

Inhalt

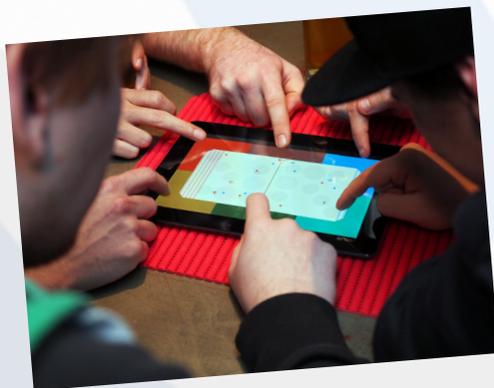
12 orbits 1

This War of Mine 3

Don't Make Love 4

Everything 5

YamaYama 6



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 Tanzmatte) und besitzt 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.

This War of Mine



11 Bit Studios | thiswarofmine.com

| | |
|----------------|--|
| Spieler*innen: | 1 |
| USK: | ab 16 Jahren |
| Plattform: | Android/iOS, PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 4, Xbox One |
| Preis: | 13,- € |
| Dauer: | ab 10 Minuten |
| Sprachen: | Deutsch, Englisch, Französisch und 14 weitere |
| Website: | thiswarofmine.com |
| Besonderheit: | Seit kurzen auch als umfangreiches Brettspiel erhältlich. |

Im Anti-Kriegsspiel *This War of Mine* bilden einige Zivilpersonen mitten in einem Bürgerkrieg eine Schicksalsgemeinschaft. Damit sie überleben, müssen ihre Grundbedürfnisse erfüllt, d.h. ihr Hunger gestillt sowie ihre körperliche und seelische Gesundheit erhalten werden. Regelmäßig stehen die Spieler*innen vor der Entscheidung, im Interesse des Überlebens der Gruppe andere Menschen zu bestehlen, auszurauben oder gar zu töten. Einmal getroffene Entscheidungen können nicht revidiert werden und wenn eine Spielfigur stirbt, gibt es keine zweite Chance. Die Spieler*innen steuern abwechselnd alle Charaktere und geben ihnen Aufgaben, die dann zum Teil automatisch ausgeführt werden. Da jede Figur über individuelle Stärken verfügt, muss genau abgewogen werden, wer sich für welche Tätigkeit am besten eignet. Die Bedienung des Spiels erfolgt per Maus, Touchscreen oder Gamepad und ist relativ simpel.

Einsteiger*innen sei empfohlen, das Spiel einfach zu starten und zu spielen, bis alle Figuren gestorben sind – anfangs dauert das meist weniger als eine Stunde, denn die Spieler*innen werden ins kalte Wasser geworfen und müssen sich auch grundlegende Spielmechaniken weitgehend selbst erschließen. Fortgeschrittene können vor Beginn einer Partie über einen Editor eine Vielzahl von Parametern einstellen, u.a. welche Spielfiguren und Orte vorkommen sollen oder wie das Wetter und die Kriminalität sich im Spielverlauf entwickeln werden, und somit Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad nehmen.

