

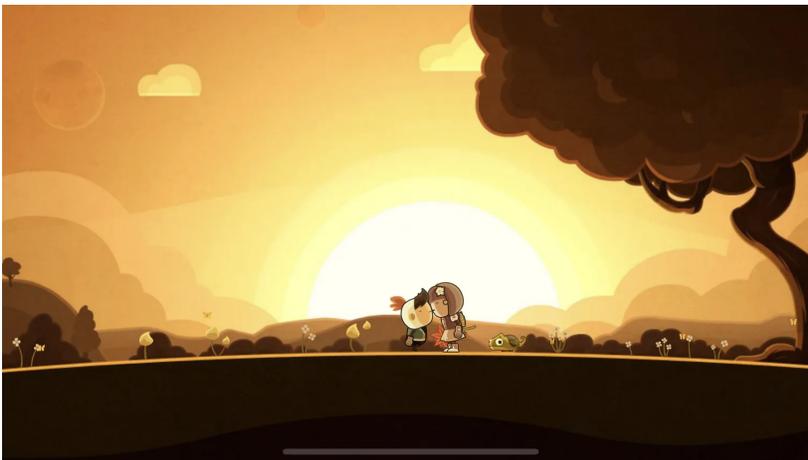
Mobile Games

Das kannste zocken

Das Kind will losspielen – aber viele Mobile Games sind Schrott. Was also taugt und macht Spaß? Ein neunjähriges Kind, ein Spieleredakteur und eine Mutter testen.

Text: [Henrik Oerding](#) und [Meike Laaff](#)

26. August 2023, 16:04 Uhr



Knuffig und knifflig: Das Adventure-Spiel "Love You to Bits" kam bei allen drei Testern und Testerinnen ganz gut weg. © Alike Studio/eigener Screenshot

Das Kind, im schönsten Grundschulalter, will zocken. Auf Ihrem Smartphone, dem Tablet, völlig egal. Das Problem ist nur: Es gibt viele miese Spiele für mobile Geräte. Games, die einfach blöd sind. Oder solche, bei denen es nur weiterspielen kann, wenn man Geld einwirft. Andere sind zwar pädagogisch wertvoll, aber mitunter auch ganz schön langweilig. Für Eltern, die selbst nicht gern und viel spielen, ist es da oft schwer, die Games zu identifizieren, die wirklich etwas taugen.

Darum haben wir, die Autorinnen dieses Textes, uns nach Spielen für Tablets und Handys umgeschaut, die Kindern im etwas fortgeschritteneren Grundschulalter Spaß machen, bei denen sich aber auch Eltern nicht alles umdreht. Diese Spiele haben wir dann getestet. Und zwar dreifach: einmal aus Sicht des Spieleredakteurs, einmal aus Sicht einer Mutter – und zusätzlich dazu aus Sicht eines Kindes (neun Jahre alt, hier in

Protokollen wiedergegeben).

Ausgewählt haben wir rein subjektiv. Was uns gar nicht gefallen hat – zum Beispiel weil man uns allzu penetrant In-App-Käufe andrehen wollte oder das Spiel zu viel Werbung beinhaltete –, haben wir in diesen Test nicht aufgenommen (okay, außer "Mario Kart", daran sind wir einfach nicht vorbeigekommen). Und dieses Mal sind auch keine Games dabei, die uns zu gewollt lehrreich erschienen – wir sind noch im Sommerferienmodus.

Übersicht:

Zum plastikfreien Bauen: "Lego Builder's Journey"

Zum freien Klotzen: "Minecraft"

Für knuffige Weltraumabenteuer: "Love You to Bits"

Zum Knobeln mit Geduld: "The Room"

Für Rennen in der Schulhofwährung: "Mario Kart Tour"

Für Action auf der Insel: "Oceanhorn 2"

Für die gechillte Abfahrt: "Alto's Odyssey"

Zum plastikfreien Bauen: "Lego Builder's Journey"

Das sagt das Kind: Das Spiel ist ziemlich ruhig, aber ich finde es eigentlich ganz cool. Man kann hier überhaupt nicht verlieren, sondern probiert so lange herum, bis man es geschafft hat. Man sieht immer ein Viereck, in dem man etwas bauen muss. Es kommen Legoteile vorbeigeschwommen – und wenn man eins davon braucht, tippt man es an und kann es einbauen. Es gibt immer eine Lösung, wie man etwas richtig baut. Ich fand das oft ziemlich einfach, weil ich auch in echt viel Lego baue.

