

NEU: SPIELINFO-RUBRIK «DIGITAL»

AUS DER DIGITALEN SPIELEWELT GIBT ES IMMER WIEDER VIEL ZU BERICHTEN. NACH DER LETZTEN MAGAZIN-AUSGABE HABEN WIR ENTSCHEIDEN, DAS THEMA DIGITAL IN EINER EIGENS DAFÜR GESCHAFFENEN RUBRIK «DIGITAL» ZU FASSEN.

Fernsehsendung: «Digitale Nebenwirkungen – Wenn Computer für uns denken»

Digitale Medien sind in Form von Computern, Smartphones und Tablets fester Bestandteil unseres Lebens geworden. Gibt es neben Wirkungen auch unerwünschte Nebenwirkungen? Kritische Stimmen werden laut: «Krankheitsbild Online-Sucht», «Google macht dumm», «Der Gebrauch des Internets verändert unser Gehirn.» Digitale Medien sollen sogar einen krankhaften geistigen Abstieg im Alter begünstigen können.

Eine gleichnamige Reportage berichtete über interessante und wichtige Aspekte und Auswirkungen des Digitalkonsums.

Leider ist der Beitrag auf der Website von Sat3 nicht mehr digital verfügbar – deshalb hier eine kurze Zusammenfassung der Sendung. (lb)



© ORF/Peppo Wagner Filmproduktion

Internationale Experten zum Thema

Zu Wort kommen Internetkritiker und renommierte Experten aus Bereichen wie Hirnforschung, Verhaltenssuchte und dementielle Erkrankungen.

Nicholas Carr, US-Amerikanischer Buchautor und Wirtschaftsjournalist, erwarb sich mit seinem wegweisenden Artikel «Is Google Making us Stupid?» (Anm. d. Red.: «verblöden wir mit Google?») den Ruf als einer der provokantesten Denker zum gesellschaftlichen Wandel in der Internetära.

Prof. Manfred Spitzer (vergl. Spielinfo 1/2016, Seite 50) leitet die Psychiatrische Universitätsklinik in Ulm und sorgte mit seinem Buch über «Digitale Demenz» weltweit für höchst kontroverse Diskussionen. Der bekannte Hirnforscher sieht vor allem im Bereich der Hirnentwicklung und bei Bildungsprozessen akute Nachteile als Folge des digitalen Lifestyles.

Überzeugt von den negativen Auswirkungen der Digitalen Medien auf unsere Gehirne ist auch Prof. Kim Dai-Jin von der Catholic University of

Korea. Er ist Autor bzw. Mitautor zahlreicher bildgebender Studien zur Thematik der Dokumentation und arbeitet als Experte für Substanz- und Verhaltenssuchte im St-Mary's Hospital in Seoul, der Hauptstadt eines Landes, das die 100% Marke in der mobilen Breitbandpenetration längst überschritten hat.

Die Forschungsschwerpunkte von Prof. Martin Korte aus Braunschweig sind die zellulären Grundlagen von Gedächtnis und Lernen. Er lehnt eine Pauschalkritik an der digitalen Welt strikt ab, ortet aber sehr wohl Gefahren für den Frontallappen im Gehirn, wenn jemand permanent online ist.

Dr. Victoria Dunckley betreibt eine Ordination für Integrative Psychiatrie in Los Angeles. Sie zählt seit 2012 zum Kreis der «America's Top Psychiatrists». Immer wieder stellt sie im Praxisleben fest, dass eine Reduktion der Bildschirmzeiten bei zahlreichen kognitiven und verhaltensbezogenen Störungen Abhilfe schaffen kann.

Dr. Christian Korbel, Primarius am Landeskrankenhaus Mauer und Niederösterreichischer Suchtbeauftragter, und Dr. Tagrid Leménager, Leiterin der Arbeitsgruppe für Internet- und Medienabhängigkeit am Zentralinstitut für seelische Gesundheit in Mannheim, beleuchten die medizinische Seite der Suchtaspekte.

