



... ► Beurteilungen ► Denken / Geschick ► Lumines

Suche...

Lumines



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielsuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Genre
Denken / Geschick

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
Ubisoft
Erscheinungsjahr
2005
Systeme
Playstation Portable
System im Test
Playstation Portable
Kurzbewertung
Gutes Spiel für Zwischendurch,
allerdings ohne große Spieltiefe



Spielbeschreibung:

Die ersten populären Videospiele in den 1970er Jahren waren denkbar einfach konzipiert. Das wohl bekannteste Beispiel ist "Pong". Für alle die diesen Spiele-Klassiker nicht kennen: bei Pong handelt es sich gewissermaßen um eine Art Tennissimulation. In einem quadratischen Spielfeld befinden sich an zwei gegenüberliegenden Seiten zwei linienförmige Cursor. Ein Ball



Gruppenleiter
Niko
Boßmann
Ü12 Lise-Meitner-
Gesamtschule

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielsuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

bewegt sich in dem zweidimensionalen Spielfeld von einer Seite zur anderen, bis es einem Spieler nicht gelingt, ihn mit dem Cursor zurück ins gegnerische Feld zu schicken. Vergleicht man dieses Spielprinzip mit modernen Spieletiteln, offenbart sich die unheimliche Entwicklung, die bis heute stattgefunden hat.

Ein sehr beliebter Spieletitel ist Tetris. Der Spieler muss herabfallende Blöcke möglichst passend sortieren, um lange im Spiel bleiben. Dieses Spielprinzip wird auch von dem hier bewerteten "Lumines" aufgenommen. Zwar sehen die herabfallenden Blöcke leicht anders aus, die Kernaufgabe des Spielers ist aber die gleiche wie bei dem Klassiker. Ein Aspekt, der das Spiel besonders macht, ist die Musik. Diese untermauert das Spielgeschehen nicht nur, sondern ist auch eingebunden. Das Spiel hat insgesamt vier verschiedene Spielmodi: der Einzelspielermodus, jeweils einen Versus-Modus mit menschlichem Gegner bzw. Computergegner und den Puzzle-Modus.

Pädagogische Beurteilung:

Simple Spielprinzip sorgt für reibungslosen Einstieg

Das Spielprinzip ist wie bereits geschrieben sehr stark an Tetris angelegt. Da die meisten Spieler mit der Idee hinter dem Spiel vertraut sein dürften, erübrigen sich lange Einführungen. Aber auch Spieler ohne Hintergrundwissen finden sich schnell zurecht. Die Steuerung ist einfach zu erlernen, fordert den Spieler aber, vor allem im späteren Spielverlauf, auch heraus. Die Blöcke fallen immer schneller herunter und verlangen vom Spieler impulsive und weniger geplante Entscheidungen. Um längere Zeit zu bestehen, brauchen Spieler einerseits ein Händchen für das Spiel, andererseits aber auch Übung.

Musik als wichtiger Aspekt

Die Macher von Lumines gehen mit ihrer Entscheidung, die Hintergrundmusik zu einem wichtigen Aspekt des Spiels zu machen, ungewöhnliche Wege. Zwar ist Lumines kein klassisch auf Musik ausgelegter Spieletitel, dennoch spielt sie eine wichtige Rolle. Der Takt gibt hierbei das Spieltempo vor und setzt den Spieler zusätzlich unter Druck: ein schnellerer Takt sorgt für rasch aufeinanderfolgende Aktionen auf dem Bildschirm. Dies bietet Kindern die Möglichkeit, unterbewusst ein paar musikalische Erfahrungswerte zu sammeln. Überbewertet werden sollte dieser Aspekt aber auch nicht.

Versus-Modus als Rettungsanker

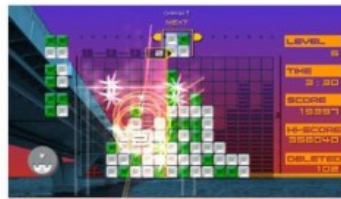
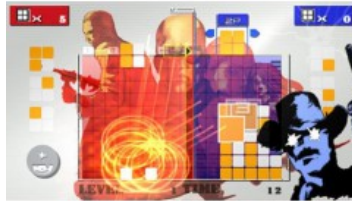
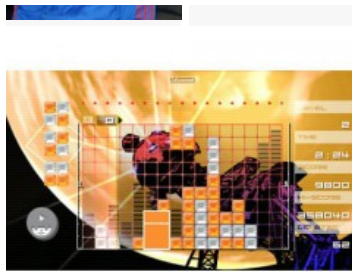
Auch wenn das Spiel durch seinen simplen Aufbau zunächst überzeugen kann, bedeutet dies für die Spieltester auf Dauer eher Langeweile. "Ich hätte da auf keinen Fall länger Spaß dran. Das wird schnell langweilig (Spieltester, 12 Jahre)." Allerdings gaben die jungen Tester auch an, eher kein Interesse an Puzzlespielen und Geschicklichkeitsspielen zu haben. Nichtsdestotrotz ist die Monotonie ein Aspekt, an dem das Spiel ein wenig ins Stolpern gerät. Der Versus-Modus kann dagegen für zusätzlichen Spielspaß sorgen. In diesem Modus gibt es die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. Die Besonderheit ist, dass sich beide Spieler eine Spielfläche teilen. Diese Spielfläche ist durch eine Trennlinie in zwei Hälften geteilt. Je nachdem, welcher Spieler besser spielt, verschiebt sich die Hälfte zum anderen Spieler. Dieser hat für seine Züge dann einen begrenzteren Aktionsraum, was seine Aufgabe weiter verkompliziert. In diesem Modus steckt sicherlich das größte Potenzial von Lumines.

Eher für Zwischendurch

Auch wenn der Versus-Modus für Spielspaß sorgen kann, Lumines ist eher kein Spiel für ausgedehnte Abende mit der PSP. Zu schnell wird das Spiel monoton. Dies ist aber keine grundsätzliche Kritik, der Spieler muss einfach nur berücksichtigen, dass das Spiel eher ein Lückenfüller ist. Egal ob auf dem Weg zur Schule in der Bahn oder kurz vorm Schlafengehen, für den anspruchslosen Zeitvertreib ist Lumines ein ideales Spiel.

Fazit:

Lumines ist im Grunde eine neue, optisch hübsche Variante des Spielklassiker Tetris. Vom Spielprinzip her bietet der Titel keine allzu große Tiefe, als Zeitvertreib kann das Spiel aber durchaus überzeugen. Insbesondere der Versus-Modus bietet eine Möglichkeit, dem Spiel neue Anreize zu entlocken. Die Musik ist - anders als in den meisten Spielen - nicht nur Beiwerk, sondern integraler Bestandteil von Lumines. Grundsätzlich können auch schon Grundschulkinder ab 7 Jahren das Spielprinzip verstehen und sich erproben.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester

Spieltester
Ü12 Porz
Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)