Warum ich dann nicht einfach mit echtem Lego spiele? Ich finde es gut, dass man immer neue Aufgaben gestellt bekommt und ein Ziel hat: dem kleinen Jungen in dem Spiel helfen. Ich glaube aber: Das Spiel könnte irgendwann langweilig werden. Weil eigentlich passiert ja nichts Neues. Wenn man krass aufregende



Türmchen bauen – intuitiv gemacht: "Lego Builder's Journey" © Lego Games/ eigener Screenshot

Sachen mag, ist das vielleicht nicht das beste Spiel.

Das sagt die Mutter: Lego ist das [Apple](https://www.zeit.de/thema/apple) [https://www.zeit.de/thema/apple] unter den Kinderspielzeugen: Was der dänische Konzern verkauft, ist gut durchdacht, stabil gemacht, teuer und macht süchtig. So auch diese App. *Lego Builder's Journey* ist so klug konzipiert, dass es kein einziges Wort Anleitung braucht, Kinder erschließen sich das Spiel binnen Minuten. Wenn Sie demnächst eine längere Zug- oder Autofahrt planen, bei der Sie mal nicht Tupperdosen voller Legobrösel mitführen möchten, die dann binnen Minuten in alle Sitzritzen verstreut werden, könnten Sie sich in diese App verlieben. Mich zumindest haben Apps wie diese bekehrt. Vor diesem Test wäre ich nie auf die Idee gekommen, ein kostenpflichtiges Spieleabo fürs Kind abzuschließen. Dann blickte ich in den Abgrund diverser Free-to-play-Mobile-Spiele ("Neiinin, nicht 'kaufen' klicken!"). Und muss jetzt sagen: 4,99 Euro pro Monat

für den Spieleabodienst Apple Arcade, im Tausch für Ruhe, Werbefreiheit und unschrottige Spiele – kein schlechter Deal.

Das sagt der Spieleredakteur: Als ich selbst noch in meiner legointensiven Lebensphase war, habe ich oft über Erwachsene gelacht, die viel länger als ich gebraucht haben, den 2-x-4-Stein an der richtigen Stelle zu platzieren. Die andere erwachsene Seite dieser Situation habe ich nun Jahre später in *Lego Builder's Journey* erfahren. Für manche der eigentlich einfachen Level habe ich wirklich, wirklich lange gebraucht. Das lag auch daran, dass das Spiel in seiner schönen, aber minimalistischen Optik wenig erklärt und – zumindest für meine erwachsenen Finger – auf dem Smartphone doch etwas fummelig zu bedienen ist. Ist diese Schwelle aber erst mal überwunden, entfaltet sich über gut zwei Stunden ein sehr entspanntes Puzzlespiel, das ganz ohne Dialoge eine herzerwärmende Vater-Sohn-Geschichte erzählt. Wer danach nicht genug kriegt, spielt im ähnlich schönen *Monument Valley* weiter.

Preis: Auf [iOS](https://apps.apple.com/de/app/lego-builders-journey/id1441636691) [https://apps.apple.com/de/app/lego-builders-journey/id1441636691] nur enthalten in Apple Arcade (4,99 Euro/Monat, monatlich kündbar); bisher nicht auf Android

↑ Nach oben 🔗 Link kopieren

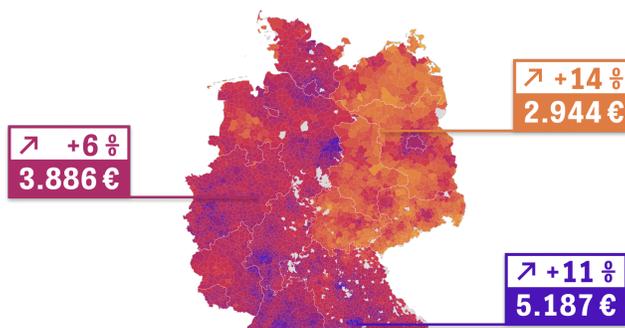
Zum freien Klotzen: "Minecraft"



