

Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



BAND 26

Wie gehen meine Kinder richtig mit Computerspielen um?



Eltern haben viele Fragen zur Mediennutzung ihrer Kinder. SCHAU HIN!, der Medienratgeber für Familien, unterstützt Eltern und Erziehende dabei, dass Kinder Medien mit Spaß, aber auch sicher nutzen. www.schau-hin.info

EINE INITIATIVE VON



LIEBE LESERINNEN, LIEBE LESER,

frei nach Friedrich Schiller ist der Mensch da ganz Mensch, wo er spielt.

Dies gilt insbesondere für Kinder und Jugendliche, bei denen digitales Spielen in der Freizeit zunehmend beliebt ist. Der technische Fortschritt eröffnet neue und vielfältige Spielerfahrungen.

Mit Virtual Reality ist es möglich, unmittelbar in die Spielwelt einzutauchen und nicht zuletzt Spiele wie Pokemon-Go zeigen eindrucksvoll, wie Spiel und Wirklichkeit miteinander verschmelzen können.

Digitales und vernetztes Spielen kann Kindern spielerisch technische und soziale Fähigkeiten vermitteln. Unsere Aufgabe als Eltern und Erziehende ist es, bei aller Faszination für die neuen Möglichkeiten auch die Risiken der digitalen Spielekultur im Blick zu haben.

Dies betrifft in erster Linie die Wahl altersgerechter Inhalte und Mechanismen, die Risiken der digitalen und vernetzten Spielekultur weitgehend eindämmen.

Spiele müssen beispielsweise so gestaltet sein, dass sie gut unterbrochen und später wieder aufgenommen werden können und es müssen Mechanismen

vorhanden sein, die Kinder im Rahmen des Spiels vor Geldausgaben und sexueller Ansprache schützen.

Um ihren Kindern bei der Medienerziehung vertrauensvoll zur Seite stehen zu können, brauchen Eltern und Erziehende gute Orientierungshilfen. Diese bietet die Broschüre „Spiel- & Lernsoftware - Pädagogisch beurteilt“ der Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik der Stadt Köln.

Die Broschüre ist ein wertvoller Beitrag für ein gutes Aufwachsen mit digitalen Medien, weil sie neben den Alterskennzeichen der USK und dem fachlichen Blick von Medienpädagoginnen und -pädagogen insbesondere auch die Meinung von Kindern und Jugendlichen einbezieht.

Ich wünsche Ihnen eine spannende Lektüre!

Manuela Schwesig
Bundesministerin für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend



© Bundesregierung / Denzel





LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Computer-, Konsolen- und Onlinespiele besitzen bei Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert. Mit der Möglichkeit, die digitalen Spiele auch auf Smartphones und Tablets spielen zu können, hat diese Faszination stetig zugenommen und mit ihr auch die Angebotsvielfalt von Spiele-Apps. Ein aktuelles Beispiel hierfür ist die Spiele-App „Pokémon Go“, die Kinder und Jugendliche global begeistert und gleichzeitig bei vielen Erwachsenen Unverständnis auslöst. Bei jeglicher fundierter Kritik darf jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass Kinder und Jugendliche den öffentlichen Raum aktiv nutzen und an unterschiedlichen Orten in der Stadt auf Gleichgesinnte stoßen.

Für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen besteht aufgrund der wachsenden Angebotsvielfalt die Gefahr, den Überblick zu verlieren. Denn um das Medieninteresse der Kinder ernst zu nehmen und verantwortlich zu begleiten, bedarf es an Wissen darüber, was gespielt wird. Daher ist es mir persönlich ein großes Anliegen, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen bei ihrer verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung zu unterstützen.

Der Anteil von digitalen Spielen ohne gesetzliche Alterskennzeichnung wird durch die veränderten Vertriebsformen und die Zunahme an Spielen auf Smartphones und Tablets stetig höher. Das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln greift dieses Thema daher in der aktuell vorliegenden Ratgeberbroschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ auf. Des Weiteren finden Sie, liebe Leserinnen und Leser, Spielebeurteilungen zu dem wachsenden Trend Virtual Reality und Spiele für junge User in der Rubrik „Für die Jüngsten“.

Spiele mit einer Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ oder „keine Jugendfreigabe“ sind, trotz verschiedener medialer Schutzmechanismen, leicht für Minderjährige zugänglich. Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sind daher zunehmend mit der Frage konfrontiert, warum bestimmte Spiele erst für Jugendliche ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind. Die diesjährige Broschüre informiert sie hierüber in einer eigenen Rubrik und gibt ihnen Anregungen zur Argumentation im Gespräch mit Kindern und Jugendlichen.

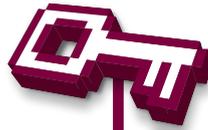
Ich freue mich, dass die neue Ausgabe der vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderten Projektarbeit „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ einen Querschnitt durch die derzeit beliebtesten Spiele darstellt. Die übersichtlich beschriebenen, pädagogisch beurteilten und mit einer Altersempfehlung versehenen Spielebeurteilungen sollen Sie bei der Vermittlung von Medienkompetenz im Themenfeld der Spielesoftware unterstützen.

Ihre

Henriette Reker

Henriette Reker
Oberbürgermeisterin der Stadt Köln





Themenspiele

Pokémon..... 6
 Pokémon Go 7
 Pokémon Super Mystery Dungeon 7
 Pokémon Tekken 8
 Pokémon Sonne 8

Sport 9
 FIFA 17 10
 PES 2017 10
 NHL 17 10
 NBA 2K17 11
 Madden NFL 17 11
 F1 2016 11

VR..... 12
 Bound 13
 Esper 13
 Robinson: The Journey 14
 Tilt Brush 14

Für die Jüngsten 15
 Die Zwuggels - Reise ans Meer 16
 Fiete Math 16
 Max und die Geheimformel 17
 Mein Raumschiff – Raketenforschung für Kinder .. 17

USK 16 / 18 18
 Battlefield 1 19
 Call of Duty: Infinite Warfare 19
 Mafia III 20
 Uncharted 4: A Thief’s End 20

Weitere Spielebeurteilungen

A Boy and his Blob 21
 Abzû 21
 Assetto Corsa 22
 Aviary Attorney 22
 Champions of Anteria 23
 Civilization 6 23
 Clash Royale 24
 Crazy Machines 3 24
 Day of the Tentacle Remastered 25
 Deponia Doomsday 25
 Dirt Rally 26
 Dragon Quest Builders 26
 Enter the Gungeon 27
 Final Fantasy XV 27
 Fire Emblem: Fates 28
 Firewatch 28
 Forza Horizon 3 29

Grow Up 29
 Hyper Light Drifter 30
 Inside 30
 Keep Talking and Nobody Explodes 31
 LEGO Marvel’s Avengers 31
 LEGO Star Wars: Das Erwachen der Macht 32
 Lernwerkstatt 9 32
 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen:
 Rio 2016 33
 Mario Party: Star Rush 33
 Master of Orion 34
 Mirror’s Edge Catalyst 34
 No Man’s Sky 35
 Obliteracers 35
 Offworld Trading Company 36
 Paper Mario Color Splash 36
 Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare 2 37
 Planet Coaster 37
 Punch Club 38
 Ratchet & Clank 38
 ReCore 39
 Sea Hero Quest 39
 Severed 40
 Silence 40
 Skylanders Imaginators 41
 Song of the Deep 41
 Star Fox Zero 42
 Stardew Valley 42
 Stellaris 43
 Stories: The Path of Destinies 43
 Teenage Mutant Ninja Turtles:
 Mutanten in Manhattan 44
 That Dragon, Cancer 44
 The Banner Saga 2 45
 The Curious Expedition 45
 The Last Guardian 46
 The Legend of Zelda: Twilight Princess HD 46
 Total War: Warhammer 47
 Trackmania Turbo 47
 Tricky Towers 48
 Unravel 48
 World of Warcraft: Legion 49
 Xenoblade Chronicles X 49
 Yo-Kai Watch 50
 Zenith 50

Themenseiten POKÉMON-SPIELE

Ende Juli 2016: Pokémon GO erreicht einen neuen Rekord im Apple iOS Store – es ist die am meisten heruntergeladene App aller Zeiten. Der Aktienkurs von Nintendo ist daraufhin um sagenhafte 25 % gestiegen. Im September 2016 hatte Pokémon GO 500 Millionen Downloads, wenn man die Android und iOS Welt zusammenrechnet. Dies sagt natürlich nichts über die Zahl aktiver Spielerinnen und Spieler aus, aber trotzdem zeigt es den enormen Hype um Pokémon GO. Für viele ist das fiktive Universum sicherlich neu, für manche jedoch eine schöne Kindheitserinnerung, welche am Smartphone wiederbelebt wird.



Über den Autor:
Mag. Alexander Pfeiffer M.A.
ist Leiter des Zentrums für
Angewandte Spielforschung
an der Donau Universität
Krems.

Warum ist Pokémon seit ca. 20 Jahren solch ein erfolgreicher „Brand“? Aus spieletheoretischer Sicht macht es nahezu alles richtig. Es hat eine gelungene Narration, welche über ein cross- wie auch transmediales Universum gesponnen wird. Es ist innerhalb der Spielwelten objektiv und man hat stets das Gefühl fair behandelt zu werden, auch wenn mal ein Pokémon entwischt. Folgt man dem klassischen Spieletheoretiker Roger Caillois, so ist Pokémon ein äußerst spannendes Spiel für die Spielesforscherinnen und -forscher. Er unterteilt Spiele in *agon* (Wettkampf, in dem unser Können den Verlauf des Spiels bestimmt), *alea* (Zufall, bei dem der Spielverlauf außerhalb unserer Kontrolle liegt), *illinx* (Rausch, als einen sinnlichen Schockzustand, der unsere gewohnte Wahrnehmung in Frage stellt) und *mimikry* (Maskierung, als das Spiel mit verschiedenen Rollen und Identitäten). Für Caillois fallen die meisten Spiele in nur eine dieser Spielekategorien, manche decken auch zwei davon ab. Schauen wir uns jedoch Pokémon GO an.

Agon: Pokémon ist Wettkampf – wir lassen die Pokémons in Arenen gegeneinander antreten und sind Teil eines Teams. Alea: Wir wissen nicht genau, wo welches Pokémon auftaucht – Zufall spielt somit bei der Suche nach Pokémons eine große Rolle. Illinx: Besonders in Pokémon GO wechseln wir ständig zwischen realer Umgebung und virtueller Spielwelt, und begeben uns damit in einen sinnlichen Ausnahmezustand abseits unserer gewohnten Wahrnehmung. Und letztendlich Mimikry: Man nimmt die Rolle eines Pokétrainers oder einer Pokétrainerin ein, wie viele von uns können dies schon im echten Leben?

Macht es also den Erfolg von Pokémon aus, dass es die Gesamtheit der nach Caillois möglichen Spielerfahrungen in sich vereint? Viel Spaß und Erfolg auf den nächsten Seiten bei der Detailvorstellung von spannenden Pokémon Abenteuern!

Vertrieb: Niantic
System: iOS, Android
Preis: kostenlos

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren



POKÉMON GO

Hierbei handelt sich um eine Art Smartphone-Schnitzeljagd im Freien (Location-based Game), bei dem das reale Umfeld mit Spielelementen angereichert wird. So können Spieler bei Spaziergängen zufällig auftauchende Pokémon mit einem Pokéball (der „Käfig“ eines Pokémon) eingefangen und trainieren. Ziel ist es, mit Teammitgliedern zusammenzuarbeiten und virtuelle Arenen mit den eigenen Pokémon auszustatten, um eine möglichst starke Verteidigung aufzubauen. Weiterhin gilt es, die gegnerischen Arenen anzugreifen und sie für das eigene Team zu sichern. Da sich die Machtverhältnisse der beteiligten Gruppen ständig verändern, entsteht eine spannende

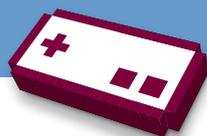
Dynamik. Die Rückmeldung von Spielenden war sehr unterschiedlich. Während sich die einen noch immer mit Freunden an der frischen Luft zur gemeinsamen Pokémon-Jagd verabreden, fehlt anderen auf Dauer der spielerische Anreiz. Ergänzend erwähnt sei die Tatsache, dass Spielgegenstände mit Echtgeld erworben werden können. Gerade jüngere und erfolgsorientierte Spieler sind für Spontankäufe empfänglich.

Fazit: Das wohl bekannteste Spiel des Jahres 2016 motiviert durch die bekannte Marke und ein innovatives Spielkonzept.

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON: PORTALE IN DIE UNENDLICHKEIT

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines von 20 Pokémon, um die Versteinerung anderer Taschenmonster aufzuhalten und das Pokémon-Paradies zu retten. In Begleitung virtueller Freunde erkundet man Höhlen, die sich dabei zufallsgeneriert verändern und bei jedem neuen Besuch verschiedene Fallen sowie gegnerische Pokémon beinhalten, was den Testern immer wieder neuen Anreiz zum Spielen bot. Der Spieler wird kleinschrittig durch die übersichtliche Geschichte geleitet – allerdings in Textform, was Lesefähigkeit erfordert. Die Schwierigkeit steigt parallel zum Spielfortschritt und

Fazit: Durch die humorvolle Atmosphäre und den großen Umfang mit über 700 Pokémon ein unterhaltsames Spiel für junge und alte Pokémon-Fans beider Geschlechter.



Vertrieb: Nintendo
System: 3DS
Preis: ca. 35 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren



die Steuerung war selbst von Anfängern leicht zu erlernen. Strategisches Vorgehen stand bei den Rundenkämpfen mit bis zu 4 Spielbesitzern im Vordergrund. Die Rahmenhandlung behandelt Themen aus der Lebenswelt von Kindern, wie Freundschaft und moralisches Handeln, die nicht allzu belehrend in die Geschichte eingebunden werden, und die harmlos gestalteten Kämpfe wechseln sich mit witzigen Passagen ab.



POKÉMON TEKKEN

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 50 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

Die beiden bekannten Marken werden hier zu einem bunten Zweikampfspiel zusammengebracht.

In einer frei begehbaren Arena gilt es, den Gegner durch einstudierte Manöver zu besiegen, wobei der Einzelspielermodus mit einer einfach gehaltenen Story in englischer Sprache und deutschen Untertiteln für die Tester eher nebensächlich war. Vielmehr bestand der Anreiz darin, gemeinsam vor einem Bildschirm oder Online sein Können unter Beweis zu

stellen, Pokémon und unterstützende Helfer freizuspielen sowie die eigenen Fertigkeiten zu verbessern. Denn um zu gewinnen, gilt es, die jeweiligen Tastenkombinationen auswendig zu lernen, um sie anschließend geschickt und zeitkritisch anzuwenden. Dass die 3D-Arenenkämpfe durch spezielle Angriffe in eine 2D-Duellphase wechseln, bringt Abwechslung ins Spiel. Das vordergründig kampfbetonte Geschehen wurde von Jugendlichen durch die bunte, fiktionale Gestaltung der bekannten Fantasiefiguren und den taktischen Anspruch als eher harmloses, virtuelles Kräftenessen empfunden.

Fazit: Ein unterhaltsames Spiel für gemeinsame kurzweilige Spielstunden und mit Zugang für Mädchen und Jungen, die Freude an Pokémon-Inhalten haben.

POKÉMON SONNE

Dieser Ableger der Pokémon-Serie spielt auf der neuen Inselwelt Alola. Als Pokémontrainer gilt es, Taschenmonster aufzuspüren und zu trainieren, was die Kenner wegen der vollkommen neuen Pokémon durch die Bank weg motivierte. Statt der serientypischen Arenakämpfe werden hier diverse Inselprüfungen bestritten. Die Auseinandersetzungen sind taktisch ausgerichtet, die grafische Gestaltung ist im ansprechenden 3D-Design gehalten und die Dialoge sind einfach zu verstehen, jedoch nicht vertont. Hier ist also Lesefähigkeit gefordert, um Spielmechanik und Geschichte nachzuvollziehen. Die Handlung birgt die ein oder andere interessante Wendung. Zwischen den beiden neuen Versionen (Sonne und Mond) gibt es durchaus einige Unterschiede. Neben den unterschiedlichen Tageszyklen und dem daraus stark veränderten Spielgefühl sind



Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

völlig verschiedene Pokémon auffindbar. Durch die zahlreichen Erkundungsreize und die individuelle Ausgestaltung der Kultfiguren konnte das Geschehen die Tester langfristig motivieren.