Aufgrund Ihrer Forschungstätigkeit im Bereich der sekundären Prävention von Demenzen sieht

Prof. Stefanie Auer von der Donauuniversität in Krems den Begriff der Digitalen Demenz kritisch. Sie denkt nicht, dass die aktuelle Datenlage eine solche Begrifflichkeit aus medizinischer Sicht rechtfertigt. Sehr wohl sei mittlerweile aber bekannt, dass durch inadäquate Lebensführung bereits in frühester Kindheit die Weichen für dementielle Erkrankungen gestellt werden können.

Die deutsche Ausgabe der amerikanischen «Nonnenstudie» wurde von Dr. Horst Bickel im Angerkloster in München durchgeführt. Die zentrale Frage, ob das Risiko für eine Alzheimer Demenz auch vom Bildungsgrad beeinflusst wird, konnte Dr. Bickel mittels Untersuchungen an Nonnen des Ordens der Armen Schulschwestern klar mit «Ja» beantworten. ●

Text: Abdruck und Überarbeitung mit freundlicher Genehmigung Sat3.



© ORF/Peppo Wagner Filmproduktion

«Spielinfo Digital Wissen»: Gaming ABC



Immer mal wieder stolpert man bei der Unterhaltung mit Gamerinnen und Gamern oder beim Recherchieren zu Games über Begriffe, Abkürzungen oder schlicht Slang, welche sich aus der Community herausgebildet haben. Wir haben die gängigsten Begriffe, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, zusammengestellt.

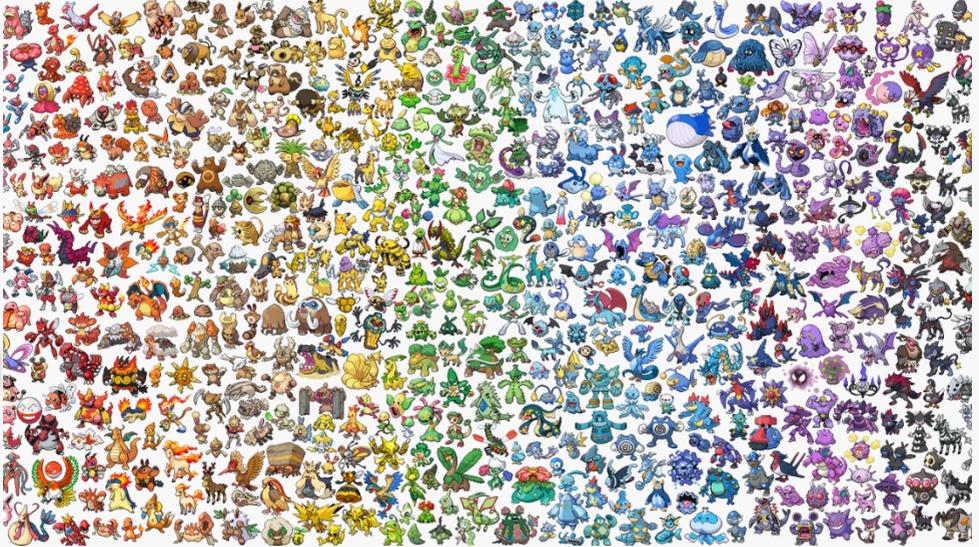
(lb)

Erklärung der wichtigsten Begriffe zu Computerspielen (alphabetisch)

Addon Mehrheitlich kostenpflichtige Erweiterungen für Games, die sowohl über den regulären Handel als auch über Online-Dienste der jeweiligen Konsole bezogen werden können. Addons sind im Vergleich zu DLC (siehe unten) meist teurer, bieten allerdings auch mehr Umfang.

Fortsetzung Seite 52

Pokémon Go Erfahrungsbericht: «Du bist, was Du spielst»



«Pokémon Go» sei mehr als ein Game, es sei eine Lebensschule, findet unsere Autorin, die seit Mitte dieses Jahres spielt. Sie überwand Ängste. Sie war high vor Glück. Sie wurde angefeindet. Und sie entdeckte neue renitente Seiten an sich.