Jede Menge Freiraum gibt es bei "Minecraft". © Xbox Game Studios/
eigener Screenshot

Das sagt das Kind: *Minecraft* ist ein sehr kreatives Spiel, weil man alles bauen kann, was man will. Ich habe zum Beispiel eine Art Burg aus Edelsteinen gebaut und in eine Stadt ganz viele Tiere gemacht. Wenn man mit jemand anderem zusammenspielt, kann man ihm auch zeigen, was man schon gebaut hat. Es ist ein großer Unterschied, ob man *Minecraft* im Kreativ- oder im Überlebensmodus spielt. Im Überlebensmodus ist es eigentlich wie im echten Leben. Wenn man da im Wald ausgesetzt werden würde, müsste man wie in *Minecraft* Essen suchen, ein Haus bauen und so weiter. Der Unterschied ist: In *Minecraft* hat man mehrere Leben und es gibt Monster und Zombies, die einen angreifen. Im Kreativmodus hat man kein wirkliches Ziel, kann aber alles erkunden und einfach bauen, worauf man Lust hat. Und man kann sogar fliegen.

Das sagt die Mutter: Wer *Minecraft* spielen lässt, kriegt Stress. Mit seinem Kind. Zum Beispiel jedes Mal, wenn das Kind nach Ablauf der vorher vereinbarten Spielzeit ausmachen soll. Denn in *Minecrafts* offenen Welten, wo es immer noch was fertig zu bauen oder wegzuhacken gibt, ist es schwer, ein Ende zu finden. Darum ist der Protest verständlich – und nervt trotzdem. Fast ebenso leidig: Diskussionen um die angemessene Spieleinstellung. Schon wieder im Kreativmodus ungestört bauen, statt herummäandernden Zombies auszuweichen – das ist in den Augen des Kindes eine Zumutung.





Der Gehaltsvergleich für Ihren Ort

In welchen Gemeinden wohnen die Menschen mit den niedrigsten oder den höchsten Gehältern? Vergleichen Sie sich mit Ihren Nachbarorten.

Gemeinde finden, z. B. Leipzig

Und dann gibt es die Momente, in denen man merkt, warum sich der Stress lohnt. Wir sind bei Freunden zu Besuch, die Kinder spielen gemeinsam *Minecraft*. Kreativmodus. Und hören gar nicht mehr auf, über den Quatsch zu kichern, den eine von ihnen in ihren Truhen platziert hat. Einfach mal machen können, auch den größten Unsinn, oder sich in selbst erdachten Endlosmissionen zu versteigern ohne die Leitplanken eines allzu starren Gamedesigns: Darin, verstehe ich da, liegen Reiz und Stärke von *Minecraft*.

Das sagt der Spieleredakteur: Als *Minecraft* 2010 in seiner Alphaversion erschien, habe ich einige Zeit mit dem Spiel verbracht und noch mehr Zeit dann später, als ich zur Entspannung *Minecraft*-Let's-Plays schaute. Bei meiner Rückkehr 2023 hat sich außer der Touchsteuerung augenscheinlich wenig verändert: Man erwacht in einer generierten Blockwelt mit leeren Händen. Also zuerst einen Baum fällen, aus dem Holz Bretter machen, eine Werkbank zimmern, Werkzeuge basteln und rechtzeitig zur ersten Nacht eine Höhle graben, um nicht von den Skeletten erwischt zu werden. Nichts davon erklärt das Spiel allerdings (für Anfänger lohnt ein Blick in die Einstellungen → So wird gespielt). So richtig Spaß macht es deshalb meiner Meinung nach nur, wenn Kinder es gemeinsam spielen: mit Freunden oder ihrem Lieblings-YouTuber. Denn wenn man erst mal weiß, wie es läuft, bekommt man für knapp acht Euro viele, viele Stunden Spaß.