Fazit: Das bewährte Spielprinzip präsentiert sich mit neuen Pokémon und frischem Design und spricht nicht nur Serienveteranen sondern auch Neueinsteiger an.



Themenseiten SPORT-SPIELE

Jedes Jahr fragen sich, anders als ihre Kinder selbst, womöglich viele Eltern, warum sich ihr Nachwuchs erneut das gleiche Sportspiel wie im Vorjahr für seinen Computer oder die heimische Konsole wünscht und um die 70 Euro investieren möchte, wenn es sich doch auf den ersten Blick nicht lohnen dürfte.

Für Genre-Fans gibt es verschiedene gute Gründe, die den Reiz der Sportspiele ausmachen. Zum einen lieben sie es, sich zu messen und gegenseitig zu besseren Leistungen anzutreiben. Hier bieten Sportspiele unglaublich viele Möglichkeiten, individuelle Schwerpunkte zu setzen. Zum andern ist aber auch das Miteinander, etwa im gemeinsamen Mannschaftsspiel gegen andere Teams ein weiterer Punkt. Im realen wie digitalen Sport lassen sich gemeinsam Ziele verfolgen und Erfolge feiern.

Bei der Umsetzung achten die Hersteller bei jeder Neuerscheinung darauf, das Erlebnis des Sports so realistisch und authentisch wie möglich umzusetzen. Daher konzentriert sich die Weiterentwicklung vor allem nicht auf neue Spielmöglichkeiten, sondern auf die detailgetreue Abbildung der Stadien, Fahrzeuge, Trikots, Stars und Fanreaktionen. Aber auch die möglichst realistische Weiterentwicklung der physikalischen Gegebenheiten, wie etwa die Flugkurven von Bällen oder die Bewegungen der Spielfiguren, sind ein wichtiger Aspekt, der für Anhänger der jeweiligen Spielreihe den Reiz ausmacht, die neue Version des altbekannten Spiels anzuschaffen.

Insgesamt ist es aber für alle wichtig, jedes Jahr mit den aktuellen Kadern, Ligen, Spielern bzw. Fahrzeugen oder Stadien zu spielen. Insofern verwundert es nicht, dass die Verkäufe jedes Jahr steigen oder zumindest konstant bleiben. Oft sind es vermeintliche Kleinigkeiten, in denen sich die Versionen unterscheiden. Für die Spielerinnen und Spieler sind diese Kleinigkeiten aber in der Regel sehr bedeutend. Weiterhin herrscht ein gewisser sozialer Druck, mit den Freunden die gleiche, neue Version spielen zu können. Für vor allem jüngere Jugendliche ist der Besitz der jeweils neuesten Version auch eine Art Statussymbol. Man kann kritisch hinterfragen, ob die vielleicht geringen Veränderungen der Spiele einen jährlichen Verkauf zum Vollpreis rechtfertigen, eine günstigere Aktualisierung wäre für manche auch eine gute Alternative. Letztlich ist es doch vor allem wichtig, dass der Spaß am Spiel vorhanden ist und die Kinder und Jugendlichen mit Freude auf die neueste Umsetzung ihres Lieblingsspiels warten, um dann gemeinsam schöne Spielstunden zu erleben.

Über den Autor:

Kai Harder

ist seit 2009 als Lehrer am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium tätig. Dort leitet er, zusammen mit seinem Kollegen Björn Wieland, das Videospiel- und Medienpädagogik Projekt (VMP). Sein Fokus liegt vor allem auf den Sportspielen.





Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, PS3,
 Xbox One, Xbox 360
Preis: bis 60 €

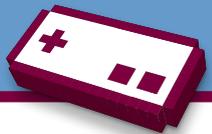
USK:
 freigegeben ohne
 Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Fußballsimulation mit einem großen Umfang an aktuellen Lizenzen für Mannschaften und Ligen Europas und der Welt. Im Fokus steht das gemeinsame Spiel mit- und gegeneinander. Das Spielgefühl ist leicht verändert, generell gibt es kaum Neuerungen. Die grundlegende

FIFA 17

Steuerung lässt sich leicht erlernen und Hilfen werden im Spiel gegeben. Der neue Karrieremodus „The Journey“, in dem man einem aufstrebenden Nachwuchsspieler begleitet, überraschte die Jugendlichen positiv. Auch der UltimateTeam-Modus, bei dem man seine fiktive Mannschaft durch virtuelle Spielerkartenkäufe verstärkt, war für sie reizvoll. Der Zukauf von Spielwährung ist möglich, aber nicht zwingend notwendig.

Fazit: Eine realistische Fußball-Simulation mit ansprechender Atmosphäre für alle, die selbst schon einmal als Profi auf dem Platz stehen oder in die Rolle ihres Stars schlüpfen wollten.



PES 2017

Diese etablierte Fußballsimulation überzeugt die Liebhaber der Serie durch ein realistisches Spielgefühl und umfangreiche Taktikeinstellungen. Fehlende Lizen-



Vertrieb: Konami
System: PC, PS4, PS3,
 Xbox One, Xbox 360
Preis: ca. 40 €

USK:
 freigegeben ohne
 Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

zen für Teams und Ligen können damit kompensiert werden. Die Grafik und der Sound überzeugen in einer atmosphärisch gelungenen Umsetzung des Fußballs, nur die Abstimmung der Kommentare störte. Vor allem die realistische Physik, etwa bei der Flugbahn des Balles oder dem direkten Kontakt der Spieler, faszinierte die jugendlichen Fans. Neuerungen gibt es kaum, die neue Version wurde aber dennoch als Weiterentwicklung wahrgenommen. Zukäufe sind auch hier möglich, aber ebenfalls nicht notwendig.

Fazit: Eine Fußballsimulation für Spieler, deren Fokus auf einer realistischen Physik, dem eigentlichen Spielerlebnis und Taktik liegt.

NHL 17

Beliebte und konkurrenzlose Eishockey-Simulation.

Dynamik und Action werden authentisch wiedergegeben. Die Steuerung ist komplex, das heißt man braucht viel Übung. Die Schwierigkeit ist einstellbar. Im Fokus steht die nordamerikanische Eishockeyliga mit einem neuen, umfangreicheren Managermodus. Die Spielsprache ist ausschließlich Englisch. Die sportimmanenten Faustkämpfe wurden von den Jugendlichen eher als Wettkampf wahrgenommen. Jüngere Spieler könnten hier aber doch verwirrt werden. Das Fazit der Mädchen und Jungen fiel sehr positiv aus.

Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, Xbox One
Preis: bis 60 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren



Fazit: Atmosphärisches und realistisches Eishockeyspektakel mit viel Action.

NBA 2K17

Authentische Basketballsimulation mit TV-übertragungsgleicher Darstellung, ohne viele Neuerungen. Detailgetreue Nachbildungen aktueller Spieler und Arenen sowie ein großer Umfang von Spielmöglichkeiten liefern ein Gesamtpaket, dass Jungen und Mädchen altersübergreifend begeisterte. Der Karrieremodus und die Entwicklung eines eigenen Teams standen für die Jugendlichen im Mittelpunkt. Die Steuerung ist komplex und fordernd. Die Tester wunderten sich über die vom Spiel forcierten Zusatzkäufe, um den eigenen Spieler schneller weiterzuentwickeln.



Vertrieb: 2K Sports
System: PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, iOS, Android
Preis: bis 45 €

USK:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Fazit: Ein sehr umfangreiches und realistisch präsentiertes Basketballelebnis, das aber auch Ansprüche an die Spieler stellt, um dieses Spiel im gesamten Umfang genießen zu können.

MADDEN NFL 17

Eine umfangreiche Footballsimulation für eher fortgeschrittene Spieler. Generell kaum Veränderungen zur Vorversion, aber deutlicher Fokus auf Hilfen für Ein-



Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Preis: ca. 50 €

USK:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

steiger, etwa durch eingeblendete Steuerungsvorschläge. Ein Grundwissen über die Sportart ist hilfreich, vor allem im Bereich der Spieltaktiken. Die Schwierigkeit der Bedienung und die jeweiligen Hilfen sind individuell einstellbar, wobei in der Komplexität auch der Reiz des Spiels liegt. Die actiongeladene Atmosphäre ist authentisch dargestellt und sehr motivierend. Ein nahezu perfektes Spiel, das aufgrund des klischeehaften Fokus auf Attribute wie Stärke, Kraft und Männlichkeit eher Jungen anspricht.

Fazit: Ein reizvolles, aber komplexes Sportspiel für Fans der Sportart oder Neugierige, die nach einer neuen Herausforderung suchen.

F1 2016

Eine faszinierende Simulation der Formel1, welche die spannende Atmosphäre des Rennzirkus authentisch wiedergibt. Im Vordergrund steht neben dem Wettkampf vor allem auch die Tüftlei an den Einstellungen des Rennwagens. Dabei hatten die Jugendlichen sichtlich Spaß und es überzeugten oft die kleinen Aspekte wie z.B. die Wetterdarstellung und deren Einflüsse auf das Fahrverhalten. Der überarbeitete Karrieremodus gefiel den Testern, die sich gerne als Teil der virtuellen Rennsportwelt sahen. Auch die Steuerung war zugänglich und die Fahrhilfen wurden von Anfängern unterstützend genutzt.

Vertrieb: Codemasters
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 60 €

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Fazit: Eine motivierende Formel1-Simulation mit überzeugender Grafik, die deutlich über das eigentliche Fahren hinausgeht. Am besten mit einem Lenkrad und Pedalen zu spielen.

Themenseiten

VIRTUAL REALITY-SPIELE

Virtual Reality als Erweiterung des digitalen Erfahrungsraumes

Spielerinnen und Spieler streben danach, immer tiefer in digitale Welten einzutauchen. Sie wollen die Geschichten und Erlebnisse möglichst intensiv erleben. Die VR-Technik (VR steht für Virtuelle Realität) entwickelt die bisherigen Möglichkeiten auf ansprechende Weise weiter.

Moderne Gesellschaften befinden sich in einem stetigen Wandel hin zur Digitalisierung vieler Lebensbereiche. Digitale Technologie verändert unsere Gesellschaft und darauf müssen sich vor allem etablierte Organisationsstrukturen einlassen. Genauso auch beim Thema der Virtuellen Realität. Digitale Inhalte werden in einer derartigen Qualität aufbereitet, dass

sie die vermeintlich perfekte Immersion (Eintauchen in eine virtuelle Umgebung) erlauben. Dafür sind komplexe Endgeräte von Nöten.

Trotz ihrer kompakten Bauweise vereinen Smartphones viele verschiedene Funktionen in sich. Durch Bewegungssensoren, leistungsstarke Grafikchips und hochauflösende Bildschirme ist es möglich, mit speziellen Kopfhaltungen (z.B. Google Cardboard oder Samsung GearVR) virtuelle Welten zu erleben. VR wird somit für eine breite Masse ohne zusätzlichen finanziellen Aufwand nutzbar.

Eine kostenintensivere Dimension des Erlebens von Virtueller Realität stellen die Headmounted Displays á la Oculus Rift, Playstation VR oder HTC Vive dar. Diese Geräte werden an leistungsstarke PCs oder aktuelle Spielkonsolen angeschlossen. Durch die deutlich detailliertere Darstellung der virtuellen Räume sowie der interaktiven Steuerung mittels Bewegungen im dreidimensionalen Raum, ist der Immersionsgrad bei diesen Geräten zum aktuellen Zeitpunkt am höchsten. Aufgrund technischer Limitierungen kann es bei einer längeren Spielzeit in einer VR-Umgebung zu Schwindel oder Übelkeit kommen. Zu anderen Wirkungen gibt es bisher keine Langzeitstudie. Es kann davon ausgegangen werden, dass aufgrund der geringen Distanzierungsmöglichkeit ängstigende Inhalte intensiver erscheinen. Das Ablösen aus der virtuellen Welt kann zudem bei Kindern länger dauern. Daher ist es unbedingt empfehlenswert, die Spielerfahrungen als Erwachsener zu begleiten, um möglichen Ängsten oder Überreizungen entgegenzuwirken. Nicht nur die technische Ebene der virtuellen Realität befindet sich am Anfang, sondern auch die Spielenden müssen erst noch lernen, mit den erweiterten Erlebnissen umzugehen, um ein neues Verhältnis von Distanz und Immersion zum Spielinhalt zu entwickeln.



Über den Autor:

Alex Hundenborn

Als Referent für Medienpädagogik und Erziehungshilfe arbeitet Herr Hundenborn seit Anfang 2015 in der Schnittstelle zwischen Jugendhilfe und Medienpädagogik für die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (www.fjmk.de). Strukturelle Beratung für Einrichtungen der Erziehungshilfe sowie praktische Angebote vor Ort gehören zu seinen Aufgaben.



Vertrieb: Sony
System: PS4 (PSVR)
Preis: ca. 20 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

BOUND

Das Adventure führt ins Unterbewusstsein einer jungen Frau, die sich so ihrem Kindheitstrauma stellt.

Ob bodenlose Abgründe, tückische Spalten oder ein Schwarm aggressiver Papierflieger, überall in der abstrakten Welt lauern Hindernisse. Die Spielfigur ist eine Prinzessin, die sechs Level zu meistern hat, aber nicht durch Kämpfe, sondern mit kunstvollen Tanzeinlagen, untermalt von stimmungsvoller Musik. Sie tanzt auf Knopfdruck ganz von selbst, man kann Choreografien aber auch leicht ergänzen. Die im VR-Modus beeindruckend wirkende Welt besteht aus sich bewegenden, geometrischen Formen über einem auf- und abwogenden Würfelmeer – eine Metapher auf das zerrüttete

Elternhaus der Frau, deren Vergangenheit in kurzen Einspielern aufgearbeitet wird. Ist das Timing nicht punktgenau, stürzt die Figur ins weiße Nichts. Zum Glück sind ihre Leben unbegrenzt und sie startet immer wieder an der letzten Stelle. Dass hier vieles automatisch abläuft, minderte bei ehrgeizigen Testern den Spaß, während Anfänger davon profitierten.

Fazit: Die Faszination entsteht nicht durch Herausforderungen, sondern durch die einzigartige Harmonie von Musik, Tanz, Kulisse und Erzählung.

ESPER

Rätsel- und Knobelspiele auf Smartphones sind sehr beliebt.

Verschiedene Dinge miteinander zu kombinieren, um eine Lösung zu finden, hat aufgrund der Selbstwirksamkeitserfahrung einen besonderen Reiz. In der dreidimensionalen VR-Umgebung von Esper2 werden mittels Kopfbewegungen und einem Spielcontroller Kugeln und Würfel in die Luft geworfen, durch den Raum bewegt und Kettenreaktionen oder Schalter ausgelöst, um voranzukommen. Spielsprache ist Englisch. Die Steuerung und Spielmechanik werden durch eine Anleitung erklärt und erschlossen sich den Testern durch Ausprobieren. Die Variante für Smartphones mit der Zusatzhardware GearVR ist grafisch reduziert,

bietet aber durch die abwechslungsreiche Gestaltung einen hohen Anreiz, sich hier auszutesten. Dabei sind die Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen relativ einfach gehalten und konnten auch von Anfängern problemlos gemeistert werden.

Fazit: Die intuitive Steuerung und innovativen Rätselideen ermöglichen ein langfristiges Spielvergnügen in der virtuellen Umgebung.



Vertrieb:
 Coatsink
System: PC, Android
Preis: ca. 15 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

ROBINSON: THE JOURNEY

Der Spieler startet in diesem VR-Adventure als mutmaßlich einzig Überlebender eines Raumschiffabsturzes. Hauptaufgabe ist die Erkundung des urwüchsigem Planeten Tyson III und der hier ansässigen prähistorischen Echsen. Dabei begegnet die jugendliche Spielfigur sowohl harmlosen Pflanzenfressern als auch majestätischen Raubtieren. Ein freundlicher Robotermentor und ein Babydinosaurier schaffen dabei eine friedliche Atmosphäre und sorgen mit witzigen Gesten und Kommentaren immer wieder dafür, die spannenden Herausforderungen zu entschärfen. Als Einstieg in das Sci-Fi-Spiel dient eine Rettungskapsel, in der Steuerung und VR-Mechanik auf verständliche Weise erlernt werden können. Die Fortbewegung und Interaktion mit der dreidimensionalen Spielwelt geschieht entweder mit dem Playstation-Move Controller oder einem norma-



Vertrieb: Crytek
System: PS4
Preis: ca. 69 €

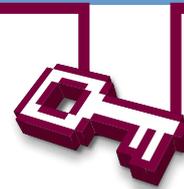
USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

len Gamepad. Das Abenteuer liefert einen ansprechenden Eindruck, in welche Richtung intensive VR-Erfahrungen gehen können. Die Spielwelt wirkte nach Meinung der Spieletester glaubhaft und die Rätsel und Herausforderungen seien sinnvoll an die innovative Technik angepasst.

