Create

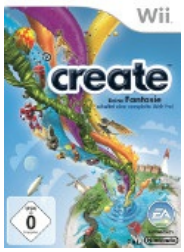


Genre
Edutainment

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Electronic Arts
Erscheinungsjahr	2010.11
Systeme	PC, Playstation 3, Xbox 360, Wii
System im Test	Wii
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Knobbelspiel, das Fantasie und Kreativität voraussetzt



Spielbeschreibung:
"Create" hat ein sehr simples Spielprinzip: Der Spieler muss möglichst kreativ verschiedene Level bewältigen. Diese haben allesamt eine gewisse Aufgabe wie etwa einen Gegenstand ins Ziel zu bringen oder eine Kettenreaktion auszulösen. Hierbei stehen dem Spieler verschiedene Objekte und Hilfsmittel zur Verfügung, die er gezielt positionieren muss, um weiterzukommen. Wurden die



Redaktion, Gruppenleiterin
Linda Scholz
Spieleratgeber-NRW, OT St. Anna Ehrenfeld

Startseite

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

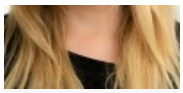
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

Gegenstände wie Ballons, Ventilatoren, Fahrzeuge oder Rampen platziert, kann man auf Play drücken und schauen, ob das gewünschte Ziel erreicht wurde. Zusätzlich schaltet man nach und nach neue Objekte, Materialen und Gegenstände frei, mit denen der Spieler die Umgebung frei gestalten kann.









Pädagogische Beurteilung:
Physikalische Experimente
Zu Beginn des Spiels führt ein einfaches Tutorial den Spieler in die Spielmechanik von "Create" ein. Die Aufgaben in der ersten Welt sind noch relativ einfach zu bewältigen, werden allerdings nach und nach immer schwieriger. Der Spieler muss beispielsweise ein fahrendes Auto über eine Klippe bringen, indem er an die richtige Stelle eine Rampe platziert. Die Tester hatten anfangs ihre Schwierigkeiten: „Das ist langweilig, da passiert ja nichts" (Tester 12 Jahre). In späteren Aufgaben mussten Objekte mit Hilfe von Ballons und Ventilatoren schwebend zum Zielpunkt gebracht werden. Ebenso gibt es Missionen, in denen man verschiedener Stahlträger, Räder und Kolben ein Gefährt oder Rampen verwenden muss. Die Tester waren im Verlauf immer ehrgeiziger die Missionen zu absolvieren und grübelten gemeinsam, um die Aufgaben zu erfüllen. Durch den geschickten Einsatz der Objekte konnten so Kettenreaktionen verursacht werden. Die kniffligen Rätsel erfordern hierbei logisches Denken unter Beachtung physikalischer Gesetze. Allgemein erinnert das Spielprinzip sehr an Crazy Machines (Test: Crazy Machines).

Komplizierte Steuerung
Ein großer Kritikpunkt der Tester war die Steuerung. Die Tastenbelegung ist oftmals eher unpraktisch und die Spieler hatten erkennbare Schwierigkeiten beim Verinnerlichen. Es gibt einen Menü-Ring, über den man die einzelnen Objekte auswählen kann. Beim Auswählen und Platzieren setzt "Create" auf die Sensor-Steuerung der Wiimote. Besonders für das Positionieren der Objekte braucht man eine sehr ruhige Hand. Auch beim Zusammenbauen verschiedener Stahlträger muss man je nach Aufgabe darauf achten, dass keine Kanten entstehen und die Objekte nahtlos ineinander übergehen. Sowohl das Setzen als auch das Drehen der Objekte erwies sich als Geduldsprobe, da bereits ein leichtes Wackeln der Hand zu einer ungenauen Positionierung führte: „Da muss ich ja meine Hand total verdrehen" (Testerin 11 Jahre). Auch das Zoomen der Kamera empfanden die Tester als nervig, da man auf Knopfdruck immer nur in drei Schritten zoomen kann und die Kamera sich an vielen Stellen automatisch bewegt oder heraus- bzw. heranzoomt.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt
Durch bestandene Aufgaben erhält der Spieler sogenannte Funken. Die Anzahl richtet sich je nach Level daran, wie viele Objekte verwendet wurden oder wie viele Punkte der Spieler erreicht hat. Durch Funken erhält man neue Objekte, Materialen oder Hintergründe, die der Spieler beim freien Gestalten nutzen kann. Die Funken öffnen ebenfalls neue Welten, die allesamt ein bestimmtes Thema haben. So erreicht man unter anderem eine Weltraumstation, eine Welt der Zukunft oder eine Welt im Piraten-Setting. Auch diese Welten kann der Spieler durch Objekte, Texturen oder Sticker frei gestalten. Je weiter man also im Spiel voranschreitet, umso größer ist das Repertoire der Objekte die ihm zur Verfügung stehen. Besonders kreative Spieler können sich auch eine vollkommen eigene Welt gestalten.

Fazit:
"Create" punktet durch verschiedene Welten mit unterschiedlichen Missionen. Die Aufgaben laden zum Knobeln, Kombinieren und Ausprobieren ein. Allerdings ist die doch simple Spielmechanik sehr komplex gestaltet, wodurch es besonders jüngeren Spielern schwerfallen sollte, den ansteigenden Schwierigkeitsgrad zu bewältigen. Die Tester verloren nach einiger Zeit schnell die Motivation und waren genervt von der sensiblen Steuerung. Für Kinder und Jugendliche, die bereits Erfahrung mit der Wii-Steuerung und Spaß an verzwickten Logik-Rätseln mit physikalisch fungierenden Objekten haben, bietet "Create" viele kniffflige Missionen und eine Welt, in der man sich kreativ austoben kann. Gerade jüngere Spieler sollten das Spiel jedoch mit einer älteren Person, die Hilfestellung bietet, spielen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Spieletester
OT St. Anna Ehrenfeld

Köln

Bewertung Spielspass



Druckansicht

Weiterempfehlen