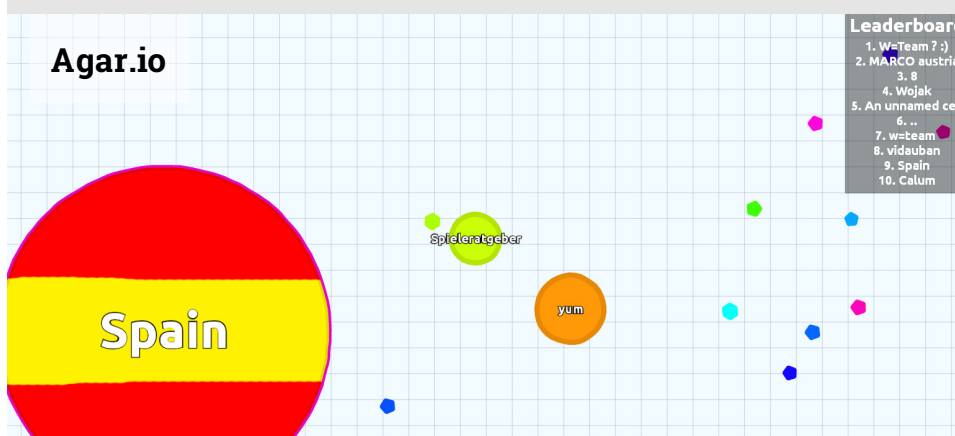




... » Beurteilungen » Apps » Agar.io

Suche...



Leaderboard	
1. W-Team ? :)	
2. MARCO austria	
3. B	
4. Wojak	
5. An unnamed cell	
6. w	
7. wteam	
8. vidauban	
9. Spain	
10. Calum	

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



Genre
Apps



USK
nicht USK geprüft (2)



Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb

Erscheinungsjahr

Systeme

System im Test

Homepage des Spiels

Kurzbewertung

Miniclip.com

2015.05

PC, iOS, Android

iOS

[Link](#)

Einfach gestaltetes, leicht
verständliches Online-Spiel



Spielbeschreibung:

Fressen oder gefressen werden – darum geht es in dem beliebten und kostenlosen Multiplayer-Spiel mit dem seltsam anmutenden Namen, das wahlweise im Browser oder als App genutzt werden kann.

Nach der Namens- und Gebietswahl steuert der Spieler eine kleine, runde, farbige Zelle über ein kariertes Feld mit dem Ziel, an Größe zu gewinnen. Dies gelingt, indem er kleinere Zellen verspeist. Doch auch zahlreiche andere Spieler in der Umgebung verfolgen dieses Ziel. Wird die eigene Zelle von einem größeren Kontrahenten gefressen, endet die Runde. Eine zusätzliche Bedrohung stellen Viren dar. Berührt man diese Kugeln mit gezackten Rändern, explodiert die eigene Zelle in bis zu 8 kleine Einzelteile, die erst nach einer gewissen Zeit wieder vereint werden können.

Auf einer Highscore-Liste, hier Leaderboard genannt, kann der Spieler seinen Erfolg ablesen.

Pädagogische Beurteilung:

Leicht verständlich, übersichtlich und beliebt

Die Steuerung ist denkbar einfach: Mit der Maus im Browser oder dem Finger auf mobilen Geräten gibt der Spieler seiner Zelle Richtungsanweisungen. Die Bewegungen sind dabei auf das Spielfeld begrenzt. Aufgrund der einfachen und übersichtlichen Gestaltung und der simplen Regel „Klein frisst Groß“ kann der Ablauf bereits nach kurzer Zeit erfasst und erfolgreich umgesetzt werden. Und dank der mobilen Umsetzung kann „agar.io“ in vielen Situationen als Zeitüberbrückung genutzt werden. Sei es an der Haltestelle, in der Bahn oder im Wartezimmer. Sich dabei auch noch im spannenden Wettstreit mit anderen zu befinden, wurde von unseren Spieletestern als Grund für den immensen Erfolg benannt. Allein in der Region Europa sind momentan über 30.000 Nutzer gleichzeitig aktiv (Stand: 10. Juli 2015).

