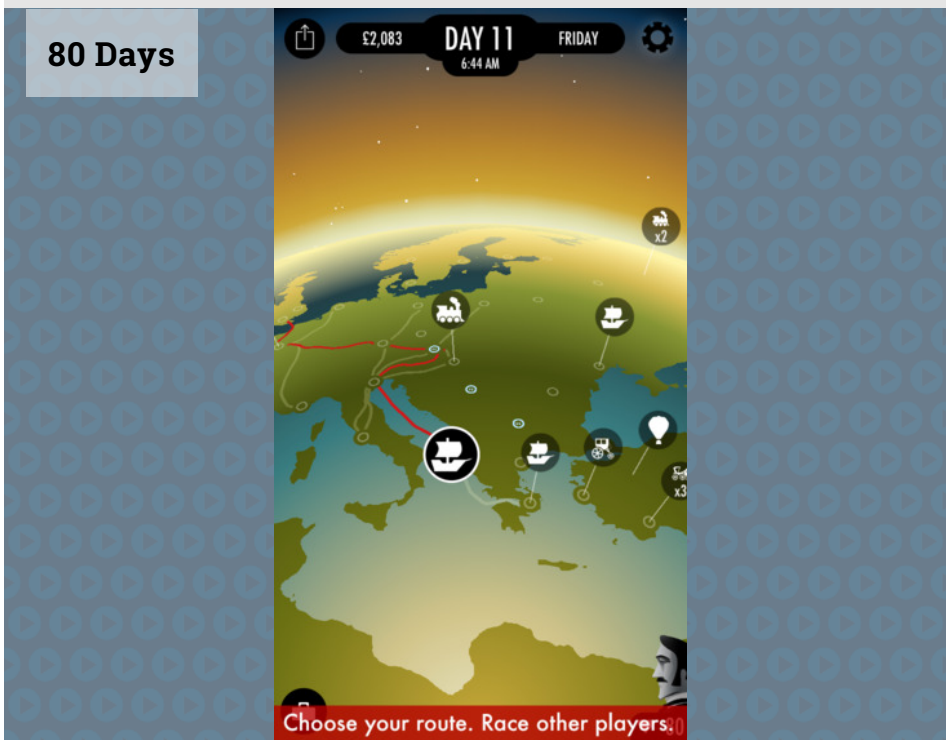




... ► Beurteilungen ► Apps ► 80 Days

Suche...



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

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)



Genre
Apps



USK
nicht USK geprüft (?)



Pädagogisch
ab 14 Jahre

Vertrieb

inkle

Erscheinungsjahr

2014.07

Systeme

iOS

System im Test

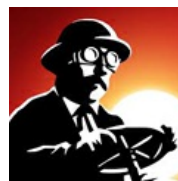
iOS

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Interaktives Spielbuch nach
bekannter Romanvorlage



Spielbeschreibung:

Jules Vernes Abenteuerroman "In 80 Tagen um die Welt", aus dem Jahr 1873 ist ein Klassiker der fantastischen Literatur. Erzählt wird die Geschichte des exzentrischen englischen Gentleman Phileas Fogg und seines treuen französischen Dieners Jean Passepartout. Beide wollen aufgrund einer Wette die Erde in nur 80 Tagen umreisen. In diesem iOS-Abenteuer haben nun Interessierte die Möglichkeit, dieses Kunststück selbst zu erleben und den Reisekurs sowie zahlreiche weitere Entscheidungen frei zu bestimmen. Der Spielverlauf gestaltet sich dabei wie eine Mischung aus Textadventure, Spielbuch und seichter Wirtschaftssimulation.

Pädagogische Beurteilung:

Die Reise beginnt

Das Spiel startet im viktorianischen London des Jahres 1872. Aufgabe der Spieler ist es, als Passepartout die Reise auf der Weltkarte logistisch zu planen. Von der Dampflokomotive über Automobile, Kutschen, Schiffe und Zeppeline bis hin zu illustren Steampunk-Fortbewegungsmitteln wie mechanische Elefanten stehen hier zahlreiche Möglichkeiten zur Wahl, die sich hinsichtlich



Redaktion

Daniel Heinz
Spieleratgeber-NRW



des Preises und der Geschwindigkeit voneinander unterscheiden. Die Wege erschließen sich durch Gespräche, die Erkundung einer Stadt oder käuflichen Reiseplänen.

Interaktive Erzählung

Die Geschichte ist aufgebaut wie ein interaktives Spielbuch. Vor dem jeweiligen Bildhintergrund, welcher je nach Situation eine Stadt, eine Eisenbahn oder der Dialogpartner ist, erscheint ein Textfenster. Hier wird die Umgebung beschrieben und Dialoge geführt. Der Spieler trifft direkt im Lesefluss immer wieder folgenschwere Entscheidungen: "Fahren wir Schwarz? Oder gehen wir lieber zum Ticketverkäufer? Rempeln wir dort aus Zeitnot alle Passanten beiseite? Schreien wir den Ticketverkäufer an oder bleiben wir geduldig?" Mit solchen Fragen und den entsprechenden Folgen wird der Spieler ständig konfrontiert. Dass sich der Handlungsverlauf merklich verändert, beschrieben alle Tester als motivierend. Während den Gesprächen mit Fogg, den Stadtbewohnern, einem Fahrer oder Schaffner erfährt der Spieler zudem Wissenswertes über die Mentalität eines Landes, drohende Kriege, hilfreiche Reiserouten oder Infos zu Gefahren in der nächstgelegenen Stadt.