Preis: 7,99 Euro auf [iOS](https://apps.apple.com/de/app/minecraft/id479516143) [https://apps.apple.com/de/app/minecraft/id479516143] und [Android](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=de) [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&hl=de]

↑ Nach oben  Link kopieren

Für knuffige Weltraumabenteurer: "Love You to Bits"





Nicht alles, was wie ein großer Monsterkopf aussieht, ist bei "Love You to Bits" auch einer. © Alike Studio/eigener Screenshot

Das sagt das Kind: *Love You to Bits* ist ruhig und trotzdem auch aufregend. Weil sich alle Level so sehr unterscheiden. Man muss bei dem Spiel ganz schön knobeln. Man spielt einen kleinen Jungen, der hat eine Roboterfreundin, die geht kaputt und ihre Einzelteile verteilen sich auf viele verschiedene Planeten. Der Junge muss sie wieder einsammeln, irgendwann hat er alle und kann die Frau wieder zusammensetzen. Um die Teile wiederzubekommen, muss man in jedem Level Rätsel lösen – und erst wenn man das geschafft hat, kommt man an das Teil. Am schönsten fand ich den Schluss: den Moment, als ich der Roboterfrau ihr Herz zurückgegeben hatte, und da konnte sie wieder leben und sie und der Junge haben sich umarmt.

Das sagt die Mutter: *Love You to Bits* ist mein Lieblingsspiel in diesem Test. Immer wieder ertappe ich mich dabei, dem Kind eigentlich nur kurz das iPad anmachen zu wollen – und dann bleibe ich doch hängen und rate mit. *Love You to Bits* eignet sich auch für Kinder, die nicht oder noch nicht flüssig lesen können. Denn die Steuerung ist im allerbesten Sinne intuitiv. Es ist ein Spiel, das man gut im Team spielen kann, mit den Eltern oder anderen Kindern. Denn gemeinsam knackt man die Herausforderungen, die der kleine Astronaut meistern muss, noch schneller. Auch Gaming-Anfängerinnen und -Anfänger kommen flüssig genug weiter, sodass man sie ruhig eine Weile auf dem Rücksitz oder Sofa damit allein spielen lassen kann. Aber keine Sorge, selbst dann verpassen Sie nichts: Mir haben die Kinder nachher ausführlich berichtet, wie sie die süßen Zombies im Einkaufszentrum ausgetrickst haben – oder als was sich das vermeintliche schwarze Riesenmonster entpuppt hat, als sie das Licht angeknipst haben.

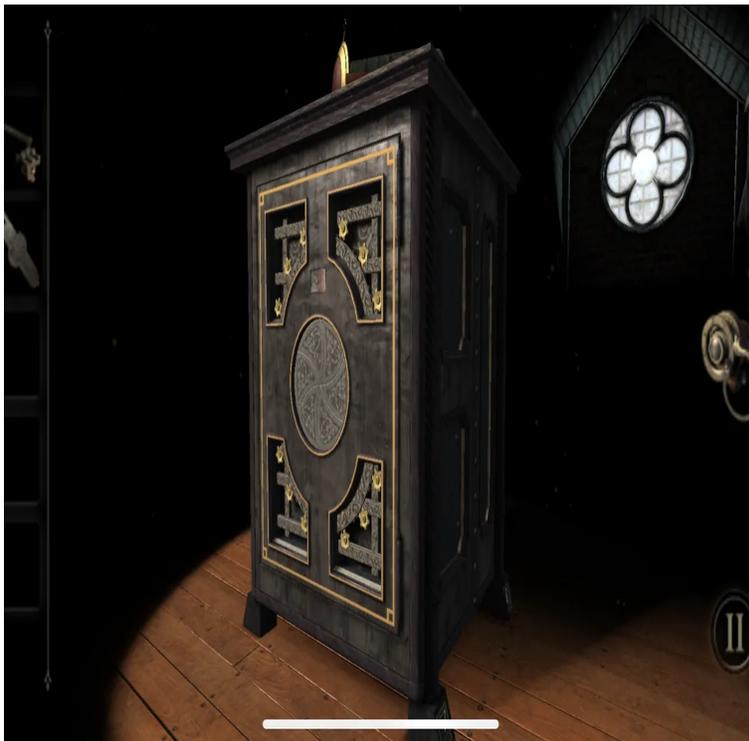
Das sagt der Spieleredakteur: Ein kleiner Astronaut, der sich in einen Roboter verliebt: *Love You to Bits* ist wahnsinnig charmant. Nicht nur durch den knuffigen Look, auch durch die Ideenvielfalt, die sich durch das Spiel zieht. Mal verdrehen

die Level Ober- und Unterseite, mal spielen sie mit der Zeit, mal sind sie wie Comic-Panels gestaltet. Ein bisschen überlegen muss man schon, für Erwachsene sind die meisten Rätsel des Point-and-Click-Adventures aber in der Regel gut zu durchschauen und mit Ausprobieren zu lösen. Aber um Schwierigkeit geht es in diesem Spiel auch gar nicht. Eher um die entspannte Reise von Astronaut Kosmo – *wholesome!*

Preis: 3,99 Euro auf [iOS](https://apps.apple.com/de/app/love-you-to-bits/id941057494) [https://apps.apple.com/de/app/love-you-to-bits/id941057494] oder enthalten in [Apple Arcade](https://apps.apple.com/de/app/love-you-to-bits/id1612738052) [https://apps.apple.com/de/app/love-you-to-bits/id1612738052]; 4,09 Euro auf [Android](https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.A3donkeys.loveBits) [https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.A3donkeys.loveBits]

↑ Nach oben 🔗 Link kopieren

Zum Knobeln mit Geduld: "The Room"



Drücken, schieben, öffnen: Rätsel zu lösen ist bei "The Room" Fleißarbeit.
© Fireproof Studios/eigener Screenshot

Das sagt das Kind: *The Room* macht Spaß, weil es ein bisschen knobelig ist. Man muss ganz schön viel nachdenken, um es zu lösen. Am Anfang sieht man in der Mitte nur eine Truhe, dann eine Kassette, in jedem Level etwas anderes. Die muss man dann erforschen und ausprobieren, wie man das Rätsel lösen kann. Und es wird immer schwieriger. Einmal kam ich zum Beispiel nicht weiter. Da musste man herausfinden, wie man eine Halterung ausklappen konnte, um ein Fernglas

reinzulegen. Das brauchte man, um ein Bild zu sehen, das ein weiteres Rätsel löst. Da musste ich länger überlegen, wie das geht. Aber dann habe ich es rausbekommen. *The Room* ist ein eher ruhiges Spiel, jetzt nicht so krass spannend. Um das zu spielen, muss man lesen können, manchmal auch schnell. Oder man braucht jemanden, der einem vorliest. Das Spiel ist ab neun. Ich finde das auch geeignet für Kinder ab neun, nicht zu gruselig. Man sieht nichts Schlimmes oder so. Die Musik ist schon ein bisschen spukig, aber wenn einem das nicht gefällt, dann macht man die einfach aus.

Das sagt die Mutter: Edelholzmöbel, die in der Mitte des Raumes stehen und genau auf jedes Detail untersucht werden müssen, um Geheimfächer zu finden, Schlüssel preiszugeben, Safes zu öffnen: *The Room* ist kein Spiel, das explizit für Kinder entwickelt wurde. Als wir anfangen zu spielen, stelle ich aber fest, dass das kein Hinderungsgrund sein muss. Wenn ich ehrlich bin, geht mir schon in Level eins nach ein paar Minuten die Geduld aus: Alle offensichtlichen Ideen haben wir ausprobiert, das Kind dreht und drückt und schiebt weiter herum und ich – äh ... muss zufällig schnell noch diese Mail beantworten, mir einen Kaffee machen und den Müll runterbringen, wo ich mich natürlich mit dem Nachbarn festquatsche. Als ich wiederkomme, erwarte ich, ein frustriertes Kind vor dem Tablet anzutreffen. Tatsächlich hat es das Rätselkästchen längst schon geknackt.

Das sagt der Spieletester: Zu *The Room* komme ich seit Jahren immer gern zurück, mein Highlight war bisher die Virtual-Reality-Version. Aber auch auf Smartphone und Tablet macht das Tresorknackerspiel immer noch Spaß. Die Rätsel werden im Spielverlauf schwerer, bleiben aber fair. Findet man das richtige Schlüsselloch oder den richtigen Schalter nicht, gibt es nach einiger Zeit Hinweise, erst kleinere, dann größere. Die pseudogruselige Musik nervt mich allerdings ein wenig, auch weil sie nicht recht zur Stimmung passt: Während *The Room Two* schon deutlich gruseliger ist, ist der erste Teil meinem Eindruck nach auch etwas für Kinder.

Preis: 0,99 Euro auf iPad [<https://apps.apple.com/de/app/the-room/id552039496>] *und iPhone* [<https://apps.apple.com/de/app/the-room-pocket/id573156739>], *da ist das erste Level aber kostenlos; 1,09 Euro auf Android* [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FireproofStudios.TheRoom&hl=de>]

↑ Nach oben  Link kopieren

Für Rennen in der Schulhofwährung: "Mario Kart Tour"

Das sagt das Kind: Von allen Spielen, die wir getestet haben, finde ich das am



Unterwegs mit Yoshi: eine Runde "Mario Kart Tour"
© Nintendo/eigener Screenshot

besten. Man fährt Rennen, es gibt mehrere Charaktere und man kann auswählen, wer man sein möchte. Auf dem Tablet kriegt man immer neue Charaktere, je länger man spielt. Zum Beispiel Mario in Silber. Fast jedes Level ist auf einer anderen Rennstrecke, unter Wasser zum Beispiel oder in der Wüste. Mir gefällt, dass es immer so ein enges Rennen ist, man ist immer ganz aufgeregt. *Mario Kart Tour* ist kein Glücksspiel. Damit man gut ist, muss man es halt können. Okay, und manche Charaktere sind auch ein bisschen besser als andere. Manchmal sind die Entscheidungen ganz knapp und man weiß erst auf den letzten Millimetern, wer gewinnt. Ich wollte unbedingt *Mario Kart* spielen, weil das viele von meinen Freunden spielen, auf der Switch oder anderen Geräten. Bei denen hatte ich das auch vorher schon ausprobiert. Gegen andere spielen macht aber mehr Spaß als alleine.

Das sagt die Mutter: Nichts in diesem Test nervt so hart wie *Mario Kart Tour*, zumindest ganz am Anfang: Einfach so aufs iPad runterladen und losspielen ist nicht. Es braucht ein separates Nintendo-Konto, das muss man mit der heruntergeladenen App verknüpfen und dann heißt es ein paar Minuten lang erst mal: Augen zu und *accept, accept, accept*. Nintendo weiß halt, dass sie sich ganz schön viel Zumutung leisten können,

weil das Franchise eben mächtig ist: Grundschulkindern wollen unbedingt *Mario Kart* spielen, weil Schulhofgespräch. Und Grundschulkindere Eltern haben in der Regel wenig dagegen, weil: Egal wie wenig man gespielt hat in seinem Leben, *Super Mario* auf dem Gameboy kennt nun wirklich jeder noch von früher, der geht schon klar.

Irgendwann ist es endlich so weit. Das Kind fährt die ersten Rennen, ich sitze neben ihm im Sofa zusammen. Jubel, als es kurz vor der Ziellinie die Poleposition zurückerobert. Bevor die nächste Runde startet, schnelle ich nach vorn und grabsche ihm das iPad aus der Hand. Nicht um selbst zu fahren. Sondern um zu verhindern, dass wir versehentlich auf einen kostenpflichtigen Goldpass klicken, den die App uns andrehen will.

Das sagt der Spieleredakteur: Regenbogen-Boulevard-gestählte Gamer wissen: Wer bei *Mario Kart* vorn liegen will, muss sich in die Kurven legen und driften. Die

Handyversion des Spiels steuert sich komplett nur mit solchen Drifts und auch wenn das ungewöhnlich ist, funktioniert die Ein-Finger-Steuerung richtig gut. Die Rennen machen Spaß – allerdings finde ich alles außerhalb davon nervig und vielleicht sogar ein wenig gefährlich. *Mario Kart Tour* ist nach klassischen Free-to-play-Prinzipien aufgebaut: Man kann zwar kostenlos spielen, aber bekommt an jeder Ecke den Hinweis, vielleicht doch noch Geld auszugeben. Künstliche Verknappung ist das Stichwort, wenn die besten Fahrer und Karts nur gegen Euros erhältlich sind und teils auch nur, wenn man Glück hat. Ich glaube: Mit einer Investition von gut 250 Euro für die Nintendo Switch Lite und dem richtigen *Mario Kart 8* spart man am Ende sogar noch. Nerven auf jeden Fall.

Preis: kostenlos mit In-App-Käufen auf iOS [<https://apps.apple.com/de/app/mario-kart-tour/id1293634699>] und Android [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaka&hl=de>]

↑ Nach oben 🔗 Link kopieren

Für Action auf der Insel: "Oceanhorn 2"



Ein kleines Abenteuer: "Oceanhorn 2" © FDG Entertainment/eigener Screenshot

Das sagt das Kind: Bei *Oceanhorn 2* ist man ein Junge, der fährt so auf Inseln. Im Spiel geht es darum, die Inseln zu erforschen, Abenteuer zu erleben und Freunde zu treffen. Am Anfang hat der Junge ein Schwert und eine Pistole – und ab da

kriegt man immer neue Sachen, wenn man die in Truhen findet. Es kommen unterschiedliche Gegner, gegen die man kämpfen muss, die häufigsten sind Monster mit so Plattenpanzern und Hörnern. Damit können die dich rammen. Die sind ganz schön nervig. Mit der Pistole oder dem Schwert muss man sie hauen, dann fallen sie auf den Rücken und man kann sie leicht töten. Das Spiel macht schon Spaß, aber es gibt andere, die ich besser finde.

Das sagt die Mutter: *Oceanhorn 2* sieht schön aus, nach Abenteuer und Spannung. Es gibt als Intro eine Videosequenz, dann kommt ein Flug über einen Ozean. Und dann geht's direkt los: Es gibt keine Einführung für komplette Game-Neulinge darin, wie man sich im Spiel bewegt, wie man Waffen zückt, in seinen Sachen kramt und so weiter. Was ziemlich schnell ziemlich frustrierend werden kann. Wie ziehe ich eigentlich das Schwert, fragt das Kind, als eine Art Riesenkäfer auf ihn zuläuft. Rumms. Keine Ahnung, sage ich und versuche auf dem Display was zu erkennen. Aber natürlich hält das Kind das Tablet fest umklammert, es wackelt und ich weiß die Antwort auch nicht. Doppelrumms. Kurze Zeit später sind alle Lebenspunkte verbraucht. Äh, wir fangen noch mal von vorn an, sage ich.

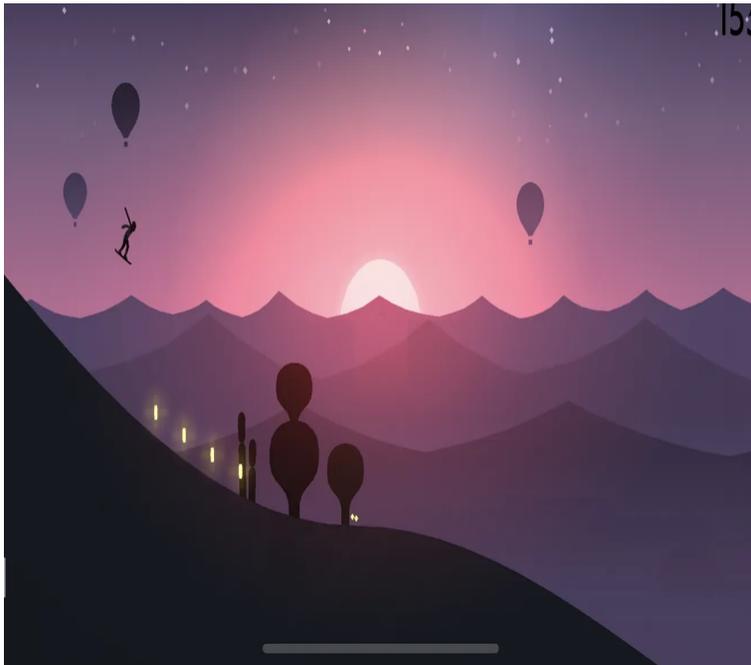
Das sagt der Spieleredakteur: Ein blonder Junge mit einem Schwert kämpft und rätselt sich durch Höhlen und Tempel, um seine Herzen aufzufüllen – hat da jemand *The Legend of Zelda* gesagt? Dass die *Oceanhorn*-Mobile-Spiele sich einen großen Inspirationshappen von der legendären Spielereihe genommen haben, kann man kaum übersehen. Ganz so frei, ausgeklügelt und rundheraus fantastisch wie das aktuelle *Zelda*-Spiel *Tears of the Kingdom* [<https://www.zeit.de/digital/games/2023-05/tears-of-the-kingdom-zelda-videospiel>] ist *Oceanhorn 2* nicht, manchmal erinnern die etwas statischen Kämpfe und hakeligen Rätsel an Spiele der frühen Nullerjahre. Das aber auf sehr wohlige Weise und mit einer wirklich ansehnlichen Grafik. Und auf ein Smartphone haben es *Zelda* und *Link* eben doch noch nicht selbst geschafft.