Text: Lucie Machac

«**D**a, daa, daaa, schau doch – es sitzt auf meinem Bein!» Mit diesem Ausruf kindlicher Begeisterung fing alles an, an einem Grillabend Mitte Juli. Mit Kollegen lästerten wir über Gott und die Welt, bis wir irgendwann, ziemlich ange-trunken, auf den Hype um «Pokémon Go» kamen. Un-fassbare 27 Millionen Downloads täglich verzeichnete damals die App. Aus Jux lud ich das Game noch am sel-ben Abend runter.

Schon am nächsten Tag streiften mein Partner und ich den halben Nachmittag eifrig durchs Quartier, mit dem Handy vor der Nase, auf der Jagd nach Pokémons. Unser Ziel: Möglichst viele und möglichst unterschiedliche Pokémons sammeln. Ehrlich gesagt waren wir ob unser Selbst verblüfft, wie aufregend wir es fanden.

Man stelle sich zwei Mittvierziger vor, die ihre knappe Freizeit damit verbringen, virtuelle Bälle auf herzige kleine Tierli zu werfen. Völlig be-scheuert.

Das war allerdings erst der Anfang

«Pokémon Go» liess mich den ganzen Sommer nicht mehr los – bis heute. Wieso? So genau weiss ich es selbst nicht. Vielleicht, weil ich ein Suchthafen bin. Vielleicht, weil ich Dinge ge-tan habe, die ich ohne diese bescheuerten Poké-mons, die ich inzwischen liebevoll «Pokis» nenne, kaum je gewagt hätte. Vielleicht, weil ich endlich ein einfaches, klares Ziel hatte: «Pokis» sammeln. Und ganz sicher, weil ich einiges über mich und andere gelernt habe. Im Guten wie im Schlechten.

Gefühlswelten beim «Pokémon Go» spielen

Auch beim Pokémon Spiel durchlebt man eine besondere Gefühlswelt. Hier ein Versuch der Autorin, dieses Spiel auf dieser Ebene zu beschreiben. Sie schildert ihre persönlichen Erfahrungen – von der Selbstinszenierung über Offenbarung und Grenzerfahrung bis hin zu Ausgrenzung und Ekstase.

Selbstinszenierung: Wenn schon randständig, dann richtig



Wer mit 43 cool sein will, sollte vielleicht kitesurfen, aber sicher nicht «Pokémon Go» spielen. Im Kollegenkreis konnte ich mit meinen Gamer-Skills jedenfalls genau niemanden beeindrucken. Gute Freunde liessen sich die «Pokis» zwar erklären, aber meist nur mir zuliebe. Was also tun?

Ich mischte mich unter die wahren «Pokémon Go»-Gamer auf dem

Casinoplatz in Bern. Dumm nur, war meine neue Community gut zwanzig Jahre jünger als ich und vorwiegend männlich. Was also tun? Genau, die Fakten ignorieren.

Ich setzte mich zu all den «Pokémon»-Nerds unter die Lauben auf den Boden (!) – und verbrachte dort meine Mittagspausen. Erst möglichst unauffällig, aus Scham, doch dann kam ich auf den Geschmack. Wenn schon Nerd, dann richtig!

Ich zog extraschicke Kleider und extrahohe Stiletto an und suchte mir ein extraversifftes Plätzchen am Boden unter den Lauben aus. Irritierte Blicke von Gamern wie Passanten waren mir sicher. Oder ich ging ins Casino-Restaurant, bestellte auf der Terrasse ein Cüpli und spielte demonstrativ «Pokémon Go», um dem Kellner zu signalisieren: Ich gehöre im Fall zu denen da drüben am Boden. Wohl wissend, dass ich für

Selbstinszenierung
Offenbarung
Grenzerfahrung
Ausgrenzung
Ekstase

die da drüben genauso eine seltsame Randercheinung war wie für den Kellner. Aber genau darum ging es ja. Ich inszenierte mein eigenes Game mit dem Game. Ätsch!