Fazit: Eine VR-Erfahrung im prähistorischen Setting, die Jugendliche ab 12 Jahren aufgrund der dichten Atmosphäre fasziniert.

TILT BRUSH

Von früher Kindheit an ist das Malen eine der grundlegenden Ausdrucksweisen. Stift und Papier sind hierfür die essentiellen Tools. Tilt Brush bringt das Malen vom zweidimensionalen Blatt in die begehbare dritte Dimension. Die Spieletester bewegten die Controller durch den Raum und steuerten so digitale Pinsel. Figuren und Gegenstände können hier freiheitlich gezeichnet und anschließend mit verschiedenen Verschönerungen wie



Glitzer und Leuchteffekten ausgestaltet werden. Die entstandenen Werke erinnerten die Tester stark an Lichtmalereien. Durch die digitalen Gestaltungsmöglichkeiten im virtuellen Raum ergeben sich vollkommen neue Potenziale, die analog in dieser Form nicht oder nur sehr schwer erfahrbar sind. Die Spieletester waren begeistert, sich derart kreativ betätigen zu können. Die vielen Werkzeuge können dabei zunächst überfordernd wirken, lassen sich dann aber explorativ leicht erlernen. Die Orientierung im Raum wird ebenfalls mit einiger Übung immer leichter.



Vertrieb: Google
System: PC
Preis: ca. 30 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren

Fazit: Der niedrighschwellige Zugang zum virtuellen Malen ermöglicht kreative Momente für Kinder ab dem Grundschulalter.

Themenseiten

SPIELE FÜR DIE JÜNGSTEN



Bereits Kindergartenkinder können schon von digitalen Geräten wie Smartphones, Tablets, Laptops etc. fasziniert sein. Innerhalb kürzester Zeit finden sie heraus, wie sie die Geräte starten und mit welchen Klicks sie zu ihren Lieblings-Apps gelangen können.

Smartphones und Co. sind heutzutage nicht mehr aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen wegzudenken, weshalb Fragestellungen nach dem Was und Wie zentraler erscheinen, als die Frage nach dem Für und Wider. Welche Inhalte kann man bereits den Kleinsten anbieten und wie können diese begleitet werden, sodass die Medienerfahrung in den Alltag integriert werden kann?

Der Spielmarkt bietet inzwischen ein riesiges Sortiment an Spielen für Kindergartenkinder an, weshalb es keine leichte Aufgabe ist, eine geeignete App für diese zu finden. Die Tatsache, dass ein Kind eine App bedienen kann, bedeutet nicht automatisch, dass es auch deren Inhalte versteht. Was Werbung und In-App-Käufe in den Apps bedeutet, lässt sich den Kleinsten nur schwer vermitteln. Das DJI (Deutsches Jugendinstitut¹) empfiehlt hierzu, Kindern nur Zugang zu den Spiele-Apps zu gewähren, die komplett auf Werbung verzichten.

Bei der Auswahl der Spiele sollte auch besonders auf den Entwicklungsstand des jeweiligen Kindes geachtet werden. Angebote, die das Kind überfordern oder problematische Inhalte wie Gewaltdarstellungen, beängstigende Szenen oder In-App-Käufe transportieren, sollten möglichst ausgeschlossen werden.

Gute Spiele für Kinder, die vor allem noch nicht lesen können, versuchen ihr Spielprinzip visuell oder komplett vertont zu erklären, sodass die Kinder die App eigenständig entdecken können. Nicht nur mit speziel-

len Lernspielen, mit denen z. B. Zählen, Rechnen oder Fremdsprachen gelernt werden können, sondern auch mit Apps, bei denen freies Spielen im Vordergrund steht, lassen sich Kompetenzen fördern. So können gestalterische Apps Kreativität, Rätselspiele logisches Denken und klassische Jump'n'Run Spiele räumliches Vorstellungsvermögen trainieren.

Das setzt allerdings voraus, dass die Herausforderungen in den Apps sowie die Bedienbarkeit dem Alter und den Fähigkeiten der jungen Zielgruppe angemessen sind. Positiv können sich unterschiedliche Schwierigkeitsstufen mit Rückmeldungen zu den erzielten (Lern-)Erfolgen innerhalb der Spiele auswirken, sodass das Kind weder unter- noch überfordert wird und seine Lernkurve nachverfolgen kann.

Für diesen Teil der Broschüre wurden neue Spiele-Apps für die Kleinsten zusammen mit Vorschulkindern getestet. Das Ergebnis kann Ihnen eine Orientierung im großen Spiele-Dschungel bieten.

Über den Autor: Birgit Schlotter

ist Medieninformatikerin und angehende Erziehungswissenschaftlerin mit Schwerpunkt Medienpädagogik. Seit 2013 schreibt sie Beurteilungen für die Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ und leitet Computer- und Medien AGs an Schulen und Kindergärten.



¹ <http://www.dji.de/>

DIE ZWUGGELS - REISE ANS MEER

Mit den Zwuggels sind die Kinder mittendrin im Lese-Abenteuer. In 36 kurzweiligen Kapiteln, die aus animierten Bildern bestehen und wie ein Buch nacheinander gelesen werden müssen, begleiten sie die kleinen Wichtelfreunde Elfin und Olfred auf ihrer Reise ans Meer. Auf der Suche nach dem Schatz der Piraten helfen sie mit bei den Reisevorbereitungen, dem Sandburgen bauen und vielem mehr. Interaktive Minispiele, die liebevoll in jede einzelne Szene eingebaut wurden, fordern Konzentration, Geschick, das logische Denken, und sorgen nebenbei für Abwechslung und jede Menge Spaß. Die Navigation der App ist einfach gehalten und auch von jüngeren Kindern intuitiv bedienbar. Eine Vorlesefunktion ist nicht vorhanden, weshalb Eltern die Nut-



Vertrieb: Ploosh
System: iOS, Android
Preis: ca. 3 €

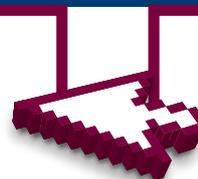
USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 4 Jahren

zung begleiten sollten. Gut gefallen haben den Kindern die witzigen Figuren und die vielen kleinen Aufgaben, welche die Geschichte zum Leben erwecken. Auch die Erzählform in Reimen empfanden die kleinen Entdecker als lustig und unterhaltsam.

Fazit: Ein spannendes Bilderbuchabenteuer für Leseanfänger, welches mit viel Liebe zum Detail gestaltet ist. Jüngere Kinder sollten begleitet werden.

FIETE MATCH

Kapitän Fiete fährt mit seinem Schiff die großen Häfen der Welt an und möchte es mit Containern beladen lassen, wobei er immer vorgibt, wie viele Container er mitnehmen kann. Die Aufgabe der jungen Spieler ist es daraufhin, genau diese Anzahl aus einer Menge an Kisten im Bauklotzstil zusammenstellen, wodurch abstrakte Zahlen greifbarer gemacht und ein Verständnis



für das Zahlensystem geschaffen wird. Für die aufeinander aufbauenden Aufgaben können sich die Spieler einzelne Medaillen erspielen, was die Motivation zum Weiterspielen im Test lange aufrechterhalten hat. Allerdings bemängelten die Kinder, dass man im Spiel nur ein Profil anlegen konnte und der Spielstand somit untereinander geteilt werden musste. Durch das erfolgreiche Lösen einzelner Aufgaben können Container in Tierform erspielt und neue Länder freigeschaltet werden: So konnten zu den Kisten auch Krokodile, Dinosaurier oder Wale verladen werden, was bei den jungen Testern sichtlich zur Unterhaltung beitrug.



Vertrieb: Ahoiii Entertainment
System: iOS, Android
Preis: ca. 4 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren

Fazit: Rechnen und abstrakte Zahlen werden in dieser liebevoll und übersichtlich gestalteten App greifbar gemacht.



Vertrieb: Tivola
System: iOS, Android
Preis: ca. 3 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 4 Jahren

Max aus Gleichumdiecke erhält in diesem Such- und Abenteuerspiel einen Brief von seinem Onkel Pong, der ihn bittet, in seinem Haus nach Zahlen für eine Geheimformel zu suchen, um den schiefen Turm von Lisa wieder gerade biegen zu können. Während die erste Zahl im Flur des Hauses dabei noch recht einfach zu finden ist, wird es in den folgenden Räumen immer schwieriger, was im Test teils zu leichter Frustration führte. Spielten die Kinder aber zusammen, lachten sie viel über die liebevoll gestalteten Animationen der Gegenstände im Haus und fanden die Zahlen durch gemeinsames Durchforsten der Räume viel einfacher.

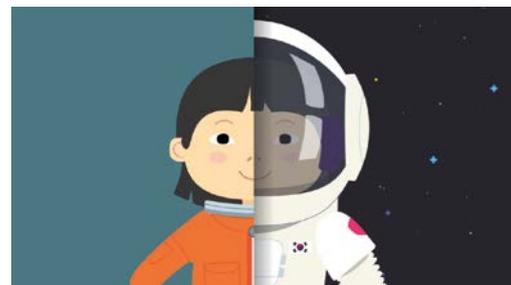
MAX UND DIE GEHEIMFORMEL

Mit den Minispielen und Wimmelbildszenen können Kinder ab vier Jahren ihre Aufmerksamkeitsspanne und ihr Konzentrationsvermögen auf die Probe stellen sowie den Umgang mit Zahlen im Bereich von eins bis neun kennenlernen. Außerdem ist das farbenfrohe Spiel komplett vertont und auf Werbeeinblendungen und in-App-Käufe wird gänzlich verzichtet.

Fazit: Eine ansprechend gestaltete App mit Wimmelbild-Charakter, die aufgrund einer Vorlesefunktion von Kindern ab vier Jahren genutzt werden kann.

MEIN RAUMSCHIFF – RAKETENFORSCHUNG FÜR KINDER

Die App aus der beliebten Wissens-Reihe „Das ist mein...“ verpackt umfangreiche Informationen auf spielerische und kindgerechte Weise. Begleitet von einem Astronautenfreund, erfahren die Kinder auf ihrer Entdeckungsreise durch den Weltraum alles über die Arbeit in der Schwerelosigkeit und wie das Leben im All funktioniert. In sechs Kapiteln lernen sie zum Beispiel, wie ein Spaceshuttle aufgebaut ist, wie Astronauten im Weltall essen und schlafen, wer die ersten Tiere und Menschen im Weltall waren und vieles mehr. Durch die Fülle an kleinen Minispielen kommt der Spaß dabei nicht zu kurz. Die Interaktion mit den Astronauten, wie sie schlafen zu legen oder anzuziehen, empfanden die jungen Tester als ebenso motivierend wie die auditive Begleitung durch eine Kinderstimme, und auch das eigene Aufnehmen



Vertrieb: urbn pockets
System: iOS
Preis: ca. 3 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 6 Jahren

von Kommandos bereitete ihnen große Freude. Eltern und wissbegierige Kinder kommen durch das Zusatzmaterial mit noch mehr Hintergrundwissen auf ihre Kosten.

Fazit: Durch den Mix aus informierenden und spielerischen multimedialen Elementen kam bei der Lern-App keine Langeweile auf.

Themenseiten

USK 16/18-SPIELE

Mit dem diesjährigen Band werden erstmals Spiele mit den gesetzlichen Alterskennzeichen „ab 16 Jahren“ und „keine Jugendfreigabe“ aufgeführt. Dies trägt dem Umstand Rechnung, dass solche digitalen Spiele in der Lebensrealität von Jugendlichen durchaus angesagt sind und Eltern dazu Fragen haben. Denn rund die Hälfte der Jugendlichen zwischen 14 und 15 Jahren hat in der JIM-Studie 2015 angegeben, „brutale oder besonders gewalthaltige Spiele“ zu nutzen.

Der Jugendschutz in Deutschland wird im Bereich der digitalen Spiele durch die USK, die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielerwirtschaft in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden durchgeführt. Jedes auf einem Datenträger veröffentlichte Spiel wird geprüft und mit einem Alterskennzeichen versehen.

Dies soll verhindern, dass Kinder und Jugendliche mit Inhalten konfrontiert werden, die sich schädlich auf ihre Entwicklung auswirken könnten.

Spiele für Sechzehnjährige zeigen durchaus schon Gewalt und Kämpfe, die in eine Geschichte eingebunden sind. Jugendlichen dieses Alters sind durch ihre geistige Entwicklung durchaus in der Lage, eine militärische Hintergrundgeschichte als Fiktion wahrzunehmen.

Spiele, die für Kinder und Jugendliche nicht freigegeben sind, bestehen aus Spielelementen die sehr viel Gewalt beinhalten und eine düstere und bedrohliche Atmosphäre aufweisen. Wird dieses Alterskennzeichen vergeben, kann davon ausgegangen werden, dass Inhalte vorhanden sind, die Jugendliche verängstigen oder sogar verstören können und die so nah an der Realität angesiedelt sind, dass Kinder und Jugendliche eventuell Probleme haben, sich von diesen problematischen Inhalten zu distanzieren.

Eltern sollten sich Titel, die ihre Kinder spielen, genau anschauen und dabei auch immer die Alterskennzeichen im Blick haben. Spiele, die nicht für das Alter des Kindes freigegeben sind, sollten auch nicht gespielt werden. Auf der Webseite der USK können gekennzeichnete digitale Spiele in einer Datenbank abgerufen werden. Die Kennzeichen sind allerdings nicht als pädagogische Altersempfehlungen zu verstehen, z.B. ist nicht jedes Spiel ohne Altersbeschränkung auch von Kleinkindern zu verstehen.

Ebenfalls wichtig: Spiele, die ausschließlich online oder als App erhältlich sind, werden nicht gesetzlich gekennzeichnet. Durch die Teilnahme der USK am internationalen IARC-System (International Age Rating Coalition) besitzen einige Plattformen für Apps jedoch USK-Alterskennzeichen. Zu den angeschlossenen Systemen zählen bislang: Google Play Store, Nintendo eShop, Microsoft Windows Store und Xbox Store. Diese Kennzeichen sind allerdings nicht gesetzlich bindend und werden nicht durch ein Gremium vergeben. Daher ist eine ergänzende Recherche bei pädagogischen Ratgebern durchaus sinnvoll.

Weitere Informationen:

- www.usk.de
- www.usk.de/iarc
- www.spieleratgeber-nrw.de/
- www.spieleratgeber-nrw.de/Jugendschutz
- www.spielbar.de

Über den Autor:

Torben Kohring

ist studierter Pädagoge. Seit 2006 war er verantwortlich für den Spieleratgeber-NRW. Seit 2014 leitet er die Fachstelle für Jugendmedienkultur-NRW. Seit 2009 ist er zudem als Jugendschutzsachverständiger bei der USK tätig und seit 2014 Mitglied in der Jury des Deutschen Computerspielpreises.





Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 60 €

USK:
 freigegeben ab 16 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 18 Jahren

BATTLEFIELD 1

Mit dem Ersten Weltkrieg wird hier eines der verheerendsten Ereignisse des letzten Jahrhunderts thematisiert.

Eine spannende Spielgeschichte, die verschiedene Soldaten an unterschiedlichen Fronten des Ersten Weltkriegs zeigt, vermittelt die aussichtslose Stimmung der Krieger. Bereits im Prolog erlebt man, wie unbedeutend das Leben eines einzelnen Soldaten in der Schlacht war, denn nach jedem Tod wechselt der Spieler in die Perspektive eines neuen Kriegers und erhält Informationen über dessen Geburts- und Todeszeitpunkt. Dennoch ist das technisch hochklassig umgesetzte Spielgeschehen weit entfernt von einer realistischen Abbildung der dramatischen Ereignisse. Denn zum einen fehlt es

an historischer Präzision hinsichtlich Schauplätzen und technischem Fortschritt, zum anderen werden vor allem im Mehrspielerteil lediglich genretypische Spielmechaniken reproduziert und unkritisch mit dem Weltkriegsszenario verknüpft. Betrachtungen der Ursachen des Krieges und eine mögliche Reflexion des grauenhaften Kampfgeschehens werden nicht ermöglicht.

