



Suche...

Crazy Machines 2

work in progress



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

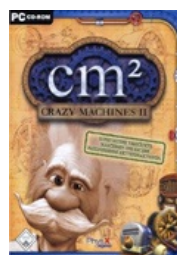
Datenschutzerklärung

Genre
Edutainment

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
Novitas Publishing GmbH
Erscheinungsjahr
2007.10
Systeme
PC, Nintendo DS
System im Test
PC
Homepage des Spiels
[Link](#)
Kurzbewertung
virtuelles Labor für junge und alte
Gehirne mit explosiven Ideen



Spielbeschreibung:

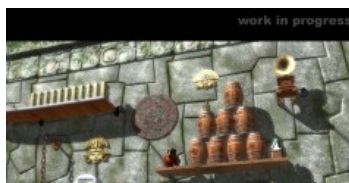
"Keine Zeit den Müll herunterzubringen, Papa. Ich muss jetzt ins Labor! Vielleicht ist die Lösung ja, den Laserstrahl so umzuleiten, dass ...". Eltern, die ihrem Kind nun besorgt ins Kinderzimmer folgen sollten, könnte ein Blick auf den Computer-Bildschirm beruhigen.

Bei "Crazy Machines 2" (CM2) handelt es sich um ein virtuelles Labor, in dem sich in der Tat verrückte Maschinen bauen lassen. Diese basieren auf dem Kettenreaktionsprinzip: Ein rollender Ball wirft ein Buch vom Regal, dieses legt beim Herunterfallen einen Schalter um, etc. Hierbei wurde auf viel Wert die korrekte Umsetzung von physikalischen Gesetzen gelegt. So steigt der Druck in einem Dampfkessel sehr viel schneller, wenn man statt einem zwei oder drei Bunsenbrenner zum Erhitzen verwendet.

Spielziel ist es, 200 unterschiedliche Aufgaben durch den geschickten Einsatz der vorgegebenen Gegenstände zu meistern. So müssen Glühbirnen zum Leuchten oder Luftballons zum Platzen gebracht werden, oder sogar ein Fernseher mit Hilfe einer Stange Dynamit angeschaltet werden. Im Vergleich zu seinem Vorgänger Crazy Machines, in dem ca. 90 Bauteile zur Verfügung standen, legt



Gruppenleiter
Benjamin Liersch
Bürgerzentrum
Deutz



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

CM2 noch einmal kräftig nach. Der CM2-Baukasten umfasst nun über 150 verschiedene Bausteine für verrückte Maschinen-Konzepte.

Grundsätzlich gibt es in jedem Level zwei Spielphasen: Eine Aufbauphase, in der die verschiedenen vorgegebenen Bauteile platziert und konfiguriert werden können und eine Probierphase, in der der Ablauf in Gang gesetzt wird. Meistens funktioniert der gewünschte Ablauf jedoch nicht von vorn herein. Der Spieler hat aber jederzeit die Möglichkeit, den Aufbau zu variieren und anschließend einen neuen Versuch zu wagen, bis das Ziel erreicht ist. Durch das Absolvieren der Aufgaben im Einzelspielermodus werden neue Elemente für den Konstruktionsmodus freigeschaltet, in dem der Spieler nach Belieben eigenen Maschinen und Aufgaben entwerfen kann.

Pädagogische Beurteilung:

Der Einstieg in das Spiel gelang den jugendlichen Testern schnell. Viele von ihnen kannte das Spielkonzept aus den Vorgängerteilen und fanden sich mit der Steuerung schnell zurecht. Es gab jedoch hin und wieder Probleme bei der Platzierung von Gegenständen. Oftmals müssen die Elemente genau auf der Laborfläche platziert werden, damit das gewünschte Ereignis auch wie geplant erzielt wird. "Das Spiel könnte manchmal ruhig ein wenig großzügiger sein oder einen Hinweis auf das Problem geben." (Spieler, 13)

Die Grafik des Spiels fand großen Anklang. Einer der Tester (13) betonte jedoch, dass es sich bei der Darstellung lediglich um "halbwegs-3D" handle und spielte darauf an, dass sich das Spielgeschehen trotz der verwendeten 3D-Engine stets nur in einer zweidimensionalen Ebene abspielt. Jugendliche mit einer Vorliebe für grafisch prachtvolle Spiele ließen sich trotz der im Gegensatz zu den Vorgängerteilen verbesserten Grafik nur schwer dazu bewegen, sich mit CM2 zu beschäftigen.



