PC (Windows), PlayStation 4
Preis:	10,- €
Dauer:	ab 10 Minuten
Sprachen:	Deutsch, Englisch, Französisch und 10 weitere
Website:	lumenoxgames.com

Bei *YamaYama* handelt es sich um ein Partyspiel, in dem bis zu vier Spieler*innen an einem Gerät oder online miteinander um den Sieg wetteifern. Ganz oben auf dem Treppchen steht am Ende, wer nach einer selbstbestimmten Anzahl von Minispielen oder nach Ablauf der zuvor eingestellten Spieldauer insgesamt die höchste Punktzahl erreicht hat.

Die einzelnen Minispiele finden in verschiedenen gestalteten, aber stets auf die Größe eines Bildschirms begrenzten Arenen statt, in denen es kleinere Aufgaben zu bewältigen gilt, z.B. die meisten fliegenden Windeln einzusammeln oder sich am geschicktesten von elektrisch aufgeladenen Bodenplatten fernzuhalten. Gleichzeitig müssen die Spielenden jedoch auch versuchen, ihre Gegner*innen am Erfüllen der Aufgaben zu hindern, wobei es meist nicht zimperlich zugeht: Es wird geschubst, geschoben und gedrängelt, was das Zeug hält, und nicht selten freuen sich die einen dabei diebisch, während die anderen schimpfen wie die Rohrspatzen.

YamaYama verfügt über ein einzigartiges Design, das gleichzeitig kindlich-kuntermult und alptraumhaft-furchteinflößend erscheint. Die Spielziele und die Figuren sind zum Teil sehr skurril gestaltet, wodurch sich das Spiel jedoch erfreulich von der Masse abhebt.