Agatha Christie - Und dann gabs keines mehr



Genre
Adventure

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	DreamCatcher
Erscheinungsjahr	2005.10
Systeme	PC
System im Test	PC
Kurzbewertung	detektivisches Abenteuer für Genreliebhaber



Beschreibung des Spiels:
"Da waren's nur noch Neun..." Auf einer Insel gefangen erfahren zehn Wochenendgäste, dass ihr Gastgeber sie nach und nach umbringen würde. Nur einer passt nicht so recht in die Gesellschaft. Patrick Narracott, der Held dieses genretypischen Adventures, befindet sich nur zufällig auf der Insel. Die Story ist eingebunden in die "film noir"-artige Atmosphäre eines englischen Wochenendhauses der 1930er



Suche...

Startseite

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

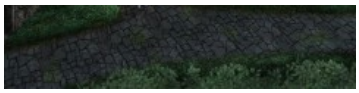
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

Jahre. Als Vorlage dient Agatha Christies Roman "Zehn kleine Negerlein", der später in "Und dann gabs keines mehr" umbenannt wurde. Der Spieler steuert den Protagonisten in dieser Versoftung eines Romanklassikers. Das Vorantreiben der Handlung, das Verhindern der merkwürdigen Morde, erfolgt durch die unterschiedlichsten Aktionsmöglichkeiten. Es gilt, in verschiedenen Leveln Gegenstände zu sammeln und Gäste zu interviewen. Nur wenn alle Aufgaben eines Levels erledigt sind, kann das nächste Kapitel angegangen werden.







Pädagogische Beurteilung:
Viele Kinder lieben Geschichten von Detektiven und schlüpfen gern in diese Rolle. Rätsel lösen, nützliche Gegenstände suchen und zu einem sinnvollen Neuen zusammenfügen sind die zentralen Herausforderungen dieses Spiels. Hierbei ist detektivischer Spürsinn gefragt. So gebraucht man eine Bratenpipette, die man mit Mehl auffüllt, bestäubt damit das Glas eines Toten und beklebt dieses mit Klebeband - schon hat man einen Fingerabdruck. Um auf solche Lösungen zu kommen, sollte der Spieler eine hohe Kombinationsgabe, die Fähigkeit zum logischen Denken und Experimentierfreude haben. Wer Dinge, die auf den ersten Blick nicht zueinander gehören, trotzdem miteinander kombiniert, zeigt kreatives Denken gegen jegliche Konventionen, und wird von Zeit zu Zeit auch mit Erfolg belohnt. Was hier so einfach klingt, haben unsere Tester jedoch erst nach stundenlangem Suchen, Kombinieren und unter Zuhilfenahme intensiver Internetrecherche herausgefunden. Da sich der Sinn vieler Handlugen im Spiel manchmal erst spät auflöst, wurden die Spieler oft frustriert. Durchhaltevermögen und Geduld sind wichtige Voraussetzungen, die insbesondere unter Adventure-Liebhabern typischerweise zu finden sind. Diese Fähigkeiten werden in "Und dann gab's keines mehr" stellenweise aufs Äußerste strapaziert. Z.B. kann es passieren, dass der Spieler vergisst, einen für den späteren Verlauf notwendigen Gegenstand zu besorgen. Einmal die Chance vertan, kann die Besorgung im späteren Spiel nicht nachgeholt werden und das Kapitel muss von Vorne begonnen werden. Das Spiel erfordert demnach viel Genreerfahrung und Geduld, und ist daher eher etwas für ausgesprochene Liebhaber dieser Art Spiele. Für Neueinsteiger könnte die Agatha Christi Versoftung "zu wenig Action" (Florian, 13) bieten.
Die Steuerung ist durchaus für jüngere Spieler zu bewältigen. Da jedoch in der Geschichte ein sehr langer und textlastiger Spannungsbogen gezogen wird, treffen wir die pädagogische Alterseinschätzung von "ab 12 Jahren".

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS