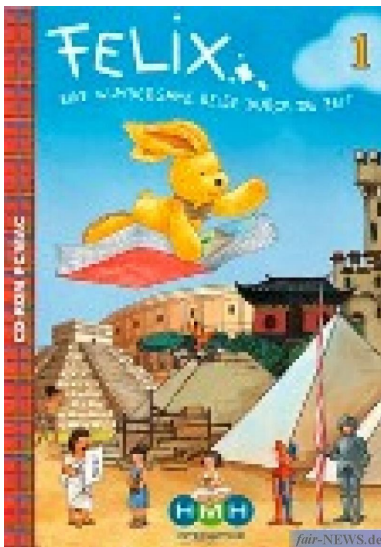


Weltenbummler sein mit Felix dem Hasen

Pressemitteilung von: **PR-Agentur Xpand21**

Datum: **26.08.2008 – 10:55 Uhr**

Rubrik: **Spiele**



(fair-NEWS) – Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Kleine Weltenbummler von vier bis acht Jahren machen ihre erste Weltreise jetzt am Computer: Im neuen Spiel "Felix – wundersame Reise durch die Zeit" macht sich der aus Kinderbüchern bekannte Hase auf die flauschigen Socken durch verschiedene Zeitalter und erlebt mit den Kids Wundersames und Lehrreiches. Mit dem Spiel von HMH interactive können Kinder zudem ihre Eindrücke dokumentieren, ausdrucken und in ihr eigenes Reisetagebuch einkleben.

Hamburg, 07. November 2007.

"Felix – wundersame Reise durch die Zeit" ist ein buntes, vielseitiges Spiel für kleine wissenshungrige Entdecker. Spielerisch vertieft es, quasi nebenbei, geographische Kenntnisse und weckt mit Fantasie die Kreativität der Kinder – und zwar in bester Kinderbuch-Tradition und mit leicht verständlicher Bedienung.

Mit einem alten Buch und einer Weltreisekarte startet das Point-and-Klick-Adventure Spiel von HMH interactive. Im Spiel öffnet sich das alte Buch und auf einer Landkarte stehen fünf Figuren aus vergangenen Zeiten. Sie bitten den Spieler um Hilfe und laden ihn ein, in ihre Zeitepoche einzutauchen. So beginnt für entdeckungslustige Kinder eine Reise der ganz besonderen Art: Eine Zeitreise in die wichtigsten geschichtlichen Epochen, zum Beispiel zu den alten Ägyptern, Römern und Maya. Geführt werden die Spieler dabei von ihren Kontaktpersonen, den Figuren auf der Landkarte. Die kleinen Abenteurer erfahren im Dialog mit ihren Kontaktpersonen Kurioses und Wissenswertes über den geschichtlichen Ort, die Zeit und die jeweilige Kultur. Zum Beispiel erfährt man, dass im alten China das Schlürfen beim Essen einer Suppe zum guten Ton gehörte, dass die alten Chinesen den Italienern die Ehre streitig machen, die Erfinder der Nudel zu sein; dass andererseits im alten Rom schon ein ausgeklügeltes System von öffentlichen Bädern (den Thermen) und Toiletten (Latrinen) existierte. So lernt es sich spielerisch und kurzweilig – und deswegen bleiben die gelernten Fakten und Zusammenhänge auch spielend leicht im Gedächtnis haften.

Doch nicht nur für interessanten Gesprächsstoff beim Abendessen ist so gesorgt, weil Kinder, die mit Felix auf Weltreise gehen, plötzlich mehr wissen als die erstaunten Eltern. Die Kids lernen auch Hilfsbereitschaft: Am Wegesrand finden sie immer wieder verirrte historische Gestalten. Dazu gehört etwa ein leicht bekleideter Ägypter aus der Zeit der Pharaonen, der mitten im Winter an der Zugbrücke einer mittelalterlichen Ritterburg steht und vor Kälte bibbert. Jetzt kann der Spieler die ganze Macht seines neu erworbenen Wissens einsetzen, und den Ägypter ein paar tausend Jahre zurück zu seinen vorchristlichen Pyramiden führen. Und wie so oft, zahlt sich die gute Tat auch für den Spieler aus: Denn am Ende aller spannenden Abenteuer will selbst das spielfreudigste Kind nach Hause zurück. Und dafür braucht es spezielle Schlüssel aus allen fünf Kulturen, die ihm die dankbaren Vertreter der entsprechenden Epochen für seine guten Taten schenken.

Auf den fünf großen geschichtlichen Schauplätzen passiert aber noch viel mehr. Egal ob im alten China, bei Ägyptern, Römern, Rittern des Mittelalters oder bei den Mayas in Mexiko: Überall lassen sich spannende Spiele entdecken und Personen, Tiere oder Gegenstände, die die entsprechende Epoche lebendig werden lassen. Felix, der Weltreisende, reitet zum Beispiel auf einem Kamel durch das alte Ägypten. Ein ungeschickter Römer lässt einen Brocken glühender Kohle auf die Straße kullern, was die Vergiles", also die römische Feuerwehr, auf den Plan ruft. So werden Bilder lebendig, Spaß und Information mischen sich zu einem runden Spielerlebnis. Lernen und helfen werden aber im Spiel nie zur lästigen Pflicht: Der Spieler kann sich frei bewegen und jeden Ort zu jeder Zeit besuchen. Das gilt unabhängig davon, ob er alle oder gar keine Aufgaben gelöst hat. Dabei dient die Weltkarte immer als anschauliches Navigations-Instrument durch Felix' Welt.

Eine weitere Besonderheit dieses anschaulichen Kultur- und Geschichtsführers für Kinder ist die Möglichkeit, sich mit dem Weltreisebuch ein persönliches Nachschlagewerk anzulegen. Die zu sammelnden Wissensseiten muten antik an. Sie enthalten nicht nur Text, sondern auch Bilder und Zeichnungen. Die Einträge wachsen mit den gemachten Entdeckungen. Das bleibt auch nach dem Spiel interessant. Denn es enthält spannende, kindgerechte Mitbringsel aus den entsprechenden Epochen, etwa Bastelanleitungen, Kochrezepte oder Spielideen. Hat man sie einmal gefunden, werden die Seiten automatisch in das eigene Reisetagebuch "eingeheftet". Und was noch besser ist: Das Weltreisebuch lässt sich ausdrucken und anschließend in einen Weltreisebuch-Ordner einheften.

Bewusst werden also Kinder auch wieder vom Computer weggelockt. Im eigenen Weltreisebuch-Ordner sammeln kleine Fans die im Spiel notierten und entdeckten Informations- und Mitmachseiten. In Küche und Kinderzimmer können sie dann zum Beispiel die gesammelten Kochrezepte und Bastelanleitungen selbst ausprobieren.

HMH interactive bereitet weitere Spiele-Titel der Felix-Reihe vor. Das Weltreisebuch wird eines der zentralen Elemente dieser Spiele-Reihe sein, da es über alle Titel weitergeführt wird und unabhängig vom CD-ROM-Spiel eigenen Wert und Nutzen besitzt.

Hier ein Überblick über die wichtigsten Programm-Eigenschaften:

- Welt- und Zeitreise durch große geschichtliche Kulturen und Epochen in einem PC-Spiel: Altes China, Ägypten, Altes Rom, Maya-Kultur, Europa des Mittelalters.
- Kindgerecht aufbereitete Inhalte aus Geschichte und Geographie
- Erstellung eines eigenen Reisetagebuchs mit Informationsseiten über die Geschichte, Mitmachseiten mit Kochrezepten und Bastelanleitungen
- Spiel im Spiel, Aufgaben, Rätsel garantieren langen und wiederholten Spielspaß
- gewaltfreie Inhalte, ab 4 Jahren
- Spielzeit-Timer für Eltern
- 3D Optik in höchster Qualität
- einfache Bedienung

Preis: 19,99 Euro

ISBN: 978-3-940182-26-5

Systemvoraussetzungen:

PC: Win 98/ME/2000/XP/Vista, Pentium III oder höher, mindestens 800 MHz, 128 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (32 bit), Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit) mind.

400 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte

Mac: Power MAC ab G4, G5, Intel MAC OS X (10.1.2.oder höher), 500 MHz, 128 MB RAM, Grafikkarte mit 16,7 Mio. Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit) mind. 600 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte

· Homepage: www.pr-agentur-xpand21.de

· **Kontakt**

PR-Agentur Xpand21
Schulstr.21
80634 München
Deutschland
Telefon: 089 12007277

· **Pressekontakt**

PR-Agentur Xpand21
Katharina Bader
Dammtorstr. 12
20354 Hamburg
040-32509170
PR-Agentur Xpand21
akademische@Xpand21.com

Der **Link** zu dieser Meldung: <http://24pr.de/u/ti84>