

## Jugendamt Neustadt in Kooperation mit der Pauluskirchengemeinde in Neustadt-Hambach

[home](#)

11.09.02 bis 26.09.02

- Allgemeines zum Lern- und Spielnetzwerk
- StarCraft
- Ballistics
- Stronghold
- WarCraft II und Diablo



### Allgemeines zum Lern- und Spielnetzwerk



Im Allgemeinen war bei uns festzustellen, dass die mitgelieferten Spiele weitaus begehrt waren als der Internetzugang. Dies liegt wohl daran, dass die Besucher meistens einen Internetanschluß zu Hause haben. Das Internet wurde nur von den Schulklassen und von zwei Mädchen während der Cyber-Nacht intensiv genutzt.

Auch beim Internetfrühstücken wurde natürlich das Internet fast ausschließlich genutzt. Ansonsten haben sich die Kids nur kurz mal hineingeklickt, sind aber dann schnell wieder hinausgegangen. Benutzung des Browsers oder Download von Dateien war für die Kids kein Problem.



### StarCraft



Der Renner beim diesjährigen Spiele- und Lernnetzwerk! War zu Beginn des Spiele- und Lernnetzwerkes noch das Spiel Ballistics der Renner, so konnte man feststellen, dass immer mehr Kids StarCraft zockten (spielten), meistens im Multiplayer-Modus. Auch hierbei konnte man eine Entwicklung erkennen. Die ersten Tage spielten die Kids noch jeder gegen jeden. Dies änderte sich aber mit der Zeit. Es wurden immer mehr Teamspiele gespielt, also eine Gruppe von 2 oder 3 Personen gegen eine andere Gruppe oder auch alle Spieler gemeinsam gegen einen virtuellen Gegner (PC). Meistens wurde im Vorfeld eine Zeit vereinbart, wie lange gespielt wird und wer nach dieser Zeit die meisten Punkte hatte, der hatte gewonnen. Vorteilhaft war, dass viele Kids dieses Spiel schon vorher kannten und neue Spieler sich einfach neben die Erfahrenen setzen konnten und so relativ schnell das Spiel erlernten.



## Ballistics



Wie bereits erwähnt, Ballistics war zu Beginn des Netzwerks das beliebteste Spiel. Da es aber sehr oft abstürzte (evt. kein Treiber für Windows xp; im Handel wird die Version auch nur für Windows 98, 2000 oder Me angeboten), waren die Kids oftmals frustriert und spielten lieber was anderes. Auch wurde es immer mehr zu einem sogenannten Pausenfüller (für zwischendurch). Wenn die Kids bei StarCraft im Multiplayer-Modus ausscheiden, müssen sie ja warten bis das Spiel komplett beendet ist. In dieser Zeit spielten sie oftmals Ballistics (meist im Singleplayer-Modus; stürzte auch nicht ganz so oft ab wie im Multiplayer-Modus). Auch eine Schulklasse nutzte das Spiel als Pausenfüller. Anstatt eine Pause zu machen, konnten die Kids eine Runde Ballistics spielen. Das Turnier, was wir am letzten Tag veranstalteten, fand auch im Singleplayer-Modus statt. Auffällig bei diesem Spiel war, dass nicht das Alter der Kids ausschlaggebend für die Platzierung war (bei StarCraft war dies der Fall; erfahrene Zocker waren schon im Vorteil), sondern die Reaktionsschnelligkeit.

---



## Stronghold



Dieses Spiel wurde am Anfang gar nicht angenommen (zu langweilig, zu schwierig, usw.). Nur die Kids, die dieses Spiel kannten, spielten ab und zu mal Stronghold (im Singleplayer-Modus). Längere Spiele im Multiplayer-Modus fanden überhaupt nicht statt. Auch das Lernprogramm (zum Erlernen des Spiels) wurde nicht angenommen.

---



## WarCraft II und Diablo



Dieses beiden Spiele konnten nicht gespielt werden, da die Kids noch keine sechzehn Jahre alt waren. Eventuell spielten die Pfadfinder die beiden Spiele in ihrer Cypernight. Bekannt waren aber beide Spiele bei den Kids und daheim würden sie diese auch spielen.