



Für alle Altersgruppen

Kleine Knobeleyen, Rechenaufgaben und Gedächtnisübungen halten den Kopf fit: Die Idee hinter „Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“ ist einfach – aber **„mich fordert das richtig heraus. Ich finde es wichtig, meinen Geist zu schulen“**, sagt Klaus Wuttig. 70 Jahre ist er alt und trainiert mit dem Spiel für Nintendos Mini-Konsole DS lite (ca. 140 Euro) Konzentration und Reaktion. Ihn hat das Konzept überzeugt. Aber: „Manchen Freunden kann ich immer wieder sagen, dass ich viele Videospiele toll finde. Doch die verstehen das nicht.“

„Dr. Kawashima: (Mehr) Gehirn-Jogging“, von Nintendo für Nintendo DS (ca. 30 Euro) ist ein Fitness-Programm für den Kopf

ben und Logikrätseln auf den ersten Blick eher nach Anstrengung als nach Spaß aussieht. „Ich spiele das, weil es mich herausfordert“, sagt der Berliner Klaus Wuttig, 70 Jahre alt, „und weil es mir hilft, meine geistige Fitness zu erhalten.“ Mit dem Nintendo DS kann man sogar Yoga lernen, seine Augen trainieren oder Englisch üben (siehe nächste Seite). Die Nintendo-DS-Geräte werden in Japan bereits in Schulklassen und Altersheimen eingesetzt, weltweit gingen sie mehr als 53 Millionen Mal über die Ladentische, hierzulande drei Millionen Mal.

Das alles hat mit den hochtechnisierten und epischen Spielen, über die EA-Chef John Riccitiello jammert, nicht mehr viel zu tun. Die neuen Jedermann-Spiele sollen „sofort verständlich sein und dennoch über lange Zeit hinweg herausfordernd“,

wie Konstantin Nikulin sagt, der Betreiber des Spiele-Portals www.deutschland-spielt.de. „Es sind Spiele für die Mittagspause oder für den Feierabend.“ Spannende Spiele zum Entspannen, Fünf-Minuten-Spiele. Die Zukunft des Computerspielens soll unter anderem in den „Casual Games“ liegen, wie die Branche dazu sagt – in Spielen ähnlich „Moorhuhn“ oder „Tetris“. Früher haben sich lediglich kleinere Firmen damit beschäftigt, heute reißen sich die Großen darum. Die Entwicklungskosten eines „Casual Games“ betragen nur einen Bruchteil derer eines herkömmlichen Spiels, vor allem aber sprechen die Zwischendurch-Spiele eine Spezies an, die Spielen sonst nicht zugeneigt ist: Frauen. „75 Prozent unserer Nutzer sind weiblich“, sagt Konstantin Nikulin. Die Zahl der Downloads auf deutschland-spielt.de verdoppelt sich jedes halbe Jahr.

„CASUAL GAMES“ sollen nach einem Experiment der Universität Hamburg sogar Leistung und Konzentration fördern, wenn sie in einer Arbeitspause gespielt werden – eine gute Nachricht für Arbeitgeber. Und manchmal hilft so ein Spiel auch einfach nur dabei, den Alltag für ein paar Minuten zu vergessen. Birgit Lieschke, die Mutter von Maxi, sagt: „Maxi und Nicola spielen oft nach der Schule erst einmal eine halbe Stunde, um runterzukommen.“ Gerade singen die beiden: „Wir blieben zu Haus, du schiefst ein vorm Fernseh.“ Immer noch Klaus Lage. Maxi und Nicola lachen. Klaus Lage irrt: Hier schläft keiner ein. Denn es hat „Zoom“ gemacht. ★