Fazit: Jugendliche verfügen ggf. nicht über die Fähigkeit, eine solch wuchtige Inszenierung von Krieg und Gewalt in den historischen Kontext zu setzen.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Der aktuelle Teil der Call of Duty-Reihe spielt dieses Mal im Weltraum

- neben den klassischen Infanteriegefechten sind somit auch Schlachten mit Raumschiffen möglich. In der Kampagne reist Protagonist Nick Reyes durch das Sonnensystem und erobert wichtige Stationen zurück. Hauptbestandteil des Spiels sind dabei die Kämpfe zu Fuß und im Raumschiff, in denen auf unterschiedliche, meist futuristische Waffensysteme zurückgegriffen werden kann. Die Geschichte ist serientypisch extrem patriotisch, so haben die Figuren in der Regel keine Probleme damit, sich zu opfern und den Heldentod zu sterben. Obwohl das Weltraumsetting sich von historischen und aktuellen Kriegsschauplätzen unterscheidet und eine klare Science Fiction-Rahmung bietet, sorgt die unkritische Sichtweise auf das Thema



Vertrieb: Activision Blizzard
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 50 €

USK:
 keine Jugendfreigabe
Päd. Beurteilung:
 ab 18 Jahren

Krieg, die explizite Gewaltdarstellung und der zusätzlich enthaltene Modus „Zombies in Spaceland“ dafür, dass das Spiel sensible Minderjährige verstören könnte.

Fazit: Ein cineastisch inszenierter, futuristischer Ego-Shooter, der aufgrund der Gewaltdarstellung und problematischen Botschaft Erwachsenen vorbehalten werden sollte.

MAFIA III

In Person des afroamerikanischen Veteran Lincoln Clay begibt sich der Spieler in Mafia III auf einen Ra-
chefeldzug in der an New Orleans angelehnten Stadt „New Bordeaux“ der 1960er Jahre. Das erklärte Ziel hierbei ist es, die dominierende italienische Mafia zu Fall zu bringen und selbst die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen. Lincoln Clay ist eine oftmals moralisch fragwürdig handelnde, aber dennoch sympathische Identifikationsfigur. Die im Stil einer historischen Dokumentation dargebotene Rahmenhandlung bewerteten die Tester als spannend und stimmig, die immer wieder gleichen Abläufe der einzelnen Missionen ließen jedoch recht schnell Langeweile aufkommen. Der 60er-Jahre-Soundtrack wurde von den Spielern positiv wahrgenommen. Wie der Titel des Spiels vermuten lässt, besteht die Hauptbeschäftigung in der Ausführung diverser Kämpfe und Morde, wie auch in vielen



Vertrieb: 2K Games
System: PC, PS4,
Xbox One
Preis: bis 45 €

USK:
keine Jugendfreigabe
Päd. Beurteilung:
ab 18 Jahren

Mafia-Filmen. Durch die teils expliziten Tötungssequenzen und den insgesamt hohen Gewaltanteil ist das Spiel nicht für Minderjährige geeignet.

Fazit: Mafia III ist ein gesellschaftskritisches, aber auch gewalthaltiges und dadurch für Minderjährige ungeeignetes Action-Spiel mit einer stimmungsvollen Rahmenhandlung.

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Nathan Drake begibt sich ein letztes Mal auf Schatzsuche, dieses Mal, um nach dem legendären Schatz des Piraten Henry Avery zu suchen. Die Synchronsprecher schafften es in Zusammenspiel mit der humorvollen, detaillierten Rahmenhandlung sofort, den Charakteren Leben einzuhauchen. Der größte Teil des Spiels wird von der cineastischen Rahmenhandlung und der Exploration der dreidimensionalen und detailreichen Welt eingenommen. Zwar bleibt die Handlung größtenteils linear, die erhöhte Entscheidungsfreiheit zu den

Vorgängerteilen begeisterte die Spieler jedoch sofort: So kann man aus verschiedenen Optionen wählen, zum Beispiel können, je nach Situation, alle Gegner erschossen oder auch still und heimlich umgangen werden, weshalb zu keinem Zeitpunkt Langeweile aufkam. Das Entdecken immer neuer Ruinen und Schätze spornte die Spieler an, das Spiel auch abseits der Haupthandlung zu erkunden. Aufgrund durchaus brutaler Kampfszenen, Alkoholkonsum der Protagonisten sowie Verwendung expliziter Schimpfwörter kann das Spiel Jugendliche unter 16 Jahren verunsichern.



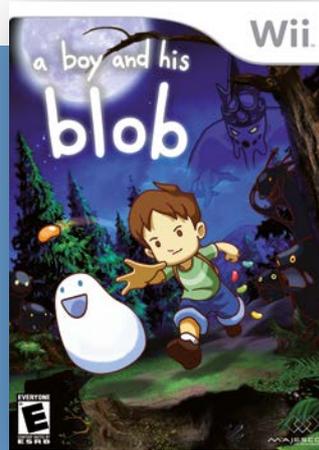
Vertrieb: Naughty Dog
System: PS4
Xbox One, PS Vita, iOS, Android
Preis: ca. 34 €

USK:
freigegeben ab 16 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 16 Jahren

Fazit: Ein würdiger Abschluss der Uncharted-Reihe und spannende Unterhaltung für Abenteuerlustige ab 16 Jahren.

A BOY AND HIS BLOB

In diesem Jump&Run steuern Spieler einen kleinen Jungen, der den Planeten Blobonia vor der Bedrohung eines Fieslings retten will. In zweidimensionalen Abschnitten müssen harmlos aussehende Gegner geschickt besiegt und zunehmend kniffliger gestaltete Rätsel gelöst werden. Dabei hilft der Blob, eine Art schleimartiges, weißes Wesen. Dieser kann sich durch farblich unterschiedliche Geleebohnen in diverse Gegenstände verwandeln, zum Beispiel hilft er dem Jungen als Leiter auf höher gelegene Ebenen. Im Spielverlauf erhält der Spieler immer mehr verschiedene Bohnen und dadurch neue Fähigkeiten, die geschickt kombiniert werden müssen. Die englische Sprachausgabe störte die jungen Tester nicht, sie waren dennoch



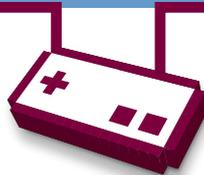
Vertrieb: Majesco
System: PC, MAC, PS4, PS3, Xbox One, Wii, PSVita
Preis: ca. 10 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 7 Jahren

in der Lage, die Gesten zu verstehen. Die Darstellung wurde zwar als „etwas altbacken“ beschrieben, kam aber durch die niedliche Gestaltung trotzdem gut an. Die Abschnitte nach versteckten Schatztruhen abzusuchen und hierdurch Bonuslevel freizuschalten, war eine zusätzliche Herausforderung für ehrgeizige Sammler.

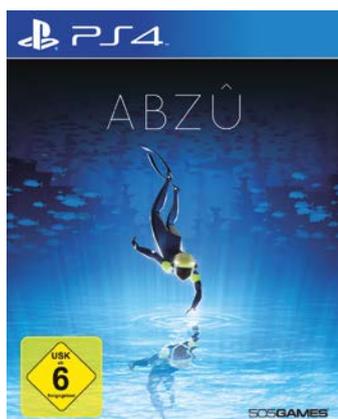
Fazit: Ein liebevoll gestaltetes Jump&Run-Abenteuer, bei dem Jungen und Mädchen ab 7 Jahren ihren Spaß haben.

ABZÛ



Als Taucherin erkundet man eine grafisch atemberaubende Unterwasserwelt, beobachtet das Verhalten der fremdartigen Meeresbewohner und löst mithilfe eines Roboters einfach gestaltete Rätsel, um den Weg in das nächste Gebiet zu finden. Dabei gibt es weder Aufgaben noch Hintergrundgeschichte, lediglich einen grob vorgegebenen Weg. Das Erforschen und die Interaktion mit den Bewohnern der Umgebung stehen im

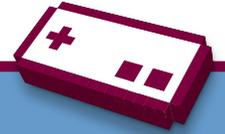
Mittelpunkt. Von den Testern wurde Abzû weniger als Spiel, denn als ein Erlebnis wahrgenommen. Sie verbanden damit eine indirekt vermittelte Sensibilität gegenüber den Ozeanen in einer konsumorientierten Gesellschaft, wobei die Kritik an der Zerstörung dieser Lebensbereiche ihrer Meinung nach deutlicher hätte ausfallen können. Die weibliche Spielfigur kann nicht sterben und es gibt nur wenige Bedrohungssituationen. Die Spielforderung wurde auch von Kindern erfolgreich umgesetzt, wohingegen Jugendliche stellenweise unterfordert waren. Der Preis erschien allen für die knappe Spielzeit von etwa drei Stunden etwas hoch.



Vertrieb: 505 Games
System: PC, Playstation 4, Xbox One
Preis: bis 20 € pro Episode

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Fazit: Ein atmosphärisch dichtes und ästhetisch ansprechend gestaltetes Tauchabenteuer, auch für jüngere Spieler.



ASSETTO CORSA

Ziel des Spiels ist es, Rennen zu absolvieren und durch Rennerfolge neue Herausforderungen freizuschalten. Neben Training, Zeitfahren und Driftrennen stehen hierzu auch Online-Rennen zur Auswahl. Verschiedene Wagenklassen und abwechslungsreiche Strecken lassen kaum Wünsche offen. Rennspielbegeisterte Jugendliche waren fasziniert von der realistischen Fahrphysik und bevorzugten passend dazu die Steuerung mit einem Lenkrad. Nur dann spürt der Spieler kleinste Details wie Bodenwellen, verbrauchte Reifen oder einen vollen Tank. Die sensible Steuerung mit dem Controller dagegen sorgte vielfach für Frust und verhinderte selbst bei erfahrenen Spielern das Punkten. Ungeübte scheiterten schon am einfachsten Schwierigkeitsgrad. Die Kontrahenten rempeln und

kürzen die Strecken ab, was im Kontrast zur angestrebten Authentizität der Simulation steht. Dass nicht via Split-Screen um die Wette gefahren werden kann, wurde ebenfalls bemängelt.



Vertrieb: 505 Games
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 45 €

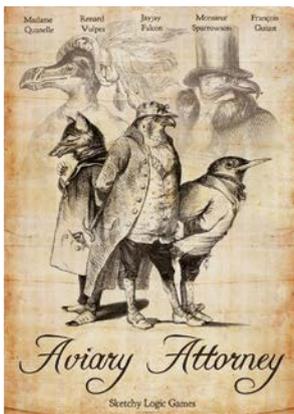
USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fazit: Das realistische und herausfordernde Fahrerlebnis auf ansprechend gestalteten Originalpisten fasziniert insbesondere Genreprofis.

AVIARY ATTORNEY

Im Frankreich des Jahres 1848 spielt man die Geschichte eines Anwalts und dessen Assistenten, die durch das Lösen von Rätseln nach Beweisen suchen, um ihre Mandanten in Gerichtsverhandlungen zu verteidigen. Die 2D-Grafik im Zeichenstil des 19. Jahrhunderts, die abwechslungsreiche Musik und die historischen Anspielungen wurden als außergewöhnlich beschrieben. Vor allem, weil die handelnden Figuren als fabelgleiche, vermenschlichte Tiere mit viel Liebe

zum Detail dargestellt werden.



Vertrieb: Sketchy Logic
System: PC, MAC
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Die Steuerung mit der Maus ist simpel und auch der Schwierigkeitsgrad ist zunächst niedrig, bietet aber im Spielfortschritt manch knifflige Herausforderung. Für viel Gesprächsstoff sorgte die Tatsache, dass die Entscheidungen der Spieler unmittelbaren Einfluss auf die atmosphärisch dichte Handlung haben. So gilt es moralisch zu entscheiden, ob die Wahrheit im Sinne des Mandanten verborgen bleiben sollte. Die englischen, textlastigen Dialoge setzen eine hohe Lesebereitschaft und gute Sprachkenntnis voraus, um die ironischen Seitenhiebe zu verstehen.

Fazit: Die erfrischende Umsetzung einer Detektivgeschichte mit Fabelwesen fasziniert Adventurefans mit guten Englischkenntnissen.



Vertrieb: Ubisoft

System: PC

Preis: ca. 20 €

Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt | Band 26

USK:

freigegeben ab 12 Jahren

Päd. Beurteilung:

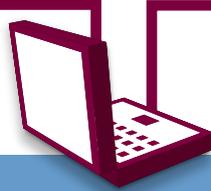
ab 12 Jahren

CHAMPIONS OF ANTERIA

Der Mix aus Strategie- und Rollenspiel erzählt die Geschichte des kriegsgebeutelten, fiktiven Königreichs Anteria, das vielen Testern aus den Spielen der „Siedler“-Reihe bekannt war. Jeweils drei Helden müssen in strategischen Kämpfen unterjochte Länder befreien oder verteidigen. Fantasytypisch gibt es in den Gebieten neben den generischen Fraktionen auch zahlreiche Monster und starke Endgegner. Die Mischung aus Aufbauen, Verwalten und Kämpfen sprach vor allem Einsteiger an, da jeder Bereich für sich genommen nicht den Tiefgang der Genrekonzurrenz erreicht. Die Hintergrundgeschichte war für die Tester recht uninteressant,

ihre Motivation ergab sich aus den stärker werdenden Champions und der Herstellung immer neuer Waffen. Die Rollenspieler aus der Testergruppe waren allerdings etwas enttäuscht darüber, dass sich die Helden nicht direkt weiterentwickeln lassen, sondern dies an die Entwicklung des Dorfes gekoppelt ist. Dennoch wurde der Ablauf als kurzweilig und abwechslungsreich beschrieben.

Fazit: Aufbauen, Weiterentwickeln und Kämpfen in einer stimmungsvollen und bunten Fantasywelt für Jugendliche ab 12 Jahren.



CIVILIZATION 6

In dem komplexen, rundenbasierten Strategiespiel gilt es wieder einmal, eine Zivilisation von der Antike bis in die Zukunft zu führen. Dazu müssen Städte gegründet, Gebäude erschaffen und Einheiten zu Erkundung, Verteidigung und Angriff rekrutiert werden. Im ständigen Wettstreit mit anderen Mächten gilt es, die Führungsposition in der Welt zu erlangen, wozu dem Spieler verschiedene Nationen mit bekannten Anführern, die jeweils besondere Eigenschaften haben, zur Wahl stehen. Die jugendlichen Tester verfolgten ihr Ziel auf unterschiedlichste Arten: Während einige vor allem auf eine starke Wirtschaft und Wissenschaft setzten, entwickelten andere kriegerische Strategien oder versuchten, die eigene Religion zu verbreiten. Das Spiel bleibt durch die Flexibilität in der Spielweise so-

Vertrieb: 2k Games

System: PC, MAC

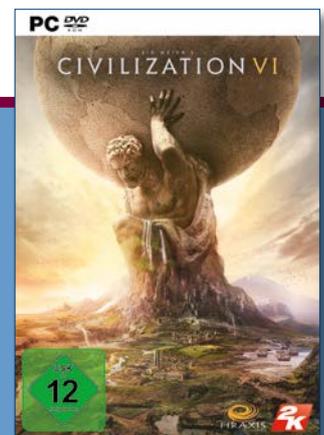
Preis: ca. 45 €

USK:

freigegeben ab 12 Jahren

Päd. Beurteilung:

ab 12 Jahren



wie den hohen Wiederspielwert durch die Zufallsgenerierung von Karten auch langfristig interessant. Die ruhige Musik, die Komplexität sowie das rundenbasierte Spielprinzip sprachen jedoch eher Jugendliche an, die bereit zum Nachdenken und geduldigen Planen waren.

Fazit: Komplexes, zeitintensives Runden-Strategiespiel, das durch eine umfangreiche Enzyklopädie Wissen über Geschichte und Gegenwart vermitteln kann.

CLASH ROYALE

Nach dem Zusammenstellen eines individuellen Kartendecks gilt es, eine zweidimensionale Arena zu betreten, um taktisches Geschick im Einzelkampf mit Spielern aus der ganzen Welt zu messen. Nach einer Art „Stein-Schere-Papier“-Prinzip werden die Karten ausgespielt, was auf ausgewählten Standorten in der Arena verschiedene Truppen herbeiruft. Treffen zwei verfeindete Einheiten aufeinander, versuchen sie sich gegenseitig auszuschalten, um die gegnerische Basis zu erreichen und zu zerstören. Dem Sieger winkt dabei eine Truhe mit neuen, zufallsgenerierten Karten als Belohnung. Den Jugendlichen gefielen besonders die Vielzahl an strategischen Möglichkeiten bei der Zusammenstellung der Kartendecks: Hier wurde im Test viel herumprobiert und Erfahrungen ausgetauscht, auch die Jagd nach besonders seltenen Karten erhöhte die Spannung.



