



... ► Beurteilungen ► Denken / Geschick ► Scribblenauts

Suche...

Scribblenauts



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
Denken / Geschick

USK
ab 6 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb Warner Interactive
Erscheinungsjahr 2009.10
Systeme Nintendo DS
System im Test Nintendo DS
Kurzbewertung Ein einzigartiger Förderer von Kreativität und Fantasie



Spielbeschreibung:

In "Scribblenauts" spielt man den Charakter Maxwell, ohne das man weiß, woher dieser stammt und warum dieser nun der Hauptdarsteller eben jenes Spieles ist. Hinter Maxwell verbirgt sich ein kleiner Junge mit komischem Helm auf, dem man helfen muss die goldglänzenden Sterne zu erreichen, die in jedem Level zu holen sind. Zu Beginn versperrt uns nur naturgroße Hindernisse den Weg zum Ziel, wie z.B. ein herausragender Berg. Später kommen kompliziertere Türschaltungen hinzu, die uns daran hindern wollen, den Stern ohne Probleme einzufangen. Manchmal aber muss man nur gewisse Personen zufrieden stellen. Wie zum Beispiel den Koch, die Ärztin oder den Feuerwehrmann, denen man in einem frühen Level Gegenstände ihres Faches zuteilen soll. Hat man dies geschafft, erscheint der Stern und das Level ist zu Ende. Aber wie funktioniert das? Ganz einfach – oder vielleicht doch gar nicht so einfach. Jedenfalls kommen wir nun zu dem Clou von "Scribblenauts". Um die einzelnen Level erfolgreich abzuschließen, braucht Maxwell Zusatzmaterial, mit dem er die vielen Hürden überwinden muss, die ihm in den Weg gestellt sind. Dazu kann der Spieler in ein immerzu aufrufbares Textfeld das eingeben, was ihm gerade einfällt und was zu Lösung schlüssig erscheint. Und genau

dieser Gegenstand erscheint dann auch auf dem Bildschirm der tragbaren Konsole Nintendo DS, den man entsprechend seiner normalen Funktion nutzen kann. So kann man mit einem Lasso tatsächlich Dinge einfangen, mit Regenwolken auch das bekannt kühlende Nass erzeugen und mit einer Walnuss...nun, was würden Sie mit einer Walnuß anstellen? Eichhörnchen anlocken, als Stolperfalle für die Gegner einsetzen oder einfach selbst einsetzen?



Redaktion
Markus Wollmann
Spieleratgeber-NRW



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Es bleibt Ihre Entscheidung.
 "Scribblenauts" verfügt über eine Vokabular von 22.000 Wörtern. Der Durchschnittsmensch nutzt alltäglich ca. 6000-8000 Wörter.
 Bedeutet also, das die Bandbreite an Dingen, die man hervorzaubern kann, nicht gerade klein ist.

Pädagogische Beurteilung:

Was kann man zum pädagogischen Nutzen von Scribblenauts sagen, als: "Schlichtweg unglaublich"? Genau aber das kommt dem nahe, was in diesem einzigartigen Spiel steckt. Denn hier sind den Freiheiten keine Grenzen gesetzt. Jedes Level kann so beendet werden, wie der Spieler das gerne hätte. "Scribblenauts" steht diesem Grundgedanken dabei nicht im Wege – verlangt höchstens nach logischen Überlegungen, denn nicht jeder Gegenstand kann zum Erfolg verhelfen. Was in der Natur der Sache liegt. Heißt, um ins Sprichwörtliche überzuleiten: Viele Wege führen nach Rom!

Bei einem Spiel wie "Scribblenauts" ist es unumgänglich die Spielsituation selbst verschärft in den Fokus zu nehmen, um die Kreativitätsexplosionen zu veranschaulichen., die auch unserer Testergruppen ereilten. Nehmen wir eines der ersten Level unter die Lupe: Ein herumflatternder Schmetterling soll von Maxwell eingefangen werden, ohne ihn aber zu verletzen. Die meisten Tester entschieden sich für das bekannte Fangnetz, das auch, feinfühlig angewandt, den siegbringenden Stern zum Erscheinen brachte. Die weniger Feinfühligten verletzten den Schmetterling beim schnellen Herumfuchteln mit dem Fangnetz, so dass diesen geraten wurde, es doch einmal mit einer anderen Lösung zu versuchen. Und genau in diesem Bereich liegen die Stärken von "Scribblenauts". Denn nun ist die unabdingbare Kreativität des Spielers gefragt. Ein zweiter Lösungsvorschlag: Wenn ich nicht zum Schmetterling kommen kann, dann kommt der Schmetterling eben zu mir. Mit diesem Motto im Kopf gab Tester Michael das Wort "Blume" ins Textfeld ein. Und siehe da: Es erschien eine Blume. Diese wurde von Maxwell in den Wiesenrund eingepflanzt und lockte sogleich den Schmetterling an. Maxwell hatte so keine Probleme das geflügelte Tier einzufangen und sich den Stern zu schnappen.

