



... ► Beurteilungen ► Adventure ► Joe's Diner

Suche...

Joe's Diner



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 Spieltester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Genre
Adventure

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb
Sony Computer Entertainment

Erscheinungsjahr
2016.10

Systeme
PC, Playstation 4

System im Test
Playstation 4

Kurzbewertung
Levelbasiertes Point&Click
Adventure mit seichtem Gruselfaktor



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

An einer abgelegenen Straße, der Route 7, befindet sich *Joe's Diner*. Die Spielenden werden gebeten, die Vertretung für die Nachtschicht zu übernehmen, wobei es nur zwei Anweisungen zu beachten gilt: alle Teller abzuräumen und für Ruhe zu sorgen. Allerdings wurde das Diner auf einem alten Indianerfriedhof erbaut, auf dem zwei große Indianerhäuptlinge begraben liegen, die sich ihr Leben lang bekämpft haben. Auch nach ihrem Tod ist dieser endlose Zwist nicht vorbei, sodass einer der beiden stets versucht, die Ruhe des anderen zu stören, indem er die Geräte im Diner verrücktspielen lässt. Die Spielenden müssen gewährleisten, dass der Geräuschpegel so gering wie möglich bleibt und das alle Teller bis zum Ende der Nachtschicht weggeräumt sind. Wird es zu unruhig, erwacht der Geist des Indianerhäuptlings und das Spiel ist vorbei. Bleibt es ruhig, aber die Teller wurden nicht vollständig weggeräumt, endet das Spiel ebenfalls. Beide Ziele müssen also erfüllt werden.

Pädagogische Beurteilung:

Seichtes Gruseln für junge Spieler_innen

Das Spiel beginnt mit einem gruseligem Intro, welches die Geschichte von *Joe's Diner* erzählt. Dieses erzeugt bereits zu Beginn eine düstere Stimmung. Die Spielenden bewegen sich ausschließlich im Diner, das klassisch amerikanisch gestaltet ist. Durch gedämpftes Licht und absolute Ruhe entsteht eine schaurige Atmosphäre. Die Spielenden müssen die Teller abräumen und die Ruhe bewahren.



Redaktion
Karolina Albrich
Spieleratgeber-NRW



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Spielatmosphäre. Nach einiger Zeit beginnt der Geist des Indianerhäuptlings die elektronisch betriebenen Gegenstände im Diner zu beeinflussen. Er kann die Kaffeemaschine, den Fernseher und die Jukebox einschalten, Telefone klingeln lassen, den Kühlschrank zum Brummen bringen, den Wasserhahn aufdrehen und zahlreiche andere Dinge, die Krach verursachen, bewirken. Wird der Geräuschpegel zu laut, erwacht der gegnerische Indianerhäuptling und die Spielenden haben das Spiel verloren. Dies birgt zwar die Gefahr eines kurzen Schreckmoments, ist aber ansonsten harmlos. Die geisterhaften Umriss des Indianerhäuptlings blitzen einmal kurz auf, bevor schließlich der Schriftzug "Game Over" in roten Buchstaben erscheint. Dies macht das Spiel zu einem seichten Gruselvergnügen für jüngere Spieler. Lediglich der Zeitdruck und der steigende Geräuschpegel verursachen in Kombination mit der Erwartungshaltung des anstehenden Schreckmoments ein unbehagliches Gefühl.

Levelbasierter Aufbau

Im Spiel müssen die Spielenden auf zwei Anzeigen und die Uhrzeit achten. Die Anzeige am unteren mittleren Bildschirmrand zeigt den Geräuschpegel an. Oben rechts wird angezeigt, wie viel Geschirr noch abgeräumt werden muss. Die Spielenden können lediglich ein Objekt aufnehmen und müssen dieses dann erst im Mülleimer in der Küche entsorgen, bevor sie neues Geschirr einsammeln können. Die Uhrzeit wurde nicht direkt integriert, sondern muss an einer der zahlreichen Uhren im Diner abgelesen werden, damit die Spielenden wissen, wieviel Zeit ihnen noch bleibt. Das Spiel ist levelbasiert aufgebaut. Schaffen die Spielenden die erste Nachtschicht erfolgreich zu absolvieren, wird die nächste Nachtschicht freigeschaltet. Diese ist dann etwas schwieriger als die vorangegangene. Es muss in der gleichen Zeit mehr Geschirr weggeräumt werden oder die Geräte schalten sich schneller und häufiger ein. Es wird also immer schwerer, die einzelnen Level erfolgreich zu bestreiten.

Aufkommende Langeweile

Zu Beginn fand die Testergruppe das Spiel spannend. Die Spieltester versuchten so schnell wie möglich zu agieren, um die Level zu bestreiten. Obwohl das Spiel nur einzeln spielbar ist, arbeiteten sie zusammen. Frei nach dem Motto "vier Augen sehen mehr als zwei und sechs Augen sehen mehr als vier" agierten sie als Team, da das Geschirr teilweise gut versteckt ist. Nach acht erfolgreich bewältigten Leveln stellte sich jedoch die erste Langeweile ein, da die Aufgaben, die das Spiel stellt, gleichbleibend sind und dann monoton werden. Auch der Gruselfaktor nimmt mit ansteigender Spielzeit ab.

Fazit:

Joe's Diner besticht durch seinen seichten Gruselfaktor und ist daher besonders jüngere Spielende spannend. Wer sich von levelbasierten Spielen anspornen lässt, wird lange seine Freude an dem Spiel haben. Grundsätzlich ist es eher etwas für Zwischendurch, da es schnell monoton werden kann, wenn man über einen längeren Zeitraum hinweg am Stück spielt. Die Steuerung ist simpel, die Spielwelt linear und die Spieleanforderung moderat. Die USK hat *Joe's Diner* ab 12 freigegeben und der Spielertatgeber-NRW kann diese Einschätzung durchweg unterstreichen.



Beurteilung der Spieltester zuklappen

"Schaurig schönes Intro!" (Joel, 12 Jahre)

"Die Steuerung wird gut erklärt." (Luca, 13 Jahre)

"Leider ist kein Fadenkreuz vorhanden. Deshalb kann man manchmal nicht so gut die Sachen aufheben." (Joel, 12 Jahre)



Spielertester
**Ü12 Lise-Meitner-
Gesamtschule**
Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)