Ekstase: Ein Vulpix macht high

Das schnusige Vulpix ist mein Lieblingpokémon. Allerdings ist es in Bern selten anzutreffen. Vor etwa einem Monat fehlten mir noch zwei Exemplare dazu, es weiterzuentwickeln. Sprich in ein neues Pokémon zu verwandeln, das ich noch nicht hatte und das vielleicht das eleganteste aller «Pokis» ist: das Vulnona, eine edle Kreuzung aus Wolf und Pferd mit goldenem Schweif.

Eines der fehlenden Vulpix sichtete ich per Zufall in einem Park – ausgerechnet als ich vor dem Gebäude stand, in dem ich gleich eine wichtige Sitzung hatte. Doch in dem Moment war



alles Nebensache. Ich musste in den Park! Als ich wieder in der Realität ankam, lief die Sitzung bereits seit einer Viertelstunde. Na und? Eine kleine Notlüge war mir mein Vulpix allemal wert. Im Leben muss man Prioritäten setzen, sagte mein Gewissen. Und mir wurde klar: Für das letzte Exemplar würde ich über Leichen gehen.

Und dann war es so weit. Als ich später am Bahnhof stand, sichtete ich auf einer extra für

«Pokémon»-Infizierte erstellten digitalen Karte, dass sich ein Vulpix noch 8 Minuten in der Nähe der argentinischen Botschaft aufhielt. Adrenalin schoss mir ins Blut. Die Strecke war in der Zeit eigentlich nicht zu bewältigen. Aber nicht für mich! Ich stieg ins Taxi und hetzte den Fahrer durch die Stadt. «Sie haben noch 7 Minuten!» Ich sass wie auf Kohlen. Schaffen wir es? Finde ich es noch rechtzeitig? Der Taxifahrer hielt mich für eine Irre, doch ich hatte mein letztes Vulpix. Tschakka!

Es klingt tatsächlich irre, aber ich war high vor Glück. Unbändige, kindliche Freude erfasste mich vor der argentinischen Botschaft. Danke, liebes Vulpix.

Offenbarung: Ein seltenes Pokémon ist besser als ein Hund



Wer jagt, wird wieder zum Kind. Und das ist vielleicht das Beste, was mir, die mit dem Älterwerden hadert, passieren kann. Es fiel mir jedenfalls relativ leicht, alle intellektuellen Hemmungen abzulegen, wenn ich auf

Schnitzeljagd ging. Ich liess mir von 9-Jährigen erklären, wo ich Dratinis finde. Ich schmiss – bei einem fairen Kampf «Poki» gegen «Poki» – 13-Jährige aus der «Pokémon Go»-Arena. Ich bluffte vor 20-Jährigen mit meiner «Poki»-Sammlung.

Klar, am Anfang erlag ich der Sammlerleidenschaft. Inzwischen bin wählerisch. Ich fange nur noch jene «Poki», die mir fehlen. Das bedeutet natürlich viel mehr Aufwand. Denn man weiss nie genau, wo sich welche «Poki» wie lange aufhalten. Also muss man einfach mal loslaufen. Das tue ich. Oder ich steige in irgendein Tram und sichte auf meinem Handy, wann während der Fahrt welche Pokémons in meiner Nähe auftauchen. Zeigt mir das Display ein seltenes an,

steige ich bei der nächsten Gelegenheit aus – und mache mich auf die Suche.

Für Aussenstehende laufe ich dabei völlig ziellos umher, manchmal drehe ich mich abrupt um und gehe zurück, um zwei Minuten später an derselben Stelle wieder aufzutauchen, weil ich dieses verdammte «Poki» nicht finden kann. Auf diese Weise habe ich schon etliche Runden in der Berner Innenstadt gedreht. In meiner Verbissenheit bin ich bis nach Bümpliz und Wabern gepirscht. Und ja, ich habe auch in Zürich, Basel und sogar auf dem Rütli gejagt.

Irgendwann wurde mir klar: Das Game ist mein digitaler Hund. Ich habe einen Grund rauszugehen, auch ganz allein, wenns sein muss spätnachts (siehe Grenzerfahrung). Dank meinem digitalen Hund habe ich seit Mitte Juli 216 Kilometer zurückgelegt. Mein absoluter Outdoorrekord. Anderen geht es offenbar ähnlich: Alle «Pokémon»-Gamer zusammen sind in zwei Monaten 4,6 Milliarden Kilometer gelaufen. Das ist weiter als von der Sonne bis zum Neptun.

