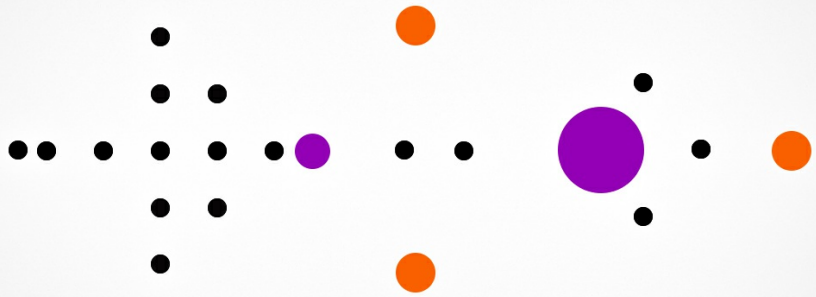
Blek



Genre
Apps

USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Kunabi Brother
Erscheinungsjahr	2013.12
Systeme	iOS, Android
System im Test	iOS
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Innovatives Knobelspiel, das mit minimalistischen Elementen und offenen Lösungswegen überzeugt

Spielbeschreibung:
Das Spielprinzip ist einfach zu verstehen. Mittels des eigenen Fingers werden Linien und Formen gezeichnet, die über den Bildschirm wandern. Die Aufgabe ist es, farbige Elemente zu berühren und dabei sogenannte „schwarze Löcher" zu vermeiden, da sie die Linie aufsaugen und das Level von vorne beginnt. Die Lösungswege sind nicht vorgegeben, womit alle Formen und Linien möglich sind.



Redaktion
Alexander Hundenborn
Spieleratgeber-NRW

Startseite

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

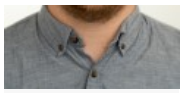
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

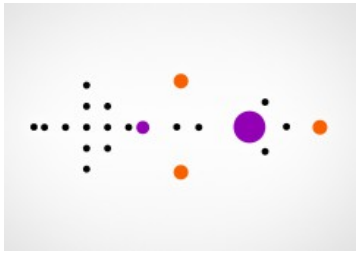
Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

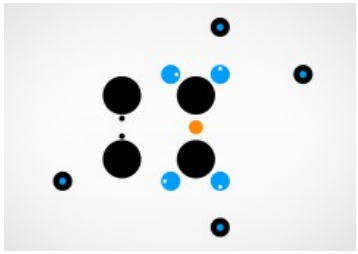
Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

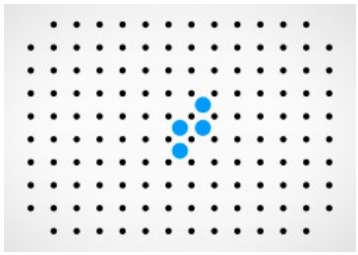
Begrenzt wird das Spielfeld nur durch die schwarzen Löcher und die oberen und unteren Bildschirmränder. An den Seiten werden die Linien gespiegelt und wandern umgekehrt über den Bildschirm zurück.











Pädagogische Beurteilung:

Einstieg

Das Spiel beginnt mit einem kurzen Tutorial. Lediglich die erste Wischgeste wird dargestellt, wobei nur ein farbiger Kreis ohne Hindernisse berührt werden muss. Daraufhin steigt die Komplexität der Level stetig an, sodass ab Level 13 der gesamte Bildschirm voller kleiner „schwarzer Löcher" ist. Hier wird akkurates Zeichnen von Linien gefordert. Das Spiel bietet keine Lösungshilfen, gibt aber auch keine Vorgaben zur Lösung vor.

Steuerung

Entgegen der Probleme mit Action-Spielen auf mobilen Geräten, profitieren Denk- und Knobelspiele häufig von der Bedienung mit Wisch-Gesten - so auch "Blek". Das Zeichnen der Linien auf den Touchscreen ist eingängig und selbsterklärend. Die Linien wiederholen die gezeichnete Form sowie das Zeichentempo und die Richtung. Je größer dabei der Bildschirm ist, desto einfacher die Koordinierung der Linien.

Sound

Jede Berührung mit den bunten oder schwarzen Kreisen und jedes Zeichnen ruft einen Soundeffekt hervor. Zur Beendigung jeden Levels ertönt der gleiche phaserartige, elektronische Effekt und jeder Misserfolg wird mit unterschiedlichen Tönen einer weiblichen Stimme begleitet. Diese klingen häufig sehr künstlich, so dass im Zusammenspiel mit dem minimalistischen Konzept eine eher kühle Atmosphäre entsteht.

Faszination

Trotz einer eher kühlen Atmosphäre und minimalistisch, einfachem Spielprinzip wird eine Langzeitmotivation geschaffen, da "Blek" zum Testzeitpunkt 60 Level beinhaltet. Der Anstieg an Komplexität verhilft hier dazu, dass trotz vieler Frustmomente bei der Lösung eines jeden Levels der erlösende AHA!-Moment dazu anregt, mit neuen Strategien an das nächste Level heranzugehen. Auch Kinder können in Begleitung durch einfaches Ausprobieren Lösungsstrategien entwickeln und die Wirksamkeit der eigenen Handlungen mit dem Finger optisch nachvollziehen.

Fazit:

Einfaches Spielprinzip, minimalistisches Design und ansteigende Komplexität bieten über viele Stunden Denk- und Knobelspaß für Zwischendurch. Das Spiel bietet neben dem Kaufpreis keine zusätzlichen In-App-Angebote. "Blek" setzt keine Lesefähigkeit voraus, wodurch Kinder ab 8 Jahren das Spiel verstehen und die Steuerung bedienen können. Für viele dürfte allerdings der minimalistische Grafikstil nicht interessant erscheinen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

Ü16 Bürgerzentrum Deutz

Köln

Bewertung Spielspass

Druckansicht

Weiterempfehlen