Ablauf

Im Grunde genommen kann der Spielablauf in 3 Phasen unterteilt



Redaktion
Daniel Heinz
Spieleratgeber-NRW



Suche

Suchbegriff

Suchen

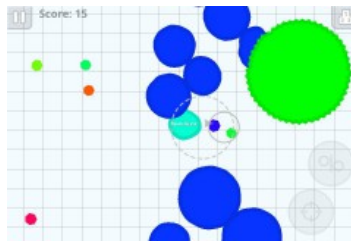
Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

im Grunde genommen kann der Spielablauf in 3 Phasen unterteilt werden. Zum Start ist die eigene Zelle sehr klein. Hier gilt es die vielen herumliegenden Zell-Kügelchen zu verputzen und sich reaktionsschnell und vorausschauend von anderen Spielern fernzuhalten. Dies gelingt anfangs noch durch die geringe Masse und die dementsprechend hohe Geschwindigkeit. In der zweiten Phase wird der Spieler auch zum Jäger anderer Mitspieler. Um dies zu meistern, bedarf es einer Taktik, denn als größere und schwerfälligere Kugel erwischt man kleinere Kontrahenten sonst nur durch deren Unachtsamkeit. Um sich nicht gänzlich auf den Kollegen Zufall verlassen zu müssen, entwickelten die Spieletester Taktiken, indem sie sich absichtlich teilten oder freiwillig Masse in eine bestimmte Richtung abschossen, um z.B. Gegner anzulocken oder befreundeten Mitspielern zu helfen. Bei einem Zufallstreffer auf einen Virus fand ein Tester heraus, dass dieser größer wird und naheliegende Kontrahenten in Einzelteile sprengt. Die dadurch austretende Masse verleibte er sich fix ein und floh freudig davon. Solche Tricks herauszufinden, wiederholt anzuwenden und mit den Freunden zu teilen war für alle sehr reizvoll.



Ist die eigene Zelle schließlich sehr groß, braucht der Spieler die anderen Mitspieler nicht mehr sonderlich zu fürchten. Allerdings verliert die große Kugel an Geschwindigkeit, weswegen auch hier Taktiken verfeinert werden mussten. Nur so ist es möglich, die Spitze des Leaderboards (Highscoreliste) zu erklimmen.

Zeitaspekte

Eltern sollten wissen, dass die meisten Spielrunden nur von kurzer Dauer sind. Allerdings kann das Spiel weder pausiert noch der Fortschritt gespeichert werden. Gerade die erfolgreichen Runden können sich über einen längeren Zeitraum erstrecken. Einmal auf dem Leaderboard unter den ersten 10 Plätzen verewigt, wird sich der Nachwuchs wohl nicht mehr ohne Widerworte zu einer spontanen Spielunterbrechung überzeugen lassen.

Gemeinsam macht's am meisten Spaß

Neben dem herkömmlichen Modus besteht auch die Möglichkeit, als Team gegen zwei weitere Parteien anzutreten. Sich hier gegenseitig zu unterstützen, die eigene Masse vorausschauend miteinander zu teilen und schließlich als Verbund aufzutreten gestaltete sich im Test sehr spannend. Obwohl das Spiel keine Chatmöglichkeit bietet, kam dennoch ein gewisser Ehrgeiz auf, wenn man wiederholt von gleichen Kontrahenten gefuttert wurde. Zudem bietet das Spiel noch die Möglichkeit, gemeinsam mit Freunden in einem eigenen Netzwerk zu spielen.

Fazit:

Das kostenlose, übersichtlich gestaltete und leicht verständliche 2D-Online-Spiel wurde von den Jugendlichen als „idealer Pausenfüller“ bezeichnet. In dem dynamischen Ablauf wird man schnell vom Jäger zum Gejagten und umgekehrt, was trotz kurzer Spielrunden immer wieder für Spannung und Abwechslung sorgte. Neben Taktik und Reaktionsschnelligkeit entscheidet auch das berühmte Quäntchen Glück und eine gute Internetverbindung darüber, ob man frisst oder gefressen wird. Ab 6 Jahren ist der Titel problemlos zu spielen. Gerade jüngere Kinder können jedoch schnell frustrieren, wenn die eigene Zelle immer direkt von anderen einverleibt wird. Wie bei vielen anderen Spielen gilt: umso älter das Kind ist, umso eher können Erfolge erzielt werden.

Hinweis zur App:

Die App bietet im Vergleich zur Browserversion nicht die Möglichkeit des Teamspiels. Und angezeigte Werbung zwischen den Spielrunden kann nur durch InApp-Käufe deaktiviert werden.

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)