

Die Vorletzte

# DOOM 3 EIN KINDERSPIEL

Lernspiele sind ein harmloser Spaß für alle Altersklassen und erfreuen sich hierzulande wachsender Beliebtheit. Ein top-aktueller Modetrend, dem sich auch GameStar nicht verschließt.

**I**m Familienbereich der Games Convention 2004 führten Messe-Mitarbeiterinnen interessierte Vorschüler behutsam in die Welt der PC-Spiele ein. Wir finden: eine tolle Idee! Und nehmen künftig kindgerechte, pädagogisch wertvolle Lernsoftware unter die Lupe, mit der Eltern ihre anderweitig untalentierten Sprösslinge auf

Traumkarrieren in der Spielebranche (GameStar-Redakteur, **Söldner-Designer**) vorbereiten können. Diesmal im Test: der beliebte Lern-Shooter **Doom 3**.

### Konfliktschulung

In **Doom 3** übernimmt Ihr Jüngster die Rolle eines sympathischen Strahlmanns, der auf dem Mars gegen schlechte Tischmanieren kämpft: Wer unschuldige Zeitgenossen durch Kreischn, Stöhnen oder (Feuer-)Spucken erschreckt, bekommt vom Helden einen Denkkzettel – etwa mit der Schrotflinte. Diese bleihaltigen Konfrontationen stärken den Durchsetzungswillen Ihres Sprösslings und schulen gleichzeitig sein Gespür für effektive Konfliktlösungen.

**Doom 3** nimmt Ihrem Nachwuchs die Angst vor der Dunkelheit, indem es die fachgerechte Anwendung von Taschenlampen lehrt. So fällt es Kindern künftig leichter, unter dem Bett aufzuräumen oder im Keller Kohlen zu schippen. Nett: Beim Einsatz der virtuellen Kettensäge lernt der Nachwuchs auf liebevolle Weise den Umgang mit echten Fichtenmopeds, die im wahren Leben unverzichtbare Dienste bei der Haus- und Gartenarbeit leisten. »Wir wollen



Eine GC-Mitarbeiterin erklärt dem interessierten Buben Doom 3: »Den Zombie musst du mit der Kettensäge zerlegen, das spart Munition.«



Die Kettensäge fasziniert mit realistischem Sound.



Biologie zum Anfassen: So sieht also ein Gehirn aus.

den Kindern praktische Fähigkeiten vermitteln, nicht nur graue Theorie«, doziert **Doom 3**-Chefentwickler und Pädagoge Dr. John Carmack.

Apropos Theorie: Dem staubtrockenen Biologieunterricht folgen Kinder meist nur widerwillig. **Doom 3** hingegen vermittelt

die Faszination innerer Organwelten in den prächtigsten Farben (Rot, Dunkelrot). Bump Mapping sorgt für plastische Hirnwindungen – anschaulich. So begreift Ihr Kleinster flugs, wo welcher Körperteil hingehört und was bei Explosionen wohin wirbelt. Ein spritziger Spaß! **GR**

### DOOM 3

Genre: Lern-Shooter  
USK: ohne Altersbeschränkung, äh, -freigabe

Entwickler: id Software  
Michael Graf: »Nach all den lahmen Lernspielen der letzten Jahre bringt Doom 3 endlich Pep ins Genre: Kettensäge, Taschenlampe und ein charismatischer Held fesseln selbst denkfaule Bälger an den Bildschirm. Und wenn die Bump-Map-Gehirne fliegen, kommt echte Biounterricht-Stimmung auf. Kaufen und sägen lernen!«

POTENZIAL SPRITZIG

## GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 62: GC-IMPRESSSIONEN

### 1. Sehschwäche



### 2. Hoher Besuch



### 3. Lernen mit Jörg