Geld regiert die Welt

Auch eine Art Handelssimulation ist Bestandteil des Spiels, denn das begrenzte Reisebudget muss effizient und vorausschauend verwaltet werden. So muss in London der eigene Koffer gepackt werden. Die Gegenstände können andernorts zu teils horrenden Preisen weiterverkauft werden – vorausgesetzt, die Route führt über diese Stadt. Um eine Schrotflinte in Wien für das Zehnfache des Preises zu verkaufen, wurde im Test gerne ein kleiner Umweg in Kauf genommen. Sichert dieser Gewinn doch künftig die Möglichkeit, ein schnelleres Vehikel in Anspruch zu nehmen. Weiterhin kann eine Garderobe zusammengestellt werden, die bei späteren Aufenthalten hilfreich erscheint. Ein Spieletester hat sich z.B. ein paar warme Anziehsachen vor dem Abstecher nach Sibirien gesammelt, ein anderer kaufte stattdessen die Garderobe des amerikanischen Gentlemans in der Hoffnung auf zukünftigen Nutzen.

Kollege Zufall

Eine gewisse Vorbereitung auf künftige Stationen sollte zwar gegeben sein, die Spieletester fanden allerdings heraus, dass sich dieses Abenteuer niemals gänzlich berechnen lässt und oft der Zufall bestimmt. Da wird der Zug von Luftpiraten gekapert und die beiden Protagonisten als Geisel genommen. Oder ein Hafen kann nicht angelaufen werden. Manchmal strandet das Duo in einer Stadt, von der aus es keine erkundete Reiseroute gibt, was eine Verzögerung mit sich bringt. Und die Uhr tickt unaufhaltsam, was dieses Abenteuer so spannend und intensiv macht.

Lange faszinierend

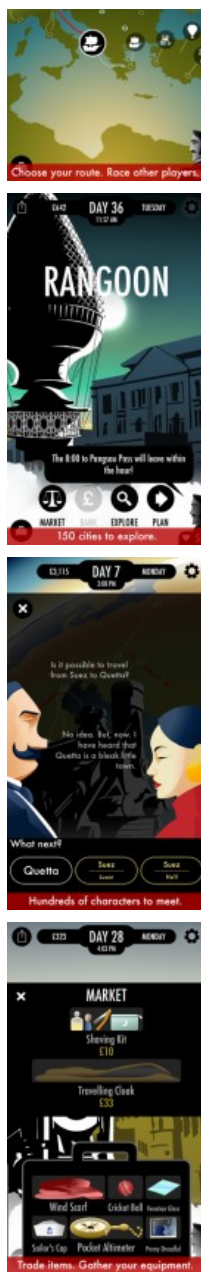
Alle Tester beschrieben die Langzeitmotivation als hoch. Immerhin 150 Städte können bereits werden und jeder Spielanlauf führt wieder über andere Gebiete. Selbst wenn die Jugendlichen in der gleichen Stadt landeten, wurden sie mit anderen Handlungen konfrontiert, was eine erneute Runde durchaus rechtfertigte. Lediglich ein knappes Scheitern nach ca. 2 – 3 Spielstunden beschrieben die Jugendlichen als frustrierend. Doch grundlegend ist der Zeitrahmen für die 80 Tage großzügig bemessen. Dass auf der Karte außerdem alle anderen zugleich online spielenden Reisenden sichtbar sind, lässt zudem tatsächlich eine Art Rennfieber aufkommen.

Was kann man lernen?

"80 Days" ist kein Lernspiel und will es auch nicht sein. Zu fiktional sind die Steampunk-Maschinen und manch abstruse Begebenheit, mit denen die beiden Reisenden konfrontiert werden. Was das Spiel im Test allerdings schaffte war ein Interesse an Topografie, fernen Ländern und dessen Sitten, Bräuchen und Geschichte. Diese Wissensvermittlung geschieht dezent und ohne erhobenen Zeigefinger. Aufgabe des Spielers ist es, die Fiktion von echten Gegebenheiten trennen zu können. Durch die englische Sprache und die zahlreichen Dialoge werden zudem fortgeschrittene Fremdsprachenkenntnisse gefordert.

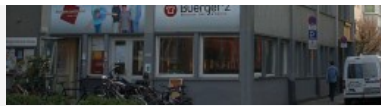
Fazit:

Geduldige und leseinteressierte Jugendliche ab 14 Jahren, die fortgeschrittene Englisch-Kenntnisse aufweisen, finden hier ein Reiseabenteuer, das einem Klassiker der Literatur zum Vorbild nimmt. Durch Zeitdruck, Geldnot und diversen Bedrohungssituationen entsteht hier Spannung, obwohl die Geschichte primär durch Text vermittelt wird. Skurrile Flugmaschinen und dampfbetriebene Kutschen geben der Jagd um den Globus eine Prise Phantastik.



Beurteilung der Spieletester zuklappen





Spielertester Ü16 Bürgerzentrum Deutz Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



[Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#) • [Team](#) • [Impressum](#) • [Datenschutz](#) • [Kontakt](#)

powered by [cre8CMS](#)