Ein anderes Level: Maxwell muss einem Holzfäller helfen seine Arbeit zur verrichten. Die Lösung liegt auf der Hand. In den Testergruppen entschied man sich in der Regel gleich für eine Säge, die dem Holzfäller überreicht wurde. Der Baum wurde gefällt, der Stern erschien, Ende. Aber auch hier waren es die kreativen Lösungen, die besonders in den Fokus rückten. Tester Philipp hatte die Idee einen Biber erscheinen zu lassen. Aber wie würde dieser reagieren im Beisein von Maxwell und dem Holzfäller. Würde er weglaufen? Nein, er tat genau das, was Philipp von ihm erhofft hatte. Er verbiß sich ein paar Male im Baumstamm, so dass dieser nach einiger Zeit gefällt zur Seite kippte. Der Holzfäller jubelte glücklich auf und der Stern erschien erneut. "Scribblenauts" lädt dazu immer neue Lösungen zu finden und eine Level, nachdem es abgeschlossen wurde, noch und noch mal zu spielen.

Im Laufe der Level gingen die Tester dazu über nicht nur die 08/15-Lösungen zu suchen, sondern diese mit Absicht zu umgehen. So wurde z.B. ein Level, in dem es darum geht einen Schalter hinter einer brüchigen Mauer zu bedienen, nicht etwas so gelöst, dass man die Mauer mit einem Bohrer aufbohrte bzw. mit einem Vorschlaghammer einschlug, sondern in dem ein Klon von Maxwell erstellt wurde, der sich per Transformator hinter der Mauer beamen ließ, um dort dann letztlich den Schalter zu bedienen. Diese Situation veranschaulicht erneut: Der Kreativität sind in "Scribblenauts" keine Grenzen gesetzt. Auch wird eine Lösung, die alles andere als massenstromlinienförmig erscheint, mit Extrapunkten belohnt. Des weiteren verleiht das Spiel dafür Punkte, wenn man neue Gegenstände erscheinen lässt und nicht bisher eingegebene wiederholt benutzt. Auch der Verzicht auf Waffen, der in einigen Levels als einfachste aller Lösungen erscheint, wird mit Extrapunkten vergütet. Und damit sind nicht mal in erster Linie Schusswaffen gemeint, sondern weitaus harmlosere Gegenständen, wie z.B. eine Fliegenklatsche. Wenn es also darum geht, eine normale Stubenfliege zu vertreiben, können humanere Lösungen das Punktekonto enorm aufbessern. Zwar wäre es auch möglich eine tatsächliche Schusswaffe zu benutzen, wie auch einen Flammenwerfer oder eine Bombe, doch würde das Spiel mit entsprechend negativen Sprechblasen auf diese zweifelhafte Lösung hinweisen und letztlich dem Spieler den entscheidenden Bonus versagen.