Siehe auch

- [Crazy Machines - Neues aus dem Labor](#)

CM2 ist im Wesentlichen ein Tüftelspiel. Der unkonventionelle, kreative Umgang mit alltäglich und nicht-alltäglichen Gegenständen steht hier im Vordergrund. Das Planen dieser komplexen Abläufe fördert die Fähigkeit der Spieler, ein Problem in mehrere Teilschritte zu zerlegen und leistet damit letztendlich auch einen Beitrag zur Entwicklung wichtiger kognitiver Strategien. Da es oft mehr als einen Lösungsweg gibt, ist es oft notwendig, den eingeschlagenen Weg zu verlassen und einen anderen Ansatz auszuprobieren.

Es gibt zwar eine Spielgeschichte rund um die Weltreise eines Professors, die jedoch für das eigentliche Spiel keine Bedeutung besitzt.

In unseren Gruppen war immer wieder erkennbar, dass die Jugendlichen sich mit viel Enthusiasmus gegenseitig Hilfestellung bei der Lösung der einzelnen Rätsel gaben. Den richtigen Lösungsansatz zu erkennen oder einen vorhandenen verbessert zu haben, erfüllte die Jugendlichen sichtlich mit Stolz.

In den höheren Spielstufen gehört eine gute Kombinationsgabe und viel Ausdauer dazu, die komplexen Rätsel ohne Hilfeansatz zu lösen. "Nachher wird es ziemlich schwer, da kommt man schon mal nicht alleine auf die Lösung." (Spieler, 12 Jahre) Durch das Erfüllen von kleinen Nebenaufgaben innerhalb der Experimente lassen sich jedoch kleine Hilfen freischalten, die bis zur kompletten Aufdeckung der Lösung gehen können. Diese Hilfen sind gerade für Anfänger eine große Erleichterung. Für Spieleprofis gestalten sich spätere Rätsel jedoch deswegen oft als zu einfach. Viele Jugendliche versuchten deshalb in höheren Spielstufen auf die Verwendung dieser Hilfen komplett zu verzichten.

Zur Langzeitmotivation trägt besonders eine Art Onlinemodus bei, in dem offline aus den vorhandenen Gegenständen eigene Rätsel erstellt, und diese für andere Spieler online zur Verfügung gestellt werden können. Der Gedanke, dass Spieler sich ihren Spielinhalt selber schaffen, ist hier konsequent umgesetzt worden. Sollten die Entwickler die Spieler auch nach der Veröffentlichung durch kostenlose Patches oder Erweiterungen mit neuen Gegenständen versorgen, dürfte dies für immer neue Motivation und lang anhaltenden Spielspaß sorgen.

Rund um die Crazy-Machines-Reihe ist mittlerweile eine lebhafte Online-Gemeinschaft gewachsen, in der auch Anfänger schnell Tipps und Hilfen erhalten. Hier werden zudem von Spielern auch regelmäßige Wettbewerbe veranstaltet.

CM2 scheint wie geschaffen, um gerade in jüngeren Schülern den Spaß am Experimentieren zu wecken. Im normalen Unterricht ist es wahrscheinlich schwierig das Spiel zum Einsatz zu bringen. Es bietet sich jedoch förmlich an, mit Jugendlichen in einer AG oder Projektwoche selber innerhalb des Spiels eine verrückte Maschine zu planen und diese in der Realität nachzubauen. Ein sehr gutes Beispiel für eine selbst gebaute Maschine wurde in der "Sendung mit der Maus" am 26.08.2007 gezeigt. Ein Podcast hierzu ist auf den Seiten des WDR abrufbar. Falls

sich jemand an die Umsetzung dieser Idee an einer Schule oder Jugendeinrichtung wagen möchte, würden wir uns freuen, dabei unterstützend und berichtend zur Seite stehen zu können.

Anzumerken ist, dass wir in unseren Testgruppen mit gelegentlichen Abstürzen des Spiels zu kämpfen hatte, die besonders ärgerlich sind, wenn man lange an einem Experiment getüftelt hat. Wir hoffen, dass diese Probleme mit dem ersten Patch behoben werden.

Fazit:

Crazy Machines 2 ist ein Spiel, das sowohl Kinder und Jugendliche als auch Erwachsene anspricht. Das Tüfteln an schwierigen Rätseln macht einen großen Teil des Spielspaßes aus und bietet Eltern und ihren Kindern die Möglichkeit, gemeinsam vor dem PC zu rätseln. CM2 spricht, wie sonst nur wenige Spiele, die Kreativität der Spieler an und weiß dabei obendrein gut zu unterhalten.

[Praxisprojekt mit Crazy Machines](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen

Bürgerzentrum Deutz

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



[Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW](#) • [Team](#) • [Impressum](#) • [Datenschutz](#) • [Kontakt](#)

powered by [cre8CMS](#)