Ms. Pac-Man Maze Madness



Genre
Denken / Geschick

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Sony Computer Entertainment
Erscheinungsjahr	2000.09
Systeme	Playstation, Nintendo64, Game Boy Advance
System im Test	Playstation
Kurzbewertung	Kindgerechtes Geschicklichkeitsspiel neu verpackt



Ms. Pac-Man Maze Madness ist ein Spiel, das Mädchen und Jungen ab 6 Jahren gleichermaßen anspricht, vielfältige Herausforderungen bietet, Geschicklichkeit erfordert und auch als Team mit bis zu vier Spielern vor dem Bildschirm gespielt werden kann.
Mit „Ms. Pac-Man Maze Madness" wurde die alte Pac-Man-Spielidee neu eingekleidet und, entsprechend dem neuesten Technikstandard, für den Konsolenbereich umgesetzt.



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



Wie bei ähnlichen Geschicklichkeitsspielen, ist auch hier die Geschichte für den Verlauf der Spielforderung kaum von Bedeutung. Im Mittelpunkt des Regelwerkes stehen Geschicklichkeit, Ausdauer, Konzentration, Kombinationsfähigkeit und Übersicht.
Durch vier verschiedene Labyrinth-Welten muss der Spieler seine virtuelle Figur steuern, dabei u. a. Schalter aktivieren, Blöcke verschieben, Schlüssel suchen, gegnerischen Bällen und weiteren Gegenständen ausweichen, Puzzle lösen, Sperren überwinden und Energiepunkte sammeln.

Die Steuerung des Spiels ist einfach gehalten und vermittelt auch den jüngeren oder relativ unerfahrenen Spielern rasche Erfolgserlebnisse. Einfache und klare Grafik ermöglicht eine gute Orientierung auf dem Bildschirm.
Die Schwierigkeitsgrade steigen während des Spielverlaufs langsam an und bieten dem Spieler somit die Möglichkeit, stetig mit den Herausforderungen zu wachsen.

Erfahrungen in den Kinder- und Jugendeinrichtungen zeigten, dass das Spiel bei Jüngeren, sowohl Mädchen als auch Jungen, sehr gut ankommt. Die comicartige und kindgerechte Aufmachung des Spiels bietet vielfältige Anreize, sich auf das Spiel einzulassen. Die Kinder kommen recht schnell mit den Spielforderungen klar und erleben in einer spaßigen und relativ gewaltfreien Spielhandlung unmittelbare Erfolgserlebnisse.
Ähnliche Erfahrungen ergaben sich in verschiedenen Angeboten mit Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern. Sie, die bislang kaum einen Zugang zur Welt der Computerspiele gefunden hatten, konnten so relativ leicht etwas von dem nachempfinden, was bei Kindern den Spaß an Konsolenspielen ausmacht.

Weiterempfehlen