Grenzerfahrung: «Pokémon» by night ist der ultimative Kick

Momentan treibe ich mein urbanes Abenteuer aufs nächste Level. Ich bin zur Nachtjägerin mutiert. Bevor ich ins Bett gehe, werfe ich noch einen Blick aufs Handy. Zeigt mir das Game ein seltenes «Poki» in der Nähe an, ziehe ich mich wieder an, packe meine Zigaretten ein – und pirsche los.

Ich streue durch stille Gassen, lausche seltsamen Geräuschen, schleiche an Quartierläden vorbei, biege in schlecht beleuchtete Seitensträsschen ab, gehe an dunklen Parks vorbei. Meist begegne ich keinem Menschen, nicht einmal mehr Hündelern. Es ist ein erhabenes Gefühl. Die nächtliche Stadt gehört mir ganz allein!

Wobei: Manchmal beschleicht mich die Angst, dass ich doch nicht so mutterseelenallein bin. Vielleicht lauert mir gerade ein Irrer auf? Und zwar nicht ein so harmloser wie ich, sondern ein richtiger. Was ist, wenn er mich vergewaltigt und dann erstochen im Gebüsch liegen lässt? Panik steigt in mir auf.



Ich muss mich dann unter einer Strassenlaterne kurz sammeln. Einatmen. Ausatmen. In solchen Momenten kommt mir oft der junge Amory aus «Diesseits vom Paradies» von F. Scott Fitzgerald in den Sinn. Amory geht so lange nachts in den Wald, bis er seine Angst besiegt. Also tue es ihm gleich. Ich gehe extra durch den Park hindurch und nicht drum herum. Was mich nicht umbringt, macht mich stärker. Doch der Trick funktioniert bei mir nicht.

Ich frage mich, welchen Adrenalkick ich mir als Nächstes ausdenken werde. Ob ich damit je wieder aufhören kann. Kürzlich habe ich gelesen, dass ein Däne auf der Pokémon-Jagd eine Leiche in einem Abwasserkanal gefunden hatte. Wahrscheinlich war er danach für immer geheilt.

Ausgrenzung: Gamer sind minderbemittelt

Wer «Pokémon Go» spielt, sollte sich warm anziehen. Mit 43 Jahren erst recht. Denn zumindest am Anfang war das Game für viele ein Freipass, ihren Frust über die dumme Welt da draussen kundzutun. Und ich meine nicht die Gamer. Ich meine all die anderen, die ernsthaft glaubten, dass wegen «Pokémon Go» die Welt vollends vor die Hunde geht.

Noch nie wurde ich von Wildfremden so offenkundig angefeindet, wenn sie merkten, dass ich gamte.



Leute auf der Strasse tuschelten oder verdrehten vielsagend die Augen, während sie auf mein Handy schielten. Wie kann man nur – und das in ihrem Alter! Im Bus führten ältere Herrschaften sogar ganze Dialoge über mich, wie doof man denn sein müsse, so einen Blödsinn auf dem Handy zu spielen, und überhaupt seien die Jungen doch alle am Verdummen, jawohl!

Es schien ihnen egal zu sein, dass ich alles mitbekam. Oder noch schlimmer: Sie wollten es so. Auf einmal war ich eine minderbemittelte Randständige, über die man offenbar völlig ungeniert herziehen durfte. Meine Trotzreaktion kam postwendend (siehe Selbstinszenierung)! ●

Text: © Berner Zeitung
Abdruck mit freundlicher Genehmigung

Fortsetzung Miniserie «Spielinfo Digital: Wissen» (von Seite 48)

AI Artificial intelligence, auf Deutsch künstliche Intelligenz. Sie wird eingesetzt, um das Verhalten des Computers zu steuern. Durch die künstliche (programmierte) Intelligenz kann z.B. ein Gegner im Spiel auf einen Angriff reagieren.

