



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

Suche...

Yonder: The Cloud Catcher Chronicles



Genre
Rollenspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (0)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
Prideful Sloth

Erscheinungsjahr
2017.07

Systeme
PC, Playstation 4, Nintendo Switch

System im Test
PC

Homepage des Spiels
[Link](#)

Kurzbewertung
Friedliches, kindgerechtes Open-World-Adventure mit Harvest Moon-Anleihen



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Die beliebte Serie [Harvest Moon](#) verspricht Fans schon seit mehreren Jahrzehnten ein friedliches Leben auf dem Bauernhof - zumindest virtuell. *Yonder: The Cloud Catcher Chronicles* basiert zumindest lose auf diesem Konzept, verfrachtet es aber in eine offene Spielwelt. Open-World-Games erfreuen sich einer großen Beliebtheit und immer mehr Titel basieren auf diesem Kontext. Hierbei besteht der Kerninhalt darin, in einer frei begehbaren Welt unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen und ein langfristiges Ziel zu verfolgen. Der eigene Avatar erleidet zu Beginn Schiffbruch und landet auf der magischen Insel Gemea. Diese ist teilweise durch einen dunklen Nebel bedeckt und fortan ist es die Aufgabe, den Nebel zu entfernen und dem Mysterium dahinter auf den Grund zu gehen. Abseits davon gilt es, Saatgut anzubauen, Tiere zu pflegen und verschiedene Aufgaben für die Bewohner_innen der Insel zu erfüllen. Kämpfe oder Gegner gibt es keine. Mit der Zeit werden zudem verschiedene Rohstoffe oder Zutaten gesammelt, aus denen wiederum neue

Werkzeuge oder Nahrung gewonnen werden kann. *Yonder* verwendet dabei bekannte Spielmechaniken, verpasst diesen aber einen eigenen bunten Anstrich.

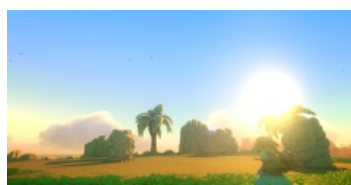
Text von Marvin Spirakos

Pädagogische Beurteilung:

Zelda-Anleihen



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule
Düsseldorf |
Spieletester an der HHU



Startseite

Spiele

Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

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

Suche

Suchbegriff

Spielesuche

Spieletitel

[Erweiterte Suche](#)

Zusammenfassung

Optisch ist das Spiel vergleichbar mit [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#). Bei *Yonder: The Cloud Catcher Chronicles* sieht jedoch alles noch ein wenig niedlicher aus. Tiere, Landschaften und Personen sind sehr süß animiert, was auch junge Kinder anspricht. Die vorhandene Fauna ist nicht realistisch, sondern sehr fantasievoll gestaltet. Hierbei handelt es sich um Abwandlungen von realen Tieren, die optimal in das niedliche Setting eingebunden sind. Auch das Open-World-Konzept erinnert an *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, in dem die Spielwelt vor Details strahlt und langfristig zum Erkunden und Durchforschen einlädt. Dagegen fühlt sich die Welt von *Yonder* oftmals karg an und bietet den Spielenden, abseits hübsch anzusehender Landschaften, vergleichsweise wenig zu entdecken.

Lesekenntnisse notwendig

Wer im Detail erfahren möchte, welche Hintergrundgeschichten und Aufgaben sich hinter den einzelnen Inselbewohner_innen verbergen, sollte sich darauf einstellen, dass diese per Text mitgeteilt werden und es keine Sprachausgabe gibt. Wer die Texte jedoch überspringt, verpasst nicht viel. Besonders die Nebenaufgaben erfordern kaum Lesekenntnisse, da sich die Bitten in den meisten Fällen wiederholen. So müssen beispielsweise gewisse Objekte besorgt werden. Das ganze Geschehen wird mit klassischer, angenehmer Musik untermalt, die sich in die idyllische Landschaft und Atmosphäre optimal ein.