Preis: auf iOS nur enthalten in *Apple Arcade* [<https://apps.apple.com/de/app/oceanhorn-2/id1141837408>]; auf *Android* [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FDGEntertainment.Oceanhorn.gp&hl=de&>] gibt es bisher nur den Vorgänger (erstes Kapitel kostenlos, dann einmalig 5,99 Euro)

↑ Nach oben  Link kopieren

Für die gechillte Abfahrt: "Alto's Odyssey"





Meditative Abfahrt in langen Schwüngen: "Alto's Odyssey" © Snowman/
eigener Screenshot

Das sagt das Kind: Da surft man so in der Wüste und muss Saltos machen. Je mehr Saltos man schafft, desto länger wird der Schal von dem Typen, den man fährt. Es gibt Hindernisse, die man überspringen muss, und später Stücke einer Schatzkarte. Davon habe ich aber erst zwei. Es ist richtig einfach, das Spiel zu lernen, weil es am Anfang eine Erklärung gab, wie man das Spiel steuert – zum Beispiel, dass man lange tippen muss, um einen Salto zu machen. Das übt man erst mal, dann wird das Spiel immer schwerer, aber es ist schon machbar. Man kann, glaube ich, immer, immer weiterspielen. Ich finde es eher beruhigend, das zu spielen, weil es da nicht so viel Action gibt wie in anderen Spielen. Mein Freund, dem ich das gezeigt habe, fand es deshalb nicht so krass cool.

Das sagt die Mutter: Es gibt zahllose Rennspiele, die verwandeln Kinder binnen Minuten in angespannte, adrenalindurchpumpte Nervenbündel. *Alto's Odyssey* hingegen ist definitiv was zum Runterkommen: Der Wüstensurfer, den die Spielerin steuert, fährt in laaaangen Schwüngen und Saltos eine Endlosdüne hinab, während zu einem fast schon aggressiv gechillten Soundtrack im Hintergrund die Tageszeiten von Sonnenaufgang bis zur tiefen Nacht durchwechseln. Bis zum nächsten Crash dauert es außerdem meistens nur wenige Minuten, dann muss der Spieler oder die Spielerin neu ansetzen. Das wird erstaunlich lange nicht langweilig. Vor allem aber erleichtern die kurzen Abfahrten für Eltern, was bei anderen Spielen (vergleiche *Minecraft*) schnell zum Drama wird: die Aufforderung zum Ausschalten. Schließlich muss man als Eltern das Game auch vom Ende her denken.

Das sagt der Spieleredakteur: Wenn ich beim Spielen von *Alto's Odyssey* eines gelernt habe, dann ist es Bescheidenheit. Ach, den Backflip schaffe ich noch – zack! Schon landet mein Wüstensurfer mit dem Gesicht im Sand und ich muss von vorn anfangen. Die Ein-Finger-Bedienung ist einfach, die "Beim nächsten Mal schaff ich's!"-Motivation ist enorm, auch durch immer neue Herausforderungen. Das war schon im verschneiten Vorgänger *Alto's Adventure* ähnlich, in *Alto's Odyssey* ist es noch mal ausgefeilter. Weil der Ablauf aber doch immer recht ähnlich ist, empfehle ich das Spiel eher für die kurze Runde zwischendurch als für eine längere Session. Und am besten den Ton anmachen: Wenn die Sonne über der Wüste zum melancholischen Soundtrack untergeht, dann ist dieses Spiel auch einfach richtig schön.

Preis: 5,99 Euro auf iOS [<https://apps.apple.com/de/app/altos-odyssey/id1182456409>] oder enthalten in Apple Arcade [<https://apps.apple.com/app/altos-odyssey-the-lost-city/id1538650027?ign-itscg=30800&ign-itsct=altosodyssey>]; kostenlos mit Werbung auf Android [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.noodlecake.altosodyssey>], der Vorgänger ist enthalten in Google Play Pass [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.noodlecake.altosadventure&hl=de>]

↑ Nach oben

 Link kopieren