Avatar So nennt man die eigene, vom Spielenden gesteuerte Spielfigur.

Beta Bezeichnung für das Entwicklungsstadium eines Spiels, bevor es in die finale Version geht. Die Beta-Version eines Spiels ist also eine Testversion, um Inhalte des Spiels zu prüfen und Fehler zu beseitigen. Oftmals werden

solche Versionen an interessierte Spieler abgegeben, welche das Spiel dann testen bevor es auf den Markt kommt.

Bot Sogenannte Bots dienen in Ego-Shooter-Spielen als virtuelle Trainingspartner, welche vom Computer gesteuert werden. In einigen Spielen kann man Bots gewisse Befehle geben, wie zum Beispiel zu einem wichtigen Ort auf der Karte zu rennen oder sich aus dem Kampf zurückzuziehen.

Bug Damit sind Programmfehler gemeint. Bugs können verschiedene Auswirkungen auf ein Spiel haben. Dies können kleinere Grafikfehler sein bis hin

zu Bugs, welche das Spiel zum Stillstand bringen, und so nicht mehr weitergespielt werden kann.

Camper

Dies bezeichnet Spieler, die sich einen geeigneten Platz auf der Spiellandkarte sichern um auf Beute zu warten. Wenn sich also z.B. ein Scharfschütze an einen sicheren Ort mit weitem Überblick stellt und nur noch auf diesem Platz ausharrt, nennt man diesen einen Camper.

Casual

Mit Casual sind Spielende gemeint, welche sich im Amateurbereich bewegen. Sie verbringen nicht so viel Zeit mit Spielen, mögen eine einfache Steuerung und leichte Schwierigkeitsgrade.

Cheats

Cheating oder cheaten nennt man das Schummeln in einem Spiel. Mit der Eingabe eines bestimmten Codes kann man sich beispielsweise unsichtbar machen, seine Lebenspunkte vervielfachen oder gar unsterblich sein. In Mehrspieler-Partien sind solche Cheats streng untersagt und führen vom Ausschluss aus der laufenden Partie bis hin zur Sperrung des Spielaccounts

Clan

Ein Zusammenschluss von Spielern. Charakteristisch ist die hierarchische Struktur mit Anführer und Gefolgsleuten. Gilden erfreuen sich insbesondere in Online-Rollenspielen ausgesprochener Beliebtheit. Von Clans spricht man eher in wettbewerbsorientierten Spielen.

Controller siehe «Gamepad»

Creeps

Das Töten von computergesteuerten Creeps bzw. Mob, also digitalen Monstern, bringt dem Spieler Boni wie etwa Erfahrungspunkte, Gegenstände oder Gold.

Demo

Eine Teilversion eines Spiels für Werbe- oder Testzwecke. Demos bestehen in der Regel aus ein bis zwei bestimmten Levelabschnitten, welche die Kerninhalte und Eigenschaften des Spiels vorstellen.

DLC

Englisch: downloadable content. Meist kostenpflichtige Zusatzinhalte für Spiele, die über die Online-Dienste (LINK Content 4b) wie Steam oder Online-Dienste der Konsolen (Xbox Live oder PlayStation Network) angeboten werden. Das Angebot reicht von zusätzlichen Karten (Beispiel: Call of Duty) bis hin zu ganzen Kampagnen inklusive eigenständiger Handlung.

Easter Egg

Frei übersetzt: Ostereier. Viele Entwickler verstecken in ihren Games geheime Anspielungen und Botschaften, die Easter Eggs genannt werden.

Ego-Shooter

Ego-Shooter (ego= ich; shooter = Schütze bzw. Schiessspiel) oder First-Person-Shooter (FPS) sind eine Kategorie der Computerspiele, bei welcher der Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft.

Emulator

Ein Emulator ist meist eine Software, welche es ermöglicht, Spiele von anderen Geräten auf das eigene zu adaptieren. So wird zum Beispiel ermöglicht, auf dem PC ein Super Nintendo-Spiel, also ein Konsolen-Spiel, zu spielen.