Don't Make Love

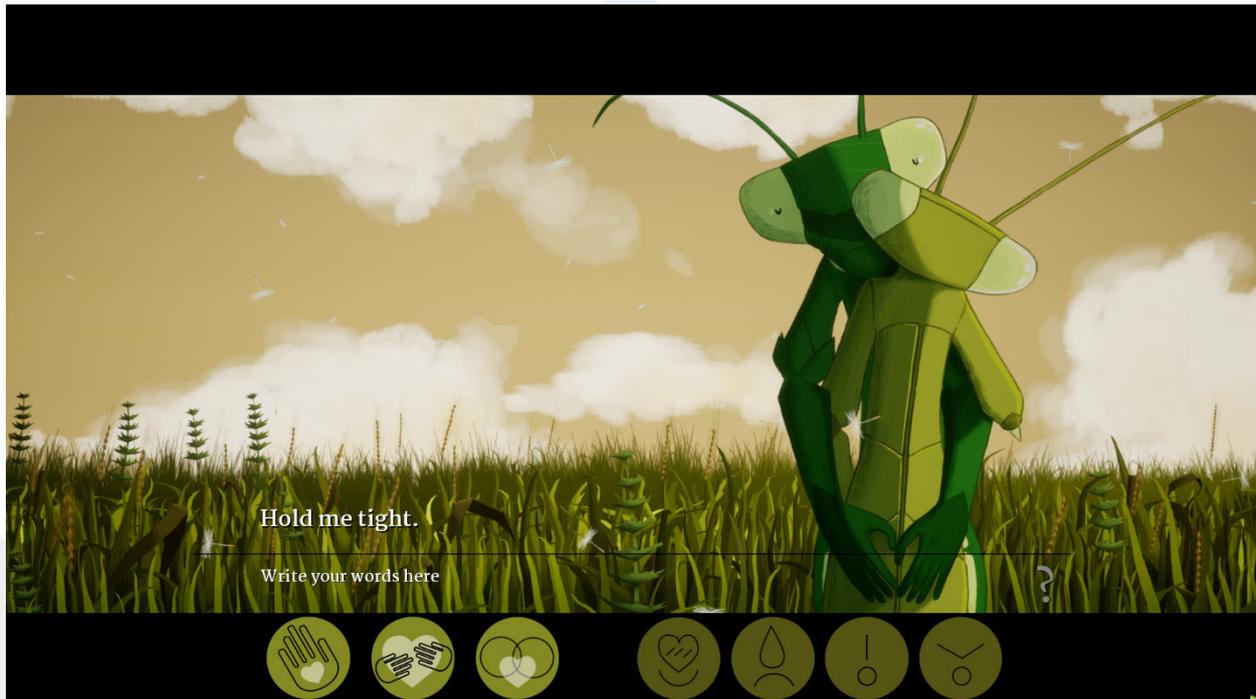


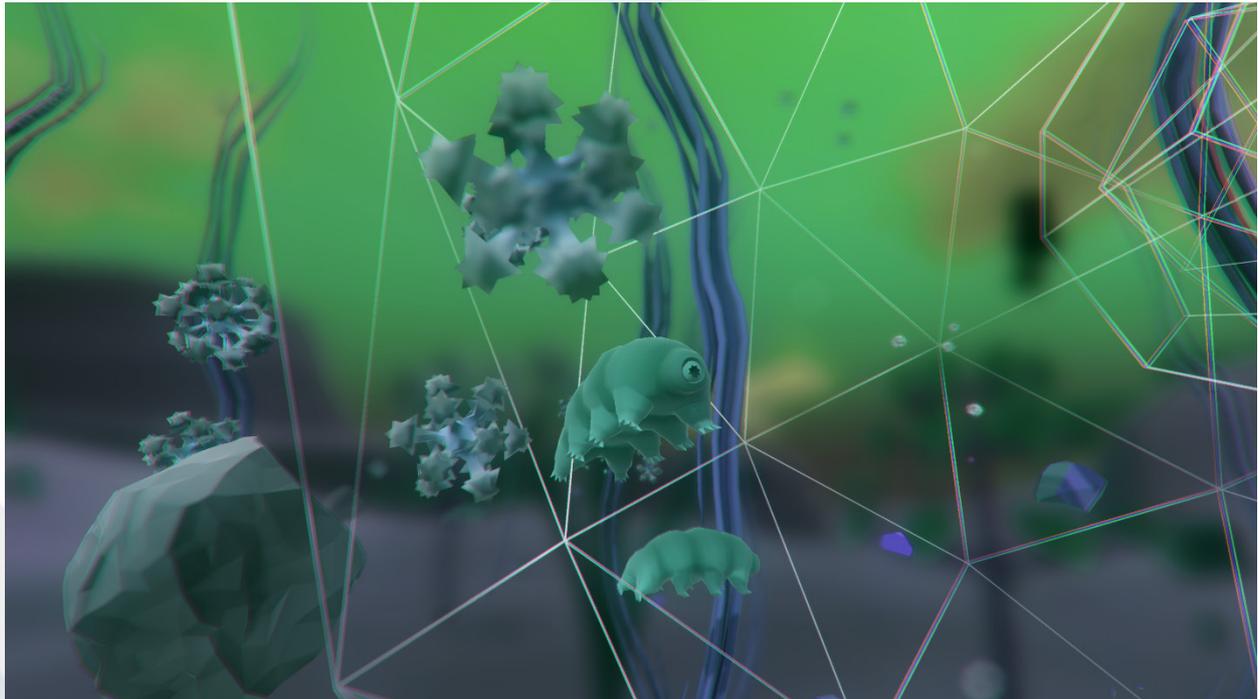
Bild: maggese | Bildquelle: maggese-games.com/game/don-t-make-love

| | |
|----------------|--|
| Spieler*innen: | 1 |
| USK: | keine Prüfung erfolgt |
| Plattform: | PC (Windows) |
| Preis: | 7,- € |
| Dauer: | ab 15 Minuten |
| Sprachen: | Englisch |
| Website: | maggese-games.com/game/don-t-make-love |

