



... ► Beurteilungen ► Simulation ► Animal Crossing

Suche...

Animal Crossing



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
Simulation

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb
Nintendo
Erscheinungsjahr
2004.09
Systeme
GameCube
System im Test
GameCube
Kurzbewertung
faszinierende Simulation, leider zu textlastig



SIMS für Kleinkinder? So könnte man vermuten, wenn man diese grafisch äußerst kindlich gestaltete Simulation sieht. Spielaufgabe ist es mit einer dreidimensional gezeichneten Comicfigur in eine Stadt einzuziehen, sich eine Wohnung zu besorgen und sich in dieser Stadt einzurichten.

Der Spieler entwickelt den eigenen Lebensraum, entwickelt und pflegt soziale Kontakte zu anderen Mitbürgern und sucht



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

pflegt soziale Kontakte zu anderen Mitbürgern und sucht Möglichkeiten des Gelderwerbs. Dies geschieht zunächst auf räumlich überschaubarem Terrain, lässt sich aber mit der Zeit durch Besuche in anderen Städten ausbauen. Die grafische und akustische Präsentation ist comicartig und spricht eindeutig jüngere Kinder an.



Wichtiger Spielfaktor ist die korrekte Eingabe des Datums und der Uhrzeit, da diese sich in bislang nicht gekannter Art und Weise auf das Spielgeschehen auswirken. So wird es dunkel, wenn man abends vor dem Spiel sitzt und im Winter kann es auch schon mal schneien. Eine konkrete Spielgeschichte gibt es nicht.



Einzigste Aufgabe des Spielers ist es seine Umgebung ohne Zeitdruck zu erkunden und zahllose Tätigkeiten bei Bedarf auszuführen: Angeln, Muscheln sammeln, Möbel kaufen, Musik hören, Früchte ernten, Insekten fangen und vieles mehr. Die Handlungsforderungen sind abwechslungsreich, vielseitig und vor allem gewaltlos.



Die freundliche und kunterbunte Tier- und Fabelwelt schreckte ältere Spieler zunächst ab. Zu kindlich erschienen ihnen die Tierfiguren und zu plump wirkten ihre Bewegungen. Doch wer sich dennoch auf das Spiel einließ, der war überrascht, welche Faszination es auf Dauer ausübt. Mädchen und Jungen waren gleichermaßen angetan von den zahllosen Handlungsmöglichkeiten, den dynamischen Tages- und Jahreszeiten und dem in Echtzeit ablaufenden Spielgeschehen.

Als hinderlich bis sogar ärgerlich empfanden sie, dass das Programm keine verständliche Sprachausgabe bietet und viel zu textlastig ausgerichtet ist. So haben Kinder ohne grundlegende Lesefähigkeiten kaum eine Chance erfolgreich in die Spielgeschichte einsteigen zu können. Es sei denn, sie erfahren Unterstützung durch ältere Spieler oder ihre Eltern. In den Computergruppen jedenfalls spielten Alt und Jung am liebsten zusammen.

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)