Ziele und Nebenaufgaben

Die Aufgaben sind durch eine einfache Mechanik und eine simple Struktur gekennzeichnet, da diese sich meist nur minimalistisch unterscheiden. Hauptsächlich sind die Spielenden damit beschäftigt, erwünschte Gegenstände zu sammeln und den Personen zu übergeben, die den Auftrag erteilt haben. Viele ältere Spieler_innen können sich bei dieser einseitigen Struktur der Aufgaben schnell langweilen. Für Jüngere, die sich noch nicht mit komplexen Aufgaben beschäftigen wollen oder können, ist dies jedoch ein tolle Möglichkeit, die Welt zu entdecken. Hinzu kommen die versteckten Feen, die gefunden werden müssen, um den dunklen Nebel in den verschiedenen Gebieten verschwinden zu lassen. Eine Alternative im spielerischen Kontext bietet der Bau einer eigenen Farm. In dieser können beispielsweise eigene Tiere gezähmt und gehalten werden. Der Besitz von Tieren ist bei vielen Kindern als Wunsch sehr ausgeprägt und kann hier in geringem Maße spielerisch erprobt werden. Im Vergleich zu ähnlichen Titeln, sind die Möglichkeiten hier allerdings relativ gering.

Sammeln und noch mehr Sammeln

Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad nicht besonders hoch. Durch eine Minikarte werden stets die gewünschten Ziele und Aufgabengeber markiert, sodass diese schnell gefunden werden können. Die Suche der Feen benötigt teilweise ein wenig Aufwand, ist jedoch beim aufmerksamen Spielen gut zu meistern. Ein wichtiges Merkmal des Schwierigkeitsgrades ist das Fehlen jeglicher Kämpfe. Im Vordergrund stehen das Erkunden und Entdecken. Auf langer Sicht fehlt es hier allerdings an Motivation, um sich tiefer im Spiel zu verlieren. Die generischen Sammelaufgaben lassen sich oft ohne große Probleme lösen und auch der Farmausbau geht schnell und einfach von der Hand, sodass es erfahrenen Spieler_innen schnell an Herausforderungen fehlen könnte.

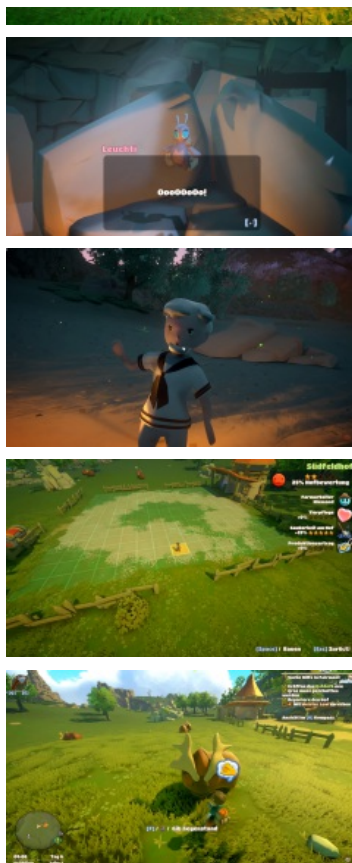
Viel Zeit zum Lernen

Der Einstieg sowie die allgemeine Spielmechanik sind angenehm niedrigschwellig gehalten und auch die Steuerung sollte mit ein wenig Erfahrung kein Problem darstellen. Aber auch Personen, die bisher nicht so oft zum Controller gegriffen haben, werden mit der präzisen Steuerung schnell klarkommen. Aufgrund des Spielprinzips, welches nahezu vollständig ohne klassische Spannungselemente auskommt, besteht die Möglichkeit, die Steuerung individuell und im eigenen Tempo zu erlernen.

Fazit:

Jüngere und unerfahrene Spieler_innen werden sich über die wenigen Anforderungen und das niedrige Niveau freuen. Besonders die fehlende langfristige Motivation kann sich aber bei erfahrenen Spieler_innen schnell bemerkbar machen. Es gibt keine kämpferischen Auseinandersetzungen, allerdings besitzt der Titel eine gewisse Komplexität. Es sind außerdem Lesefähigkeiten erforderlich, um in den vollen Genuss von *Yonder* zu kommen. Der Titel eignet sich daher ab einem Alter von etwa 6 Jahren. Kinder in diesem Alter können eine eigene Farm aufbauen, die Welt in der schönen Optik erforschen und eine Menge Spaß mit dem Spiel haben.

Diese Kritik ist von Studierenden der Philosophischen Fakultät an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf verfasst. Die unter der Leitung von Koray Çoban durchgeführte und von Daniel Heinz und Dirk Poerschke unterstützte Übung 'Spieletester' präsentiert sich unter spieletester.phil.hhu.de.



Siehe auch

- [Harvest Moon: Das verlorene Tal](#)
- [Stardew Valley](#)
- [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#)

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