Frag

Der Begriff stammt aus dem Ego-Shooter-Jargon und bezeichnet nichts weiter als die Tötung eines anderen Spielers. Der eigene Frag-Zähler erhöht sich mit jedem eliminierten Gegner und sinkt – je nach Spiel – bei (versehentlichem) Selbstmord oder durch das Ausschalten von Teamkollegen.

Gamepad

Das seit Mitte der 1980er-Jahre existierende Gamepad (oder Controller) ist ein Eingabegerät für die Steuerung von Computerspielen. Das Eingabegerät hat eine Reihe von Aktions-Tasten, mit welchen man z.B. springen oder schießen kann. Jede Konsole hat ihr eigenes Eingabegerät.

Fortsetzung und Abschluss der Miniserie
in der nächsten Ausgabe

Rätselspiele im Web

Online Rätselseiten findet man in grosser und unglaublich bunter Vielfalt im Web. Die Redaktion Spielinfo hat aus dem riesengrossen virtuellen Angebot einige Websites herausgesucht, die wir besonders spannend und bereichernd finden. Besonders angeht hat uns www.janko.at. Das Ehepaar Janko hat



Raetselstunde.de: Knobelaufgaben in Hülle und Fülle. Bunte Vielfalt und Rätsel in allen Schattierungen. Dazu bietet die Website die Möglichkeit Puzzlecards/Grusskarten mit Rätseln zu verschicken (www.puzzlecard.de)

www.janko.at

Janko.at – die Mega-Rätsel-sammlung: Hier finden sich viele tausend Logikrätsel, Zahlenrätsel, Sprachrätsel und andere Rätsel bzw. Puzzles mit Lösungen in über hundertachtzig bekannten und weniger bekannten Rätselarten aus aller Welt mit Beispielen, Lösungen, Lösungsweisen und Lösungstechniken. Futter für alle Denksport-Freunde. Die Rätsel können entweder interaktiv-online gelöst oder ausgedruckt werden.



Rätseldino.de: Denksportvergnügen für Kinder und Erwachsene. Nicht kostenpflichtig. Tolle Rätselgeschichten, Denksport- und Logikrätsel in Hülle und Fülle



Unterhaltungsspiele.com: grosse und unkonventionelle Auswahl an verschiedensten Knobelaufgaben, Denkspielen und anderen Rätseln. Viele Aufgaben können auch mit Papier und Bleistift gelöst werden. Besonders die Märchenrätsel haben uns gefallen.

eine Rätselsammlung angelegt, die wohl einzigartig ist im deutschen Sprachraum und ohne kommerzielle Hintergedanken. Eines ist sicher: auch «online» kann nach Herzenslust gerätselt werden. In allen nur erdenklichen Variationen. Ideal auch für unterwegs mit iPad & Co. Wir wünschen Viel Spass. (lb)



Denksport-raetsel.de: grosse Rätselsammlung mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen inklusive der Lösungen. Grosse Vielfalt in verschiedensten Kategorien.

raetsel.ch
Die Rätselprofis

Rätsel.ch – die Rätselprofis:

Eine Agentur und ein Verlag präsentieren viele Informationen über das Rätsel unter anderem mit kurzen Anleitungen und gut strukturierten Rätselarten.

www.logisch-gedacht.de

logisch-gedacht.de: diese Website beschäftigt sich hauptsächlich mit Logik-, Mathe-, Zahlenrätsel sowie Mathematik. Die meisten Rätsel sind mit Lösungen versehen, einige wenige werden in Foren ausgeknobelt und diskutiert. Ein Highlight für diejenigen, die es mit den Zahlenreihen haben.



Sudokugenerator.de: hier können Sudoku-Afficionados ihre eigenen Sudokus in den Schwierigkeitsstufen «leicht-mittel-schwer» generieren, ausdrucken und dann lösen. Ideal für einen friedlichen Wettstreit.



EdHelper.de: erstelle z.B. ein eigenes, individuelles Kreuzworträtsel. Mit wenigen Clicks entsteht die Rätselaufgabe, die Du selber massgeschneidert hast. Anwenderfreundlich und vielseitig.