

## Interessenkreise für Computer- und Konsolenspiele

[Action](#)

[Adventure](#)

[Jump 'n Run](#)

[Lernspiel ab 9](#)

[Lernspiel bis 8](#)

[Musikspiel](#)

[Quiz](#)

[Rollenspiel](#)

[Simulation](#)

[Sportsimulation](#)

[Strategie](#)

[Spielklassiker](#)

## Konsolenspiele

[Nintendo DS](#)

[Playstation](#)

[Wii](#)

[Xbox](#)

---

### **Action**

Sachgruppe EDV 945,1

#### Beschreibung

Der Spieler\* steuert eine Spielfigur, die sich in rascher Folge gegen Gegner durchsetzen, herabfallenden Gegenstände, Geschosse o.ä. ausweichen muss usw. Typischerweise erfolgt nach jeder Runde ein Eintrag in eine Erfolgsstatistik. Gefordert ist v.a. Schnelligkeit, Geschick und Konzentration.

s.a. [Adventure](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

### **Adventure**

Sachgruppe EDV 945,2

#### Beschreibung

In ein aufwändiges Spielgeschehen eingebettete Variante von Actionspielen. Häufig mit Krimi- und Abenteuerelementen.

Bei Kinder-Abenteuerspielen mit altersgerechten Geschicklichkeits-, Kombinations- und Konzentrationselementen, oft mit Figuren der populären Kinderliteratur und/oder in ein der Kinderliteratur entlehntes Szenario eingebettet (Bsp. TKKG-Krimiserien)

s.a. [Action](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Rollenspiel**

Sachgruppe EDV 945,2

### Beschreibung

Der Spieler schlüpft in eine von mehreren angebotenen Rollen und muss unter Beachtung ihres Charakters und ihrer Ausstattung/Ausrüstung Aufgaben lösen, Partner finden, Gegner ausschalten etc. Gefordert ist v.a. logisches Denken, strategisches Handeln und die Fähigkeit, sich in andere Rollen hineinzusetzen.

s.a. [Adventure](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Spielklassiker**

Sachgruppe EDV 945,3 Spo 850 ff

### Beschreibung

Umsetzung von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielklassikern in die digitale Form eines Computerspiels. Der Computer übernimmt die Rolle des fehlenden Spielpartners. Bsp. Mah-Jongg, Skat, Schach, Billard.

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Jump ´n Run**

Sachgruppe EDV 945,4

### Beschreibung

Der Spieler führt eine Figur über einen vorgegebenen Parcours, der meist mit mehreren Ebenen, Gegnern und einfachen Rätseln gefüllt ist. Variante des Action-Spiels, i.d.R. ohne filmische Effekte. Gefordert ist v.a. Geschicklichkeit, eine gute Auge-Hand-Koordination und Konzentration.

s.a. [Action](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Simulation**

Sachgruppe EDV 945,5

### Beschreibung

Diese Spiele gehören zu den Strategiespielen und simulieren eine wirklichkeitsnahe Situation oder Lebensumgebung. Der Spieler dirigiert parallel in verschiedenen Aktionsbereichen eine Firma, eine im Aufbau befindliche Stadt, eine Wohngemeinschaft o.ä. Seine Entscheidungen wirken sich - kontinuierlich (in sog. „Echtzeit“) aber oft nicht sofort zu bemerken - auf das Spielgeschehen aus. Gefordert ist vernetztes, strategisches Denken, Aufmerksamkeit für Fehlentwicklungen, schnelle Entscheidungskraft.

s.a. [Strategie](#) und [Sportsimulation](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Sportsimulation**

Sachgruppe EDV 945,6

### Beschreibung

Sportspiele und Verbindungen von Simulationsspielelementen mit einer Sportart. Der Spieler sitzt bspw. hinter dem Steuer eines Sportwagens oder schlüpft in die Rolle eines Fußball-Managers.

s.a. [Simulation](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Strategie**

Sachgruppe EDV 945,7

### Beschreibung

Im Gegensatz zu Action- oder den meisten Rollen- und Abenteuerspielen muss der Spieler hier seine Handlungen genau planen, um das Spielziel zu erreichen. Die meist sehr komplexen Spiele sind i.d.R. in mehreren „Campaigns“ oder Missionen unterteilt. Gefordert ist oft ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, logisches Denken und Kombinationsgabe.

s.a. [Simulation](#)

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Lernspiel ab 9**

Sachgruppe EDV 945,8

### Beschreibung

Verbindet Wissen und Lerninhalte mit typischen Computerspielelementen. Für Kinder ab ca. 9 Jahren

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Lernspiel bis 8**

Sachgruppe EDV 945,8

### Beschreibung

Verbindet Wissen und Lerninhalte mit Computerspielelementen. Für Kinder bis ca. 8 Jahren. Neben vielen Sachthemen ist u.a. auch die erste Benutzung von PC, Tastatur, Maus etc. Übungs- und Lerngegenstand.

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Quiz**

Sachgruppen Spo 930, EDV 945,3

### Beschreibung

Spiele, Rätsel und Wissenstests, oft im Multiple-Choice-Verfahren, mit Trainingsmodus und Highscoreliste.

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Musikspiel**

Sachgruppe EDV 945,9

### Beschreibung

Musik ist das zentrale Element dieser meist Multiplayer tauglichen Spiele. I.d.R. muss dabei der Spieler zum Rhythmus der vorgespielten Musik Eingaben machen, z.B. in einen Song mit richtiger Melodie in ein Mikrofon singen, Tasten auf einer Tastatur oder einem Zubehör-Instrument tippen oder sich nach einer Schrittfolge auf einer Tanzmatte bewegen. Beispiele: SingStar, Guitar Hero, DJ Hero, Rock Band, Dance Party.

[Zurück zur Übersicht](#)

## **Konsolespiele**

Konsolespielen werden im BZ-Datensatz durch zwei Interessenkreise erschlossen – neben den IK für das Spielgenre tritt ein IK für die Spielkonsole

### **Nintendo DS**

#### Beschreibung

Spiele für die Konsole Nintendo DS

[Zurück zur Übersicht](#)

### **Playstation**

#### Beschreibung

Spiele für die Konsole Sony Playstation

[Zurück zur Übersicht](#)

### **Wii**

#### Beschreibung

Spiele für die Konsole Nintendo Wii

[Zurück zur Übersicht](#)

### **Xbox**

#### Beschreibung

Spiele für die Konsole Microsoft Xbox

[Zurück zur Übersicht](#)

\* Der Einfachheit halber wird hier auf die weibliche Form verzichtet. Gemeint sind jedoch immer Spieler und Spielerinnen!

### **Ansprechpartnerin:**

Jessica Witt, [witt@bz-sh.de](mailto:witt@bz-sh.de), Tel.: 0461/8606-163