Sollten sich doch Spieler finden, denen Waffengewalt am nützlichsten und plausibelsten erscheint, kann man besorgte Eltern und Pädagogen gleich beruhigen. Die grafischen Gegebenheiten sind weit entfernt von einen darstellenden Realismus, wirken durch ihren comichaften Charakter eher abstrakt. Zudem ist die Grafik sehr simpel und einfach gehalten, was viele Tester unserer Testergruppen als nicht zeitgemäß und zu verwischt bzw. verschwommen kritisierten. Herausragend ist jedoch die Aussage des folgenden Testers (13 Jahre): "Maxwell ist so süß und unschuldig, wieso sollte ich ihm eine Waffe in die Hand drücken?" Die äußere Erscheinung Maxwells verleitet also den ein oder anderen Spieler dazu, gar nicht in solchen waffenhaltigen Bahnen zu denken. Zwar ist das im Spiel grundsätzlich möglich, was für die angesprochene Freiheit spricht, zu der eben auch die Anwendung von Waffen gehört, doch wird es in der Regel kaum genutzt. Dies führt dazu, "Scribblenauts" auf einer ganz anderen Ebene, einer psychologischen, zu betrachten. Nach dem Motto: "Zeige mir Deine benutzten Gegenstände und ich sage Dir wer Du bist." Diese Maßnahme und daraus resultierende Schlussfolgerungen sollten mit Vorsicht genossen werden, war aber nicht nur für die Tester einer von vielen Reizen "Scribblenauts" zu spielen. Bemerkten die Gruppenleiter zum Beispiel mangelnde Lösungsvorschläge bei bestimmten Testern, setzte man sich gemeinsam mit diesen hin und speulierte auf Augenhöhe, wie man auf relativ unkonventionelle Weise zum Ziel gelangen kann. "Scribblenauts" ist also nicht nur ein typisches Solospiel, wie viele Titel für die Nintendo DS, sondern für Paare und kleine Grüppchen ebenso geeignet. Vor allen Dingen den Einsatz von "Scribblenauts" in den elterlichen vier Wänden, mit der Unterstützung eines Erziehungsberechtigten, kann man ohne Frage unterstützen.

Ein Knackpunkt, der nicht nur einem gemeinsamen Spiel, sondern auch dem generellen Spielspaß ein wenig im Wege steht, ist die Steuerung. Bewegt wird Maxwell mit dem Stylus, also dem beiliegenden Stift, den man über den Touch-Screen der Nintendo DS ziehen kann. Mit dem Stylus wird aber nicht nur Maxwell bewegt, sondern auch die erscheinenden Gegenstände. Hier kommt es dann des Öfteren zu Missverständnissen. Will man z.B. einen Gegenstand bewegen interpretiert die Benutzeroberfläche des Nintendo DS das Signal falsch und lässt Maxwell



Gegenstand betrogen, interpretiert die Benutzerbedeutung des Hinterees so das Signal falsch und lässt Maxwell loslaufen. Dies ist besonders dann ärgerlich, steht man mit Maxwell an einem Abgrund, über den man irgendwie drüber kommen muss. Tippt man den herbeigeschriebenen Gegenstand an, wird dies aber falsch erkannt, fällt Maxwell metertief, so dass das Level von vorne gestartet werden muss. "Hier hätte ich mir mehr Genauigkeit gewünscht. Wieso lässt man mich Maxwell mit den normalen Pfeiltasten bewegen? Wieso haben die alles auf den Touchscreen gelegt?" (Tester, 14). Trotz dieser offenkundigen Schwächen waren die allermeisten Tester dazu bereit Abstriche zu ziehen und bescheinigten dem Spiel den vollen Spielspaß. "Ja, die Steuerung ist echt nicht toll, aber dafür kann man die Level ganz oft wiederholen. Es ist total spannend, ob die erfundene Lösung passt oder nicht. [...] Ein Spiel wie "Sribbelnauts" habe ich im Leben noch nicht gespielt. Während ich spiele, schwirren mit tausende Wörter durch den Kopf. Und das ist auch gut so." (Tester, 12)

Fazit:

"Scribbelnauts" ist ein unschlagbarer, in dieser Form einzigartiger Förderer von Kreativität und Fantasie. Auch wenn die Levelanzahl begrenzt ist, können sie immer und immer wieder nachgespielt werden. Denn die Anzahl an vorhandenen Lösungen kennt keine Grenzen. Mädchen und Jungen ab 6 Jahren werden mit "Scribbelnauts" trotz erheblicher Schwächen in der Steuerung ihren Spaß haben. Bei jungen Kindern sollte aber darauf geachtet werden, dass man ihnen mit Ansätzen zu einer kreativen Lösung beisteht. Denn genau diese werden mit dem Optimum belohnt. Generell bietet sich "Scribbelnauts" für eine Spiel mit mehreren Personen an, da es hier nicht in erster Linie darauf ankommt Maxwell von A nach B zu bewegen, sondern ob der gewünschte Lösungsweg tatsächlich zum Erfolg und damit zum Stern führt. Und daran kann man auch als denkaktiver Zuschauer seine Freude haben.



Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)