Vertrieb: Supercell
System: iOS, Android
Preis: kostenlos

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Das Spiel ist zwar gratis, bietet erfolgsorientierten Spielern jedoch die Möglichkeit, Geld für die begehrten Truhen auszugeben, was mit den Kindern besprochen werden sollte.

Fazit: Strategiespiel-App, die sich großer Beliebtheit erfreut und reizvolle taktische Freiheiten bietet, allerdings auch zu In-App-Käufen verleiten kann.

CRAZY MACHINES 3

Hier muss der Spieler ausgefeilte Physikrätsel bewältigen, die den realen Naturgesetzen unterliegen.

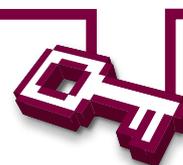
Dabei stehen je nach Level verschiedene Gerätschaften wie Zahnräder, Falltüren, Spiegel oder gar Raketen zur Auswahl, die in die richtige Position gebracht werden müssen. Dadurch werden dann Kettenreaktionen ausgelöst, die zum gewünschten Ziel, beispielsweise dem Transport einer Kugel durch den Level, führen. Die Viel-

falt an Rätseln und deren individuelle Gestaltung sorgen im Test für Motivation. Das Spiel bietet die Möglichkeit, die Logikfähigkeiten des Spielers auf die Probe zu stellen, wobei der Schwierigkeitsgrad proportional zur gewonnenen Erfahrung der Spieler steigt. Kreative Bastler waren zudem von dem Editor begeistert, der es ermöglicht, eigene Herausforderungen zu kreieren und anderen Spielern zur Verfügung zu stellen. So gibt es ständig neue Rätsel zu lösen, was zur Langzeitmotivation beiträgt.



Vertrieb: Daedalic Entertainment
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren



Fazit: Kreativer Physikrätselspaß mit Lerneffekt, der Geduld und Kombinationsgabe fordert. Jüngere Spieler benötigen bei komplexen Herausforderungen Unterstützung.



Vertrieb: Double Fine
System: PC, Mac, PS4, iOS
Preis: ca. 15 €

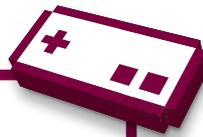
USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

In der Wiederauflage des schrägen und bunten 2D-Adventure-Klassikers begleitet man drei Freunde dabei, die Welt vor der Machtübernahme eines mutierten Tentakels zu retten. Durch einen Unfall landen sie in unterschiedlichen Zeiten, können aber Gegenstände mittels Zeitmaschine miteinander tauschen. Dabei kann man nun zwischen der klassischen oder einer überarbeiteten Version wählen. Die schärfere Grafik sowie eine neue Sound- und Musikuntermalung wurden als zeitgemäß beurteilt. Vor allem die skurrilen Dialoge und die witzige Atmosphäre fielen den Jugendlichen positiv auf.

So trafen sie in der Vergangenheit auf die US-Gründerväter Benjamin Franklin, John Hancock, Thomas Jefferson und George Washington. Dass Aktionen in der Vergangenheit auf gegenwärtige und zukünftige Ereignisse Auswirkung haben, sorgt für knifflige Herausforderungen. Um diese erfolgreich zu lösen, bedarf es Geduld und Ideenreichtum. Nur ältere, medienerefarene Jugendliche verstanden die zahlreichen historischen und popkulturellen Verweise.

Fazit: Ein Klassiker in neuem Gewand, der Geduld, Kombinationsgabe und kreative Ideen fordert und durch witzige Dialoge und knifflige Rätsel Mädchen und Jungen motivierte.



DEPONIA DOOMSDAY

Den Tollpatsch Rufus plagen apokalyptische Träume von einem winterlichen Endzeitszenario, in denen die niederträchtigen „Fewlocks“ Jagd auf Überlebende machen. Doch was hat es mit diesen Visionen auf sich? Und könnten sie Realität werden? Um das herauszufinden, müssen in typischer Adventure-Manier witzige Gespräche geführt, Gegenstände gesammelt und zielführend miteinander kombiniert werden. Der charmante Comicstil motivierte Jungen und Mädchen gleichermaßen zum geduldigen Entdecken der detailreichen Spielwelt. Als weiteres Highlight des Spiels wurde der schwarze Humor beschrieben, der die Tester regelmä-

Fazit: Bekannte Adventure-Reihe mit skurrilen Figuren, Wortwitz und Ironie, die vorwiegend geduldige Genre-Fans anspricht, Jüngere mitunter überfordert.

Vertrieb: Deedelic Entertainment
System: PC, Mac
Preis: ca. 30 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren



ßig beherzt lachen ließ. So verrückt die interessante Story aber auch sein mag: sie hat die Jugendlichen durchaus zum Nachdenken angeregt. So warf etwa Rufus' Heimat, die einem riesigen Schrotthaufen gleicht, das Thema Umweltschutz und die Frage, warum Menschen in einer so verwahrlosten Umwelt überhaupt leben wollen, auf.

DIRT RALLY

Beginnend in den 60er Jahren, erlebt man als Fahrer die verschiedenen Fahrzeugmodelle und entscheidende Rennen der Rallyegeschichte mit. Zu Beginn muss der Spieler mit geringem Budget haushalten, denn erst durch Rennerfolge lassen sich Mechaniker und neue Autos bezahlen. Trotz einer strukturierten Einführung ist die Rallye-Simulation durchaus anspruchsvoll und verlangte den Jugendlichen viel Fingerspitzengefühl ab. Die einzelnen Rennen mit mehreren Etappen wurden von Neulingen als sehr lang wahrgenommen und erforderten viel Konzentration, Profis fühlten sich gerade hierdurch herausgefordert. Die grafische Darstellung ist ansprechend, detailreich und zeigt direkte Auswirkungen, wenn beispielsweise die Witterungsbedingungen das Fahrverhalten beeinflussen, und auch der Sound unterstützt das realisti-



Vertrieb: CodeMasters
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 45 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren

sche Erleben des Rallyesports. Laut der Tester könnten jüngere Spieler von den Steuerungsanforderungen und den komplexeren Einstellungsmöglichkeiten jedoch überfordert sein.

Fazit: Eine anspruchsvolle Fahrsimulation für Rennspiel-Profis und Rallyesport-Interessierte.

DRAGON QUEST BUILDERS

In diesem Spin-Off der bekannten japanischen Spielreihe wird Action-Rollenspiel mit Rohstoffsammeln und ideenreichen Bauaspekten à la Minecraft verwoben. Diese Kombination faszinierte im Test auch aufgrund des pointierten Humors sowie dem Kreativaspekt, denn die von Monstern eroberte Spielwelt kann buchstäblich neu zusammengesetzt werden: Steine, Erde, Pflanzen – fast alles lässt sich vom Hammer der

Spielfigur zerlegen und weiterverarbeiten, um eine Siedlung neu zu errichten oder auszubauen. Die anfangs leicht verständlichen Aufgaben werden zusehends komplexer und wechseln sich mit Gebietserforschung, spannenden Rätseln und dem Sammeln von Ressourcen ab, wobei die Monsterkämpfe dabei keine wirklichen Herausforderungen darstellen. Die Steuerung ist intuitiv wie simpel, die Orientierung in der Menüführung ebenso und den diversen Aufgaben kann sich ganz ohne Zeitdruck gewidmet werden. Die fehlende Sprachausgabe bemängelten die Tester jedoch als unzeitgemäß, und dass kein Mehrspielermodus existiert, wurde ebenfalls als schade empfunden.



Vertrieb: Square Enix
System: PS4
Preis: ca. 50 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Fazit: Das Spin-Off unterhält mit abwechslungsreichen Mix aus Rollenspiel, Ressourcenverwaltung und Bausteinkonstruktion mit kreativem Freiraum.



Vertrieb: Devolver Digital
System: PC, Mac, PS4
Preis: ca. 15 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 16 Jahren

ENTER THE GUNGEON

In einer labyrinthartigen 2D-Umgebung im Retro-Look, dem „Gungeon“, ist der Spieler einer von vier Kämpfern. Man durchläuft mit Dauerfeuer verschiedene Räume und kann sich auch durch Teleportieren fortbewegen oder dem feindlichen Feuer geschickt ausweichen. Dabei findet und benutzt man allerlei verrückte Waffen, die man gegen Monster, Roboter und andere absurde und wenig bedrohlich wirkende Gegner einsetzt. Unsere Tester über 16 Jahren hatten sichtlich Spaß an dieser für sie lustigen Umsetzung und dem Pixelkunst-Design. Der Look schwächte zwar die Gewaltdarstellung des Spiels deutlich ab, für jüngere Spieler sei es aber nach Meinung der Tester trotzdem nicht ge-

eignet. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und wenig komplex. Dennoch stellt das Spiel einen hohen Anspruch an die Spieler. Denn die Jugendlichen, alleine oder zu zweit, brauchten viel Konzentration und gute Reaktionsfähigkeit, um die zufällig generierten Räume erfolgreich zu bewältigen. Dafür fanden sie über einen langen Zeitraum actionreiche Unterhaltung.

Fazit: Ein actiongeladenes und anspruchsvolles Dauerfeuererlebnis für ältere Jugendliche, die frustresistent sind und geschickt mit dem Controller umgehen können.

FINAL FANTASY XV

Im neuesten Teil der beliebten Rollenspiel-Reihe in einer Fantasy-Landschaft übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Gruppe von vier jungen Männern, die sich auf eine Reise begeben, um eine alte Freundin zu treffen. Durch allerlei Ereignisse wird dies zu einem langfristigen, wendungsreichen Abenteuer in einer grafisch imposanten 3D-Fantasywelt. Genretypisch gewinnen die Figuren durch erfolgreiche Kämpfe und Aufgaben an Erfahrung und können zunehmend mächtiger ausgestaltet werden. So ist es möglich, sich den gefährlichen Endgegnern zu stellen. Auch Einsteiger kamen dank einfacher Steuerung und zahlreicher Hilfen schnell im Spiel zurecht.

Fazit: Ein umfangreiches Rollenspiel mit tiefgründiger Story und ansprechender 3D-Fantasywelt.



Vertrieb: Square Enix
System: PS4, Xbox One
Preis: bis 70 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren



Die Mischung aus Gesprächen, Aufgaben und Kämpfen sorgt zudem für Abwechslung.

Die Gestaltung der Rollenspiel-Gruppe nach den eigenen Vorlieben und die spannend inszenierten Echtzeit-Kämpfe kamen gut an. Wird es hier zu hektisch oder zu schwer, kann die Pausenfunktion genutzt und in aller Ruhe das nächste Ziel ausgewählt werden. Die lange Spieldauer rechtfertigt laut der Tester den relativ hohen Anschaffungspreis.

FIRE EMBLEM: FATES

Die bekannte Videospiel-Reihe vereint Elemente des Rollenspiel- und Strategie-Genres. Zu Beginn gilt es, einen individuellen Avatar zu erstellen, der auch aktiver Teil der Hintergrundgeschichte ist, und sich zu entscheiden, für welches der beiden rivalisierenden Königshäuser der Spieler in das Abenteuer ziehen will. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verlaufen hierbei nicht eindeutig, die Charaktere sind ambivalent gehalten, genau wie die Gesinnungen der Parteien. Die Kämpfe laufen ohne gewaltbetonte Inszenierungen ab, vielmehr kommt es auf taktisches Geschick und strategisches Handeln an. So besteht die Heldengruppe aus verschiedenen Klassen und Ethnien, die unterschiedliche Stärken und Schwächen verkörpern. Demnach mussten die Tester die Figuren strategisch klug über das Spielfeld bewegen, um den Sieg davonzutragen. Zudem können alle Charaktere indivi-



Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

duell weiterentwickelt werden, wodurch sich die Spieltester mit ihrer jeweiligen Truppe identifizieren konnten. Der Schwierigkeitsgrad kann an die eigenen Fähigkeiten angepasst werden.

Fazit: Das Rollenspiel im japanischen Stil fordert taktisches Denken und die Bereitschaft, viele Texte zu lesen.

FIREWATCH

In diesem ungewöhnlichen Adventure wird die emotionale Geschichte von Henry erzählt, der vor seinen Problemen in den Nationalpark Wyoming flieht und dort einen neuen Job antritt. Allein auf einem Wachturm ist es seine Aufgabe, Brände zu melden. Der Clou: Er steht per Walkie-Talkie in ständigem Dialog mit seiner Chefin. Und obwohl sich beide nicht sehen, entwickelt sich nach und nach eine glaubwürdige Bindung. Aus



Vertrieb: Sony
System: PC, MAC, PS4,
Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

spielerischer Sicht gibt es kaum Herausforderungen. Ausgerüstet mit Karte und Kompass gilt es, die Umgebung zu erkunden. Beispielsweise müssen zündelnde Parkbesucher aufgespürt oder technische Probleme behoben werden. Im Verlauf sammelt man außerdem hilfreiche Werkzeuge oder findet seltsame Überbleibsel anderer Parkgäste, die dem Spiel eine weitere narrative Ebene verleihen. Während Actionfans die Handlung als „langweiligen Spaziergang“ abtaten, waren Spieler, die sich auf die ruhige, interaktive Geschichte einließen, sichtlich fasziniert. Lediglich die fehlende deutsche Sprachausgabe und die recht kurze Spielzeit wurden bemängelt.

Fazit: Trotz (oder gerade wegen) fehlender Herausforderungen kommen bei dem Spaziergang in hübscher Landschaft faszinierende Atmosphäre und Emotionen auf.



Vertrieb: Microsoft
System: PC, Xbox One
Preis: ca. 55 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

FORZA HORIZON 3

In der atemberaubend dargestellten Landschaft Australiens gilt es, Rennen zu gewinnen, um ein kleines Motorsportfestival zum größten Event aller Zeiten zu machen. Im Fokus steht dabei das Rennerlebnis: Hier müssen verschiedene Herausforderungen, die man von einer großen Landkarte auswählt, gemeistert werden, um neue Fans des Festivals dazu zu gewinnen. Die Einstellungsmöglichkeiten der Fahrzeuge sind dabei umfangreich und die individuelle Steuerung für ein Rennspiel leicht zu erlernen. So gibt es für Neulinge sinnvolle Fahrhilfen, Bremsassistenten und eine Rückspulfunktion, falls man von der Strecke abkommt. Der Umfang mit circa 350 Fahrzeugen brachte die Jugendlichen zum

Staunen und sie hatten Lust, alle auszuprobieren und die Vielzahl an Eigenschaften zu entdecken. Die Atmosphäre des Rennspiels wird durch die detailreiche und realistische Grafik sowie eine individuelle Musikauswahl unterstützt; die unterschiedlichen Witterungsbedingungen runden das Fahrerlebnis zusätzlich ab.

Fazit: Ein faszinierendes und ansehnliches Rennspiel, in dem Festivals gemanagt und spannende Wettkämpfe bestritten werden. Der Abwechslungsreichtum sorgt für anhaltenden Spielspaß.

GROW UP

Als tollpatschiger Roboter BUD gilt es, einen ganzen Planeten in bunter Optik zu erklimmen, um ein zersplittertes Raumschiff wieder zusammenzubasteln.

Im Vergleich zum Vorgänger „Grow Home“ kann die heimische Fauna hier effektiv zum eigenen Vorteil umfunktioniert werden, um sich so z. B. durch die Luft zu katalpultieren oder bis auf den Mond zu klettern. Kein Polygon in diesem Spiel ist unerreichbar. Aber auch Geduld ist gefragt, denn bei den Tests zeigte es sich, dass ein Vorkommen sich durch die Steuerung teilweise schwierig gestaltet. Motivation zum Erkunden ergibt sich jedoch aus der Lebendigkeit der virtuellen Welt. Das Ökosystem in den verschiedenen Klimazonen ist abwechslungsreich gestaltet: überall sprießt und wächst es, krabbelt, summt und surrt. Sehr beeindruckend war



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 10 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

es für die Tester, aus großer Höhe nach unten zu blicken und so den gesamten Planeten erkennen zu können. Das stetige Klettern und Entwickeln der Riesenpflanzen machte Jungs und Mädchen gleichermaßen Spaß und wirkte auf Dauer beinahe meditativ.

Fazit: Faszinierendes Kletter- und Hüpf-Adventure, das Koordination und Geduld fordert sowie kreative Freiräume und Erkundungsreize bietet.