Don't Make Love ist ein interaktives Drama, in dem die Spieler*innen in die Rolle einer weiblichen oder männlichen Gottesanbeterin schlüpfen und mit ihrem Partner/ihrer Partnerin über die gemeinsame Beziehung sprechen. Die beiden Liebenden sehen sich mit einem großen Problem konfrontiert: Wollen sie sich endlich körperlich annähern, riskieren sie den Tod des Männchens, da manche weiblichen Gottesanbeterinnen ihre Partner beim Geschlechtsakt fressen. Das gesamte Spiel besteht aus einem andauernden Dialog zwischen den beiden Gottesanbeterinnen, in dem sie über ihre Gefühle und Probleme sprechen.

Die Steuerung erfolgt fast ausschließlich über die Tastatur, denn der Dialog wird per freier Texteingabe geführt. Möchten die Spieler*innen also auf eine Aussage ihres Gegenübers reagieren, tippen sie ihre Antwort einfach in das dafür vorgesehene Textfeld, das Spiel erfasst den Text und gibt eine dazu passende Reaktion aus. Ergänzend können drei verschiedene Aktionen (streicheln, umarmen, küssen) sowie vier Gesichtsausdrücke (glücklich, traurig, überrascht, verärgert) per Mausklick ausgewählt werden, die den Spielverlauf ebenfalls beeinflussen. Die Steuerung ist also im Prinzip extrem simpel: Wer mit einer Tastatur schreiben kann, verfügt bereits über die notwendigen Fähigkeiten. Aktuell ist *Don't Make Love* allerdings nur auf Englisch verfügbar und erfordert einen erweiterten Sprachschatz.

Everything



17 c David O'Reilly 2017.png | Bildquelle: everything-game.com/presskit

| | |
|----------------|--|
| Spieler*innen: | 1 |
| USK: | keine Prüfung erfolgt |
| Plattform: | PC (Windows, Mac, Linux), PlayStation 4 |
| Preis: | 15,- € |
| Dauer: | ab 30 Minuten |
| Sprachen: | Englisch |
| Website: | everything-game.com |

Everything ist eine Simulation, in der die Spieler*innen fast alles steuern können, vom Einzeller über einen Stein, bis hin zu einer Kuhherde oder einem ganzen Planeten. Während man anfangs noch im Körper eines einzigen (zufällig ausgewählten) Lebewesens gefangen ist, erlernt man nach kurzer Spielzeit die Fähigkeit, beliebig oft und schnell per Knopfdruck zwischen Kreaturen und Objekten hin- und herzuwechseln. Je nachdem, in welcher Form man sich gerade fortbewegt, erscheint die Umgebung größer oder kleiner, und es tun sich dort neue Details auf, die man vorher nicht gesehen hat.

Das Spiel hat einen stark explorativen Charakter und lädt dazu ein, das große In-Game-Universum, welches sich über mehrere Kontinente, Planeten und Welten erstreckt, ausgiebig zu erkunden. Ergänzend ist es möglich, in eingeschränktem Maße mit anderen Wesen und Objekten zu interagieren, zum Beispiel mit ihnen zu tanzen oder ihre Gedanken zu lesen. In regelmäßigen Abständen findet man zudem Mitschnitte aus Vorträgen des britischen Philosophen Alan Watts, der in kurzen, ebenso unterhaltsamen wie nachdenklich stimmenden Audioschnipseln über den Zusammenhang allen Lebens und den Tod spricht.

Es gibt keine Möglichkeit, zu gewinnen oder zu verlieren, wohl aber viel zu entdecken. *Everything* kann als spielerischer Einstieg in philosophische Gespräche oder als meditative Auszeit genutzt werden. Letzteres wird dadurch unterstützt, dass sich das Spiel nach kurzer Eingabepause stets von selbst zu spielen beginnt, man sich also zurücklehnen und das bunte Treiben auf dem Bildschirm einfach beobachten kann.

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 verschieden 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-kunterbunt 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.