



Serena Supergreen und der abgebrochene Flügel

Inhalt

Umfang und Dauer	3-4 Stunden
Spielidee	Erfahren technischer Ausbildungsberufe, besonders für Mädchen
spielbare Charaktere	Serena Supergreen
Handlung	Man schlüpft in die Rolle von Serena und muss technische Aufgaben im Einkaufszentrum lösen und im Urlaub den Strom wiederherstellen
Spielziel	Geld für den Urlaub verdienen und die Insel mit Strom versorgen
Aufgaben	Aufgaben in technischen Berufsfeldern durch Puzzles und Dialoge lösen
Objekte	sammelbar, interaktiv
Setting	Fiktive Stadt mit Schlafzimmer und Einkaufszentrum, abgelegene Insel ohne Anschluss ans Stromnetz
sensible Inhalte	nicht gegeben

Vermittlungspotenzial

Welche Fähigkeiten werden gefördert?	MINT-Kompetenzen, Selbstbewusstsein, Kombinationsfähigkeit
Welches Wissen wird vermittelt?	Einblicke in technische Berufe
Fachbezug	Naturwissenschaften
Themenbezug	Erneuerbare Energien, Technik
Gibt es bereits Forschungen und Fallstudien?	https://serena.thegoodevil.com/publikationen/
Bietet das Spiel ein individuelles Spiel-/ Lern-tempo?	Ja
Welche Vorerfahrungen sind nötig?	Keine

Veröffentlichungsdaten

Erscheinungsdatum	2018
Publisher	Game Studio the Good Evil
Entwickler	Game Studio the Good Evil, TU Berlin, TU Dresden, Wissenschaftsladen Bonn e.V.
Auszeichnungen	u.a. Pädagogischer Medienpreis 2017, Comenius EduMedia Siegel 2018

Altersfreigabe	USK 6
Metascore	(Playstore) 4,5
Verfügbare Sprachen und Untertitel	deutsch
Kosten	kostenlos
Link	https://serena.thegoodevil.com/

Technische Spezifikation

Unterstützte Plattformen	Handy, Computer Tablet
Grafikauflösung	mittel
Bildrate	mittel
Speicherplatzbedarf	447 MB
Anforderungen	nicht gegeben
Unterstützte Betriebssysteme	Android, iOS
Netzwerkfunktionen	nicht gegeben

Spielmechanik

Genre	Abenteuer
Typ/Klasse	Point-and-Click, Rätsel
Spielmodi	Einzelspieler
Multiplayer-Funktionen	nicht vorhanden
Steuerung	Touch, Maus
Fortschrittssystem	Skillpunkte
Charakterentwicklung	Fähigkeitaufbau
Spielwelt und Level	Schlafzimmer, Mall, Urlaubsinsel
Kampfsystem	nicht vorhanden
Interaktionsmöglichkeiten	mit Umgebung, Gegenständen und Personen
Spielverlauf	linear