HYPER LIGHT DRIFTER

In diesem kunstvollen 2D-Action-Adventure im Retro-Pixelstil leidet der namenlose Held an einer tödlichen Krankheit. Fortan erkundet er alle Himmelsrichtungen auf der Suche nach Heilung. Nach einer einleitenden Videosequenz wurde den Testern kurz die Grundsteuerung erklärt. Danach waren sie komplett auf sich alleine gestellt. Das Spielprinzip besteht aus Rätseln, Erkundungen und Kämpfen und erinnerte alle an „The Legend of Zelda“. Zugleich motivierte es die Jugendlichen, sich die Welt eigenständig und voller Neugier zu erschließen. Die abstrakt gestalteten Kämpfe stellten selbst Profis vor eine echte Herausforderung. Denn trotz simpler Steuerung wird ein hohes Maß an Geschick, Reaktionsvermögen und Präzision gefordert. Nicht selten bedurfte es einer Vielzahl von Anläufen, was oft für Frust sorgte – aber auch den Ehrgeiz weckte.



Vertrieb: Heart Machine
System: PC, MAC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK: keine Kennzeichnung, nur online erhältlich
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Wurde ein Boss nach mehrfachem Scheitern endlich erfolgreich besiegt, war die Freude umso größer. Untermalt wird das Geschehen von einem stimmungsvollen Soundtrack, der allen gut gefiel.

Fazit: Ein spannendes Abenteuer in einer faszinierenden Welt, das auch erfahrene Tester vor Herausforderungen stellte.

INSIDE



Vertrieb: Playdead
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK: keine Kennzeichnung, nur online erhältlich
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

In dem Nachfolger von Limbo geraten Spieler in eine dystopische, dunkle und erbarmungslose Welt. Ein kleiner Junge wird von Abschnitt zu Abschnitt bewegt, kann springen und Gegenstände bewegen und muss mit gutem Timing und Geschick seinen Verfolgern entkommen. Die Rätsel haben dabei einen niedrigen Schwierigkeitsgrad, so dass die dichte und düstere Atmosphäre sehr intensiv ist. Gleich zu Beginn entsteht ein Gefühl der Verfolgung und Bedrohung. Die Bewegungen und Gesten des Jungen sind dabei so aussagekräftig, dass die Tester den Jungen förmlich beschützen wollten. Doch nicht immer gelingt die Rettung und so stürzt der Junge in den Tod, wird von Wachen erschossen oder von Hunden zu Tode gebissen. Und obwohl dies immer und immer wieder passiert und die Tode grafisch wenig detailliert ausgestaltet werden, blieb bei den Testern jedes Mal ein mulmiges Gefühl zurück und regte sie durch den Interpretationsspielraum zum Nachdenken an.

Fazit: Ein atmosphärisch dichtes Geschicklichkeits- und Rätselspiel mit bedrückender Stimmung, das jüngere Spieler verunsichern könnte.





Vertrieb: Steel Crate Games
System: PC, Mac, PS4, Android
Preis: ca. 10 €

USK:
 keine Kennzeichnung, nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 9 Jahren

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

In diesem asymmetrischen Multiplayer-Rätselabenteuer müssen die Spieler gemeinsam eine Bombe entschärfen. Diese kann aber nur eine Person sehen, während die anderen hingegen die Anleitung zum Entschärfen besitzen. Das Ziel kann somit nur durch Kooperation und effektive Kommunikation erreicht werden. Die Bombe besteht aus verschiedenen Modulen. Jedes davon ist ein Rätsel, das in einer vorgegebenen Zeit gelöst werden muss. Die unterschiedliche Komplexität erforderte von den Testern ein hohes Maß an Kommunikationstalent sowie Merkfähigkeit, Koordination

und Konzentration, da der Entschärfer auf die Anweisungen der Handbuchexperten und diese wiederum auf die Beschreibungen und Informationen seitens des Entschärfers angewiesen waren. Im Test entstand dadurch eine lebhaftige Dynamik und es wurde viel gelacht. Das Handbuch zum Entschärfen wird nur in englischer Version mitgeliefert, bei Bedarf kann aber auch auf eine inoffizielle deutsche Übersetzung zurückgegriffen werden. Besonders gefiel den Testern, dass sie die Bombe nicht nur am Bildschirm sondern auch mit einem Virtual Reality Headset entschärfen konnten.

Fazit: Ein spannendes Rätselabenteuer, welches nur im Mehrspielermodus gespielt und Kommunikationsfähigkeit sowie Konzentrationsvermögen erfordert.



LEGO MARVEL'S AVENGERS

In der Rolle bekannter Superhelden gilt es, die bösen Pläne der ebenso prominenten Schurken zu vereiteln.

Figuren und Spielumgebung werden grafisch nach dem Lego-Baustein-Muster mit Comic-Charme dargestellt, der auch merklich die dargestellte Gewalt mildert und diese, ebenso wie die Interaktionen der Figuren, oft sogar slapstickhaft wirken lässt. Den Marvel-Fans gefiel das Nachspielen der Filme sowie die Möglichkeit, sich frei in Manhattan bewegen und sich ausprobieren zu können. Dass die bekannten Charaktere und diverse Objekte zunächst freigespielt werden müssen, damit sie

Fazit: Eine umfangreiche und kurzweilige Umsetzung der Marvel-Filme mit einer gelungenen Verknüpfung an die Lego-Spielwelt. Angesprochen fühlten sich vor allem Comic- und Lego-Fans.

Vertrieb: Warner Bros.
System: PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U
Preis: bis 30 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren



in der farbenfrohen Marvel-Lego-Welt benutzbar sind, hielt die Tester auch langfristig im Spiel. Die Anforderungen an den Spieler steigen im Verlauf, die Bedienung ist aber recht einfach und schnell zu erlernen. Im Test wurde am liebsten zu zweit gekämpft und gerätselt – und das sowohl von Mädchen als auch von Jungen, obwohl die Geschichte und Attribute der Hauptfiguren im Schwerpunkt auf männliche Klischees abzielen.

LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT

LEGO und Star Wars sind begehrte Marken und so gingen die Jugendlichen voller Neugier und Vorfreude das bekannte Abenteuer im veränderten „Klötzchen-Look“ an. Dies taten sie am liebsten im Mehrspielermodus, bei dem sich zwei Spieler gegenseitig unterstützen können. Denn jede der bekannten Figuren hat eine spezielle Fähigkeit, die zielführend eingesetzt werden muss, um weiterzukommen. Neben logischem und vorausschauendem Denken ist insbesondere bei den Actioneinlagen Geschicklichkeit erforderlich: In der kunterbunten Welt müssen nämlich kleine Kämpfe bestritten, Raumschiffe geflogen und haufenweise sammelbare Gegenstände gefunden werden. Und dank zahlreicher Hilfen, einem niedrigen Schwierigkeitsgrad

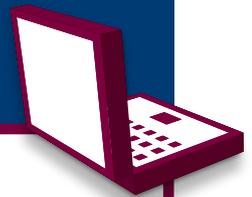


Vertrieb:
Warner Bros.
System: PC, PS4, PS3,
Wii U, Xbox One, Xbox 360
Preis: bis 35 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

und der simplen Steuerung kam der Spielfluss selten ins Stocken. Einzig die Rätsel waren stellenweise etwas knifflig, konnten aber im Duo meist auch schnell geknackt werden.

Fazit: Klassisches LEGO-Spiel, das durch Humor und Detailtreue besonders mit anderen für viel Freude sorgt und durch zahlreiche Sammelobjekte lange motiviert.



Lernwerkstatt

LERNWERKSTATT 9

Die Spiel- und Lernumgebung ist mit mehr als 300 pädagogisch durchdachten Übungsbereichen vielseitig einsetzbar – so empfanden es auch die Tester. In klassischen, dem Schulstoff inhaltlich angelehnten Bereichen wie Mathematik, Deutsch, Englisch, Französisch, Wissen/Sachunterricht oder Logik übten sie genauso motiviert, wie in den reinen Spielbereichen, in denen es um Teamplay oder logisches Denken ging. Mit enthalten sind ein Anfängerkurs für das Erlernen

Vertrieb:
Medienwerkstatt Mühlacker
System: iOS, Android
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung, Programm
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

der deutschen Sprache, Logiktrainings und ein kompletter Maschinenschreibkurs. Die Übungen sind dabei meist selbsterklärend oder bieten ergänzend die Option, sich die Aufgabenstellung vorlesen zu lassen. Weiterhin registriert das Programm die Bildschirmzeit und verweist nach langen Sessions auf die Weiterarbeit am nächsten Tag. Auch die Möglichkeit, die Lernwerkstatt mobil und unabhängig von der Platzwahl auf Windows-Tablets zu erproben, war für die Tester interessant.

Fazit: Eine netzwerkfähige Lernumgebung für den privaten oder schulischen Bereich mit abwechslungsreichen und pädagogisch durchdachten Aufgabenstellungen.



MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016

Mit Sport-Events gehen oft Spieleadaptionen einher. So auch bei diesem spaßbetonten Wettstreit, der sich besonders einer jungen Zielgruppe verschreibt.

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig bei vierzehn olympischen Disziplinen wie Fußball, Schwimmen oder Bogenschießen gegeneinander antreten und ihre Kräfte, beziehungsweise ihr spielerisches Können, messen. Wer gewinnen will, muss, neben einer guten Auge-Hand-Koordination, auch klickstarke Finger und bewegliche Arme mitbringen. Die Wettkämpfe erinnern an eine Minispielsammlung, was Kindern auf-

Fazit: Ein kurzweiliger Spaß für sportbegeisterte junge Spieler und Familien, die einen leicht verständlichen und wenig komplexen Wettstreit an einem Bildschirm suchen.



Vertrieb: Sega
System: Wii U, N3DS
Preis: bis 35 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

grund des unkomplizierten Einstiegs gefiel, die Langzeitmotivation bei den Jugendlichen allerdings einschränkte. Mit den bekanntesten Charakteren aus den Mario- und Sonic-Universen fand jeder Spieler seine eigene Identifikationsfigur und konnte ihn oder sie zum gefeierten Athleten aufsteigen lassen. Das Spiel motiviert durch das gemeinsame und kurzweilige Erleben an nur einem Bildschirm. Eine Möglichkeit, sich online in das internationale Wettkampfgetümmel zu stürzen, fehlt dagegen.

MARIO PARTY: STAR RUSH

Mario Party – der Name ist Programm, denn bei diesem Brett- und Minispielabenteuer geht es vorrangig um den gemeinsamen und farnefrohen Spielspaß mit bekannten Nintendo-Helden. Die Tester im Grundschulalter hatten aufgrund bildhafter Erklärungen keinerlei Probleme, mit dem Spiel zurechtzukommen und genossen den Wettstreit in kleinen Gruppen. Im rund 20 Minuten dauernden Hauptspiel „Toad-Tour“ gilt es zu würfeln, die Figur über das bunte und ansprechend animierte Brett zu bewegen und sich auf Spezialfeldern in unterschiedlich gestalteten Mini-Spielen zu beweisen. Da die Aufgaben ganz unterschiedliche Fähigkeiten fordern und jeder eine Bestimmte am besten beherrschte,

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 35 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



kam Dynamik ins Spielerlebnis. Mit fortschreitendem Erfolg werden neue Mini-Spiele und Figuren freigeschaltet, was alle dazu ermunterte, noch eine Runde zu spielen. Da es eine kostenlose Gast-Variante des Spiels zum Download gibt, konnten bis zu 4 Kinder zeitgleich aktiv sein und ihr Können beziehungsweise ihr Würfelglück auf die Probe zu stellen.

Fazit: Lustiges, abwechslungsreiches und kurzweiliges Brettspielabenteuer für Kinder ab 8 Jahren.

MASTER OF ORION

Diese Neuauflage funktioniert nach bekanntem Spiel-

prinzip: Ausgehend von einem Heimatplaneten werden Technologien erforscht, Sternensysteme erkundet und weitere Himmelskörper besiedelt, alles mit dem Ziel, die Galaxie zu erobern. Obwohl das Spiel auch diplomatische Bündnisse ermöglicht, lag der Fokus im Test auf dem Aufbau neuer Raumschiffflotten und dem Austragen von Weltraumgefechten. Dass hier ein Schiff in Echtzeit gesteuert werden kann, machte für die Tester den größten Reiz aus. Der Sound wurde dabei als passend, die Grafik als detailliert eingestuft. Auch mit der Steuerung gab es keinerlei Probleme und die Handlungsforderungen waren dank eines ausführlichen Tutorials für alle verständlich. Trotz der Schlachten war der Spielverlauf für Actionfans zu taktisch ausgerichtet, geduldige Strategen blieben hingegen durch die



Vertrieb: EuroVideo
System: PC, MAC
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 13 Jahren

wirtschaftlichen, diplomatischen, wissenschaftlichen und explorativen Möglichkeiten langfristig motiviert und dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad auch ausreichend gefordert.

Fazit: Neuauflage eines komplexen Weltraumstrategiespiels, das neben spannenden Echtzeitschlachten auch vielzählige strategische Möglichkeiten bietet.

MIRROR'S EDGE CATALYST

Hier wird ein dystopisches Zukunftsszenario zur Kulisse eines actionreichen Abenteurers aus der Ego-

Perspektive. Als sogenannte „Runnerin“ bewegt sich die Protagonistin Faith flink, akrobatisch und frei durch die gesamte Stadt, um geheime Botschaften an dem omnipräsenten Polizeipararat vorbeizuschmuggeln. Die Hüter des Gesetzes versuchen jedoch permanent, ihr den Weg abzuschneiden. Die darauffolgenden Aus-



einandersetzungen waren für Genre-Profis wenig fordernd, wurden nicht als bedrohlich wahrgenommen und stellten lediglich ein Hindernis auf dem Weg durch die Stadt dar. Die Darstellung der Gewalt ist zudem wenig detailliert und konnte von Spielern ab 12 Jahren als Fiktion eingeordnet werden. Als motivierend beschrieben Mädchen und Jungen die ansprechend animierten Lauf- und Kletterpassagen, bei denen Reaktion, Geschick und zeitkritisches Handeln gefordert werden. Auch die gesellschaftskritische Handlung wurde als spannend empfunden und sorgte für Gesprächsstoff.



Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 35 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fazit: Freiheitliches Parcours-Abenteuer aus der Ego-Perspektive, das durch eine spannende Handlung in einer dystopischen Zukunftswelt motivierte.



Vertrieb: Sony
System: PC, PS4
Preis: ca. 40 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

NO MAN'S SKY

Der Spieler strandet auf einem fremdartig wirkenden Planeten mit begrenzten Ressourcen. Aus der Ego-Perspektive muss er fortan sein Überleben sichern. Dazu werden Rohstoffe gesammelt oder erkämpft und zu Gegenständen kombiniert, um die Ausrüstung zu verbessern. Nachdem das eigene Raumschiff wieder fit gemacht wurde, ist es das Ziel, weitere Sonnensysteme mit Planeten zu erforschen und schließlich das Zentrum der Galaxis zu erreichen. Dass die Tester hier auch Raumkämpfe austragen konnten, sorgte für Abwechslung. Die ästhetisch beeindruckende Grafik der Millionen von zufällig generierten Systemen, faszinierte zusätzlich und lud zum Ausprobieren, Handeln und

Katalogisieren von Flora und Fauna ein. Ein klares Tutorial, durchdachte Menüs und eine einfache Steuerung halfen auch jüngeren Jugendlichen bei der Bewältigung der Informationsflut. Durch das Fehlen einer Handlung und der Routine aus Sammeln, Handel und Weiterreisen waren letztendlich nur die geduldigen und ehrgeizigen Jugendlichen angespornt.

Fazit: Ein ästhetisch und atmosphärisch fesselndes Sandkastenspiel im Weltraum aus der Ego-Perspektive, das viel Zeit und Geduld fordert.

Vertrieb: Deck13
System: PC, PS4,
 Xbox One
Preis: ca. 15 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren



OBLITERACERS

In bekannter Mario Kart-Manier können in diesem Rennspiel bis zu 16 Spieler gegeneinander antreten und dabei auf Items zurückgreifen, um ihre Gegner am Vorankommen zu hindern. Den Testern gefiel der eigene Stil des Spiels, genau wie die Möglichkeit, gemeinsam im lokalen Netzwerk spielen und das eigene Handy dabei als Controller nutzen zu können. Abgerundet wurde das Spielerlebnis durch den fetzigen Soundtrack. So avancierte Obliteracers zu einem echten Partykracher, die Singleplayer-Kampagne hingegen wurde

von den Testern als sehr einseitig bemängelt. Auch der wenige Abwechslungsreichtum auf den Strecken sowie die nicht sonderlich spielbeeinflussende Charakterwahl wirkten sich durchaus negativ auf die längerfristige Freude an dem Titel aus. Erstaunlich sind auch die recht hohen Systemanforderungen, die das Spielen auf älteren PCs schwierig gestalten können. Trotz technischer Mängel wurde Obliteracers für ein paar schnelle Runden gerne angeschaltet.

Fazit: Buntes Party-Rennspiel für zwischendurch, dessen Ablauf die Tester an Mario Kart erinnerte.



OFFWORLD TRADING COMPANY

Die Ressourcen auf der Erde werden knapp: Als Geschäftsführer einer Firma muss man Konkurrenten im Wettkampf um die besten Vorkommen auf dem Mars ausstechen und möglichst profitabel hergestellte Waren verkaufen. Zunächst gilt es, schnellstmöglich die besten Standorte für das eigene Hauptgebäude sowie profitable Ressourcenvorkommen zu entdecken. Mit dem so erwirtschafteten Geld können Aktien von Wettbewerbern gekauft werden, um diese irgendwann zu übernehmen. Eine gute Möglichkeit der Übernahme ist es, die Preise der von der Konkurrenz bevorzugt hergestellten Waren auf dem Markt zu drücken. Auch unfaire Mittel stehen zur Wahl: Da werden finstere Gesellen angeheuert und zetteln Aufstände in Erzminen der Konkurrenz an oder Schlägertrupps schützen eigene Gebäude. Solche Auswüchse des Kapitalismus wurden in der Testergruppe durchaus kritisch diskutiert und mit



Vertrieb: Kalypso
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

der Realität abgeglichen. Langfristig motiviert blieben nur ehrgeizige und geduldige Strategen ab 14 Jahren, die bereit waren, sich mit den zahlreichen Wechselwirkungen auseinanderzusetzen.

Fazit: Spannendes und futuristisches Wirtschaftsstrategiespiel, das sich kritisch mit dem Kapitalismus auseinandersetzt.

PAPER MARIO COLOR SPLASH

In diesem kunterbunten Abenteuer in Bastelpapier-Optik wird die Insel Prisma ihrer Farben beraubt. Marios Aufgabe ist es nun, zusammen mit dem lustig plappernden Farbeimer Farbman, diese neu zu bemalen. Auf dem Weg über die Insel braucht Mario ständig Farbnachschub und muss Fähigkeitskarten sammeln. Das Lösen einfacher Rätsel ermöglicht das Weiterkommen und bei harmlos gestalteten Auseinandersetzungen wechselt das Spiel in eine rundenbasierte Kampfan-

sicht. Hier kommt das Gamepad zum Einsatz. Dabei werden Fähigkeitskarten ausgewählt, um bestimmte Angriffe auszulösen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit haben sich die Tester schnell an dieses Konzept gewöhnt. Herausfordernd war es, gegnerische Angriffe zu blockieren, denn im richtigen Moment müssen verschiedene Tasten gedrückt werden, um dem Gegner nicht zum Opfer zu fallen. Der bunte Comiclook wirkt sehr ansprechend. Da aber keine Dialoge vertont sind, werden Lesekenntnisse vorausgesetzt.



Vertrieb:
Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 30 €

USK: freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Fazit: Der abwechslungsreiche Mix aus Rätseln, Sammeln und Kämpfen begeisterte die Tester und lädt zu ausgiebigen Erkundungstouren auf der schönen Insel Prisma ein.



PFLANZEN GEGEN ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

Im spaßbetonten und farbenfrohen 3D-Wettstreit zwischen Pflanzen und Zombies ist es das Ziel, die eigene Basis zu schützen und das gegnerische Pendant einzunehmen. Obwohl alleine gespielt werden kann, bestand der eigentliche Spaß kooperativ vor einem Bildschirm oder im Online-Modus mit bis zu 24 Spielern. Den Testern gefielen die ulkigen Figuren, die im Spielfortschritt ausgestaltet werden können, genauso wie die bunte Spielumgebung mit den vielen benutzbaren Gegenständen und die erfolgsbasierten Belohnungen. Mit Erbsen- und Maiskanonen gegen

Fazit: Ein kurzweiliges Vergnügen für Jungen und Mädchen, das durch den Comic-Stil fast niedlich erscheint. Kämpferische Auseinandersetzungen stehen jedoch im Vordergrund.



Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4,
Xbox One
Preis: ca. 55 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

skurrile Zombies im Gemüsegarten anzutreten – und umgekehrt, sorgte für Unterhaltung und wurde von Jugendlichen nicht als bedrohlich erlebt. Die simple Steuerung sowie der einstellbare Schwierigkeitsgrad ermöglichten auch Anfängern einen unkomplizierten Einstieg. Für die Aktivierung des Spiels sind ein Konto bei Origin und eine Internetverbindung notwendig, zudem besteht die Möglichkeit, reales Geld für Spielgegenstände zu investieren, wovon die Tester allerdings keinen Gebrauch machten.



PLANET COASTER

Vertrieb: Frontier
Developments
System: PC
Preis: ca. 35 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

In dem kunterbunten Freizeitparkmanager gilt es, sich um die Finanzen, die Bedürfnisse und das Wohlergehen der Besucher eines eigenen virtuellen Freizeitparks zu kümmern: Fahrgeschäfte, Attraktionen, Buden mit Fast-Food oder Getränken, Toiletten und Merchandising-Artikeln werden aufgestellt, um den Besuchern das Geld aus der Tasche zu locken. Die Konstruktion von eigenen Achterbahnen mit rasanten Loopings und die Mitfahrt am Bildschirm sind obligatorisch. Für die Gestaltung steht ein leistungsfähiger Editor zur Verfügung, mit dem Gebäude und Objekte bis

ins kleinste Detail selbst gestaltet und mit anderen Spielern geteilt werden können. Sollte ein gewünschtes Teil fehlen, ist es sogar möglich, vorhandene Gegenstände so miteinander zu verbinden, dass etwas vollkommen Neues entsteht. So mancher Tester hat gar nicht wirklich gespielt, sondern in Architekten-Manier 3D-Objekte konstruiert – wer sagt, dass Spielen nicht auch (kreative) Arbeit sein kann?

Fazit: Ein kurzweiliger und komplexer Freizeitparkmanager mit umfangreichem Gebäude- und Gelände-Editor.





Vertrieb: tinyBuild Games
System: PC, MAC, N3DS, iOS, Android
Preis: ca. 10 €

USK:
 keine Kennzeichnung,
 nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

PUNCH CLUB

Die Management-Simulation thematisiert das harte Leben eines Boxers. Durch die Organisation und Gewichtung von Trainingsinhalten, Alltag, Gemüt und Ernährung steuert der Spieler die Geschichte der männlichen Hauptfigur mit dem Ziel, möglichst viele Kämpfe zu gewinnen. Während sich bei der Strukturierung des Alltags im Test schnell Routine einschlich, stellten die einzelnen Kämpfe ein spannendes Highlight dar. Denn hier wurde deutlich, ob die zuvor getroffenen Entscheidungen zum Erfolg führen. Ein von den Jugendlichen gewünschter Mehrspielermodus fehlt leider gänzlich.

Auch lassen sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels und das Aussehen der Figur nicht anpassen. Hauptsächlich medienerfahrene Jungen fühlten sich von der klischeehaften „Rächer des Vaters“-Story sowie den zahlreichen Anspielungen auf Hollywood-Blockbuster angesprochen. Der Retro-Charme des Spiels, das mit einer Grafik auf dem Stand der 80er Jahre daherkommt, wurde von Retro-Fans als interessant und ansprechend empfunden. Auch wird dem Spiel so die thematische Härte genommen.

Fazit: Das Leben eines Boxers zu strukturieren gefiel ausschließlich männlichen Retro-Fans.



RATCHET & CLANK

In der Neuauflage des PS2-Klassikers müssen der fuchsartige „Lombax“ Ratchet und sein Roboterkumpel Clank ihr Planetensystem vor einem Fiesling retten. In der witzig erzählten, ansonsten aber wenig spannenden Geschichte bereisten die Jugendlichen verschiedene farbenfrohe und futuristische Planeten. Die bunten, dreidimensionalen Abschnitte sind dabei

durchaus weitläufig aufgebaut und bieten zahlreiche Erkundungsreize. In typischer Jump&Run-Manier muss viel gehüpft, gesammelt und kleinere Rätsel gelöst werden, wobei den Spieler fiktive Gegner stören, die reaktionsschnell und mit der richtigen Taktik besiegt werden müssen. Die Steuerung wird schnell verstanden und auch Genre-Anfänger kommen durch Erklärungshilfen schnell zurecht. Für Abwechslung sorgten spannend inszenierte Bosskämpfe sowie vereinzelte Hoverboardrennen und Raumschiffpassagen. Allerdings fehlte den Testern ein kooperativer Modus, bei dem sie das Abenteuer gemeinsam auf einem Bildschirm meistern konnten.



Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 30 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

Fazit: Das bunte und futuristische Jump&Run-Abenteuer überzeugte Actionfans mit spannenden Kämpfen und zahlreichen Erkundungsreizen.



Vertrieb:
Microsoft
System: PC, Xbox One
Preis: ca. 30 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

RECORE

In einem Zukunftsszenario benötigt die Menschheit mehr Lebensraum und versucht deshalb, neue Planeten bewohnbar zu machen. Doch bei einer Besiedlung läuft etwas schief und Ingenieurin Joule muss fortan in postapokalyptischer Umgebung überleben. Der Spieler durchläuft als Joule verschiedene Missionen, durchforstet die offene und ansehnlich gestaltete 3D-Spielwelt nach Energiekernen und bestreitet Kämpfe gegen unterschiedliche, fiktional gestaltete Robotergegner. Die Jugendlichen waren von diesem innovativen Szenario einerseits fasziniert, empfanden die Umsetzung aber

nicht als angemessen: Die Dramatik der Geschichte rücke im Verlauf zu stark in den Hintergrund. Daher konzentrierten sie sich auf andere Aspekte, etwa die Weiterentwicklung der verschiedenen Hilfsroboter, wie dem Hund Mack. Die komplexe und teils ungenaue Steuerung führte zu einigen Frustrationsmomenten, vor allem, weil der Schwierigkeitsgrad nicht angepasst werden kann und im Verlauf merklich ansteigt. Geduldige Action-Profis fühlten sich jedoch genau hierdurch herausgefordert.



Fazit: Ein kampfbetontes Science-Fiction-Spiel mit weiblicher Heldin und helfenden Robotern, das geduldige Mädchen und Jungen ab 12 Jahren herausforderte.



Vertrieb: Glitchers
System: iOS, Android
Preis: kostenlos
(optionale Zusatzkosten)

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

SEA HERO QUEST

Der Spieler reist mit seinem Schiff auf einer zweidimensionalen Seekarte, um die verlorenen Erinnerungen seines an Demenz erkrankten Vaters zu neuem Leben zu erwecken. Das Spielprinzip folgt immer demselben Schema: zuerst werden Bojen angesteuert und Hindernisse überwunden, dann eine Leuchtrakete abgeschossen und zum Abschluss ein spaßiges Seemonster fotografiert. Mit den so gewonnenen Seesternen das Schiff verbessern zu können, motivierte die Tester zum Spielen, genau wie die simple Steuerung durch Wisch-

gesten und die angenehme wie stimmungsvolle Musik. Das eigene Denk- und Erinnerungsvermögen wird auf spielerische Weise gefordert. Alle Aufgaben werden vorab durch Textfelder erklärt, was die Fähigkeit zum Lesen voraussetzt. Die Bewegungen des Schiffes werden als anonymisierte Daten optional an die Initiative „Game for Good“ weitergegeben, um so eine Früherkennung und Behandlung von Demenz zu unterstützen.

Fazit: Unterhaltsames Spiel für alle Altersklassen, um Koordination und Orientierungssinn zu schulen - und dabei die Demenzforschung zu unterstützen.

SEVERED

Ein Mädchen wacht in einer Dämonenwelt auf und sucht ihre verschleppte Familie. Sie erhält ein ausrüstbares Schwert und stürzt sich in ein Labyrinth voller Monster. Severed bietet klassische Rollenspiel-Kämpfe aus der Ego-Perspektive mit innovativer Wisch-Mechanik. Das verschachtelte Labyrinth hat bis zu zehn Ebenen, was die Tester immer wieder vor knifflige Hindernisse stellte. Dazu lauern überall Gegner mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten: Mit flinken Wisch-Bewegungen wird dann reaktionsschnell angegriffen, blockiert und ausgewichen. In Gruppen wechseln die Feinde auch mal ihre Positionen oder täuschen mit Finten, während ringsum giftiges Gas ausströmt oder Kristallwände blenden. So bleiben die Kämpfe immer eine abwechslungsreiche Herausforderung. Stirbt die Spielfigur, geht es an der letzten Stelle nahtlos weiter. Die etwas morbide Thematik wird grafisch quetschbunt

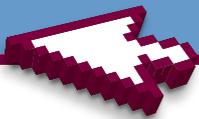


Vertrieb: Drinkbox Studios
System: Playstation Vita, iOS
Preis: bis 15 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

animiert, musikalisch schräg untermalt und sorgt so bei Jugendlichen ab 12 Jahren für ausreichend emotionale Distanz.

Fazit: Surreales Rollenspiel mit ausgefeilter Spielmechanik und außergewöhnlichem, kunterbuntem Design, an dem Jungs und Mädchen gleichermaßen ihren Spaß haben.



SILENCE

Mitten im Krieg retten sich Noah und seine kleine Schwester Renie in einen Bunker und befinden sich plötzlich auf der Schwelle zwischen Leben und Tod. In klassischer Adventure-Manier heißt es nun, Noah, seine lustige magische Raupe Spot und seine Schwester Renie per Mausclick und ohne Zeitdruck auf dem Rückweg in ihre eigene Welt zu begleiten. Gespannt verfolgten die Jungen und Mädchen im Teenageralter die spannende Geschichte, in der es galt, sich Rebellen anzuschließen und mit den unterschiedlichen Figuren und Kreaturen in der detailreichen Welt zu interagieren. Um der berührenden Geschichte einen guten Verlauf zu geben, mussten sie Kombinationsgabe wie Merkfähigkeit beweisen und Geduld mitbringen. Dass die magische Raupe und ihre Verwandlungsfähigkeit geschickt eingesetzt werden muss, sorgte auch für witzige Situationen. Durch die attraktive Sprachausgabe und den entscheidungskritischen Handlungsverlauf erlebten die Tester ein spannendes und episches Abenteuer.

Fazit: Eine grafisch und inhaltlich faszinierende, interaktive Geschichte, die Jugendliche sowohl zum Schmunzeln als auch zum Nachdenken anregte.



Vertrieb: Daedalic
System: PC, MAC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 35 €

USK: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Vertrieb: Activision
System: PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U
Preis: ca. 55 €

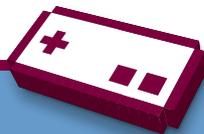
USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 6 Jahren

SKYLANDERS IMAGINATORS

Im neuesten Teil der Reihe gilt es den bösen Kaos und seine Doomlander aufzuhalten, bevor sie die Weltherrschaft an sich reißen können. Die größte Neuerung besteht in der Möglichkeit, seinen eigenen Skylander gestalten und im weiteren Verlauf des Spiels mit diversen Upgrades, wie Körperteilen oder Soundeffekten, aufwerten zu können. Gerade die jüngeren Kinder konnten sich hierfür begeistern und ließen ihrer Kreativität freien Lauf. Das Basis-Set des Spiels enthält allerdings nur einen der zur Erstellung eines eigenen Charakters nötigen Imaginator-Kristalle, was für Unmut sorgte - denn um weitere Figuren zu kreieren, müssen zusätzliche Kristalle gekauft werden. Zudem gibt es die Möglichkeit,

Upgrades mit realem Geld zu kaufen, anstatt sie im Spielverlauf zu sammeln, was durch Pop-Ups beworben wird. Das Kampfsystem sowie die zu lösenden Rätsel wurden von den meisten Kindern zwar als anspruchsvoll empfunden, ein Gefühl der Überforderung stellte sich jedoch bei gegenseitiger Unterstützung im Mehrspielermodus nicht ein.

Fazit: Stark kommerzialisiertes Abenteuerspiel, das den jüngeren Kindern im Mehrspielermodus viel Freude bereitet.



SONG OF THE DEEP

Während der Weltraum Schauplatz vieler Abenteuerspiele ist, so sind Unterwasserlandschaften dort eher selten anzutreffen. Aber weniger reizvoll sind sie nicht, wie sich im Test von Song of the Deep herausstellte. In der Rolle des Mädchens Merryn begibt sich der Spieler in einem selbstgebauten Mini-U-Boot auf die Suche nach ihrem verschollenen Vater. Die Anforderungen sind genretypisch: Zunächst muss die Unterwasserwelt sorgfältig erkundet werden, um daraufhin mehrstufige Rätsel, die durchaus als anspruchsvoll beschrieben wurden, zu lösen. So müssen z. B. Spiegel so verstellt werden, dass Sonnenstrahlen auf den passenden Bereich gelenkt werden. Bei der Steuerung ist Koordination, Voraussicht und Übung gefragt. Denn genretypisch versuchen Gegner den



Vertrieb: Insomniac Games
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 15 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Spieler am Vorankommen zu hindern. Diese Auseinandersetzungen wirken aufgrund der zweidimensionalen Comic-Darstellung und der Distanz zum Geschehen allerdings eher harmlos. Um ihnen zu begegnen und Hindernisse zu überwinden, kann das U-Boot im Spielfortschritt modifiziert werden, was zur Motivation beiträgt.

Fazit: Eine stimmungsvoll gestaltete 2D-Unterwasserwelt zu erkunden und sich hier bei den Rätseln und Kämpfen zu beweisen, finden Mädchen und Jungen ab 10 Jahren spannend.

STAR FOX ZERO

Erneut kann der Spieler mit Fox McCloud und seinem Star Fox-Team in spannenden und atmosphärisch dichten Science-Fiction-Kämpfen das Universum retten. Hierzu ist das tierische Quartett nicht nur im Weltraum, sondern auch auf fremden Planeten unterwegs, um den Arwing geschickt durch Asteroidenhagel zu lenken und feindliche Einheiten oder gigantische Endbosse zu bekämpfen. Im späteren Spielverlauf konnten die Tester auch eine Drohne, einen Panzer und einen Walker, also eine Einheit, die sich an Land bewegt, steuern. Das zielgenaue Feuern der Laser lässt sich leichter über die Ego-Perspektive des Wii U-Gamepads bewerkstelligen, während sich das Lenken des Arwings einfacher über die TV-Ansicht steuern lässt. Dies bietet jedoch auch einen großen Pluspunkt: Die Tester konnten



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 25 €

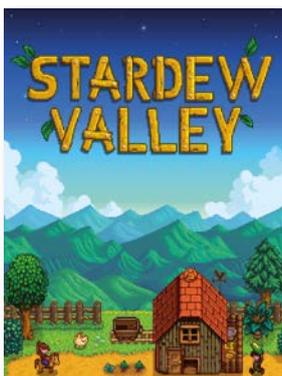
USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

kooperativ als Team spielen. Hierbei übernimmt ein Spieler die Steuerung, während ein anderer Spieler das Abfeuern der Geschosse übernimmt. Dies erfordert Teamfähigkeit und gute Absprachen.

Fazit: Das actiongeladene Spielerlebnis fordert neben guter Hand-Auge-Koordination und schnellen Reflexen auch einen geübten Umgang mit dem Wii U-Gamepad.

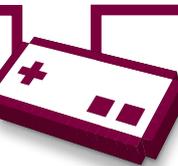
STARDEW VALLEY

Die wahlweise männliche oder weibliche Spielfigur hat genug vom tristen Bürojob und beackert fortan Großvaters verwitterten Bauernhof. Zunächst gilt es, Ordnung zu schaffen und sich gemütlich einzurichten. Anschließend werden Pflanzen gesät, umgeht und die Erträge auf dem Markt verkauft. Durch diesen Profit können neue Gebäude wie beispielsweise ein Stall errichtet werden, um Nutztiere zu halten. Zudem gilt es



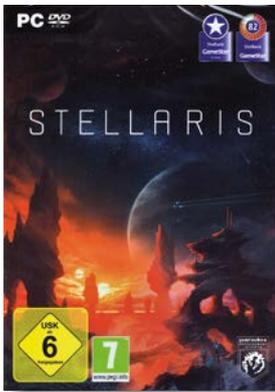
Vertrieb:
Checklefish Ltd.
System: PC, MAC, PS4,
Xbox One, Wii U
Preis: ca. 14 €

USK: keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren



Beziehungen zu anderen Anwohnern durch Gefallen und Geschenke zu verbessern. Action-Fans fühlten sich von der Erkundung einer Mine herausgefordert, in der harmlos gestaltete Monster besiegt werden müssen, um wertvolle Mineralien zu ergattern. Bei allen Aufgaben verstreicht die Zeit. Neben dem Schlafrhythmus der Figur müssen auch Jahreszeiten beachtet und die Aussaat und Ernte vorausschauend geplant werden. Gerade bei der freiheitlichen Gestaltung kann schnell der Reiz entstehen, ein selbstgesetztes Ziel über lange Zeit hartnäckig zu verfolgen. Auch jüngere Spieler waren zunächst fasziniert von der niedlichen Optik, Probleme bereiteten allerdings die englischen Texte des Spiels.

Fazit: Die Bauernhofsimulation im 2D-Retro-Look sprach durch abwechslungsreiche Aufgaben unterschiedliche Spielertypen an.



Vertrieb:
Paradox Development
System: PC, MAC
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

STELLARIS

In diesem Echtzeit-Strategiespiel gilt es, den Weltraum zu erforschen und ein eigenes Sternenreich aufzubauen. Je nach gewählter Galaxiegröße kann eine Runde bis zu mehrere Tage andauern. Hierbei können Spieler ihre eigene Spezies samt Aussehen und Ideologie wählen und auch die neuen Kolonien oder Schiffstypen frei benennen. Im Laufe des Spiels wachsen dann die Anforderungen an die innenpolitische Verwaltung, während ringsum neue Sternenreiche auftauchen: Kriege und diplomatische Bündnisse sind unumgänglich, hier ist

strategisches Denken gefragt. Dabei wird einiges im Gameplay dem Zufall überlassen, was bei den Testern für vielerlei Überraschungen sorgte.

Neben effektvollen Raumschlachten und atmosphärischer Musik bietet das Spiel textlastige Infos und verschachtelte Menüs. Sich hier einzuarbeiten und verschiedene Wechselwirkungen herauszufinden, erfordert Geduld, die ausschließlich ältere und geübte Strategen mitbrachten. Für sie war es reizvoll, gegen bis zu 32 Spieler ihr taktisches und diplomatisches Geschick zu beweisen.

Fazit: Faszinierend komplexes Weltraum-Strategiespiel im Echtzeitmodus für geduldige Genre-Profis.



STORIES: THE PATH OF DESTINIES

Der Ablauf dieses kunterbunten Action-Abenteuers, in dem der Fuchs Reynardo einen bösen Imperator besiegen muss, wirkte auf die Jugendlichen märchenleich: Ein Erzähler führt in die Geschichte ein und kommentiert auf witzige und dynamische Weise das Geschehen. Leider in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln, was den Testern viel Konzentration abverlangte. Genretypisch sind Kämpfe gegen Comic-Gegner zu bestreiten, Rätsel zu lösen und die Umgebung ausgiebig zu erkunden. Am Ende jedes Kapitels hatten die Jugendlichen die Wahl zwischen alternativen Handlungen: So musste beispielsweise zwischen der Suche nach einem helfenden Artefakt oder der Rettung eines

Vertrieb: Spearhead Games
System: PC, PS4
Preis: ca. 15 €

USK:
freigegeben
ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

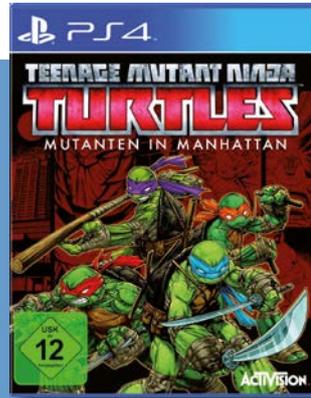


alten Freundes entschieden werden, was den Testern merklich schwer fiel. Ist das Abenteuer bestanden, gilt es weitere Handlungsstränge zu spielen, denn nur so erlebt man die verschiedenen Facetten der interessanten Fabelwesen und die insgesamt 24 möglichen Enden. Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad und die intuitive Steuerung kamen auch Anfänger schnell ins Spiel.

Fazit: Die witzige und mysteriöse Geschichte, gepaart mit den vielseitigen Charakteren, motiviert Anfänger und Profis über längere Zeit.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANTEN IN MANHATTAN

Als Leonardo, Raphael, Donatello oder Michelangelo nehmen die Spielenden den Kampf gegen Shredder, Bebop und Co. auf. Im Einzelspielermodus kann jederzeit zwischen den vier Turtles gewechselt werden. Dort erwarten die Spielenden neun Level, die immer nach dem gleichen, von den Testern als monoton beurteilten, Muster aufgebaut sind: finde und besiege alle Feinde, tritt gegen den Hauptboss an, gehe ins nächste Level. Durch die abstrakte Gestaltung und die fiktiven Charaktere hatten die Jugendlichen ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten zu den Kämpfen. Diese frustrierten die Jugendlichen aber durch das recht unübersichtlich gestaltete Kampfsystem, nicht zuletzt, weil die Künstliche Intelligenz im Einzelspielermodus den Großteil der Arbeit übernimmt. Positiv bewerteten die Jugendlichen die Möglichkeit, erworbene Punkte gegen diverse Ver-



Vertrieb: Activision
System: PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Preis: bis 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

besserungen der Ausstattung der Turtles einzutauschen. Wirkliche Freude am Spiel entwickelten die Jugendlichen jedoch lediglich im Online-Mehrspielermodus – hier wurde das Fehlen einer entsprechenden Offline-Variante deutlich bemängelt.

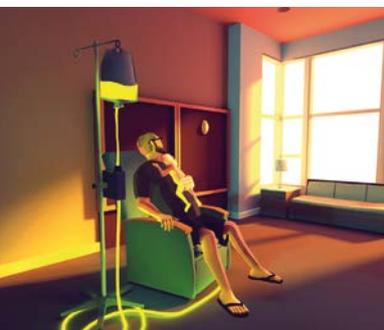
Fazit: Ein stark auf kämpferische Auseinandersetzungen reduziertes Spiel mit minimaler Rahmenhandlung.

THAT DRAGON, CANCER

Für viele gilt noch immer: Jedes Spiel muss Spaß machen! Dass dem nicht so ist, zeigt das autobiographische Werk „That Dragon, Cancer“. In diesem haben Amy und Ryan Green die Krebserkrankung ihres Sohnes Joel aufgearbeitet, der im Alter von fünf Jahren verstorben ist.

Direkt zu Beginn merkten die Tester, dass ihnen eine ganz andere Art von Spiel vorliegt, als sie es gewohnt waren. In episodentartigen Szenen wird die Geschichte der Greens erzählt – von der Diagnose bis hin zum traurigen Ende. Die Kapitel sind in einer stilisierten und minimalistischen Grafik gehalten und enthalten spielerische

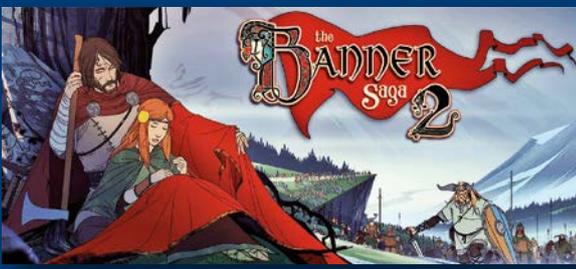
Elemente. So mussten die Spieltester in einem Szenario einen Drachen bekämpfen oder Joel in einem Wagen durch die Krankenhausflure steuern. Schnell erkannten die Jugendlichen, dass sie das Spiel an ihre emotionalen Grenzen stoßen ließ. So wird die Hilflosigkeit der Eltern beispielsweise durch eine Sintflut und das Gefühl zu ertrinken, thematisiert. Für junge Spieler sind solche abstrakten Elemente oftmals nicht direkt nachvollziehbar.



Vertrieb: Numinous Games
System: PC, Mac, iOS, Android
Preis: ca. 10 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fazit: Die Tester waren sich einig, dass solche ernste Themen durch ein Spiel nachvollziehbar sowie emotional ergreifend wiedergegeben werden können.



Vertrieb: Versus Evil
System: PC, PS4,
 Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

THE BANNER SAGA 2

Wie schon der Vorgänger setzt diese Mischung aus Strategie- und Rollenspiel auf eine fesselnde Geschichte. Anknüpfend an die Ereignisse des ersten Teils (s. Band 24) zieht der Tross aus Abenteurern weiter durch die malerischen 2D-Lande, um eine Lösung für die Invasion der Maschinenwesen zu finden. Dabei werden strategische Rundenkämpfe ausgetragen, Gespräche geführt und folgenschwere Entscheidungen mit deutlich spürbaren Konsequenzen getroffen.

Hilft man z. B. anderen Menschen in Not, kann die Gruppe entweder Opfer eines Hinterhalts werden oder aber durch Zusammenschluss ihre eigene Armee stärken.

Auch das Ende der Episode wird von den eigenen Entscheidungen beeinflusst, was den Wiederspielwert erhöht. Die Kämpfe erinnern an Schach und wurden im Test als besonders herausfordernd erlebt. Hier gilt es, die eigenen Figuren in komplexen, rundenbasierten Auseinandersetzungen taktisch klug zu positionieren. Neulinge sollten laut der Tester zunächst den ebenfalls spannenden ersten Teil spielen, um die Story in ihrer Gänze verstehen zu können.

Fazit: Mythisches und taktisch ausgelegtes 2D-Rollenspiel, das mit seiner handgezeichneten Grafik und wendungsreichen Geschichte aufwartet.



Vertrieb:
 Maschinen-Mensch
System: PC
Preis: ca. 15 €

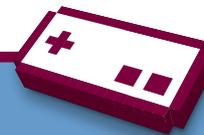
USK: freigegeben ohne
 Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

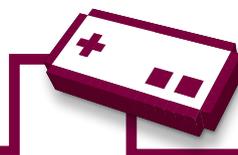
THE CURIOUS EXPEDITION

Das Spiel präsentiert in nostalgischer Pixeloptik einen Wettstreit, bei dem im Namen der englischen Krone die Welt bereist wird, um mit den großartigsten Schätzen heimzukehren. Zu Beginn wählt der Spieler aus berühmten Persönlichkeiten des späten 19. Jahrhunderts seine Figur, darunter Charles Darwin und Marie Curie, die jeweils spezielle Vorzüge mit sich bringen. Immer wieder hatten die Tester auf ihrer Reise dann die Qual der Wahl: Besser viel Proviant im Gepäck oder ausreichend Munition? Plündert man heilige Stätten

oder vertraut man lieber dem fairen Tauschhandel? Gesellschaftspolitische Themen wie Rassismus oder Ausbeutung indigener Völker werden auch aufgegriffen: Wer zu gierig ist, löst Katastrophen aus oder wird von Ureinwohnern verfolgt. Seine Entscheidungen trifft der Spieler über die zur Auswahl stehenden englischen Texte, die Kämpfe sind harmlos gestaltete Würfelrunden wie in einem Brettspiel. Wichtigste Währung ist die geistige Gesundheit: Sinkt diese auf Null, wenden sich Mitglieder der Expedition gegen einen oder die Hauptfigur verliert den Verstand.

Fazit: Eine abenteuerliche und humorvolle Expedition im Stil von Jules Verne mit interessanten psychologischen und moralischen Fragen.





Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 60 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

In dem kunstvollen 3D-Abenteuerspiel wird ein Junge gesteuert, der in einer monumentalen Ruine erwacht.

Neben ihm liegt das riesengroße, verletzte und in Ketten gelegte Wesen Trico - eine Art gefiederte Katze. Nach dessen Befreiung wird schnell klar: Beide sind aufeinander angewiesen, um aus der gefährlichen Umgebung zu entkommen. Der Junge kann Trico mittels Gesten Befehle erteilen, den Schwanz des Wesens als Seil nutzen und durch Erklimmen des Kopfes hohe Absätze erreichen. Der Junge kann hingegen durch kleine Löcher kriechen und so den Weg für Trico ebnen. Trico wehrt Angreifer ab und die Wunden werden wiederum vom Jungen versorgt.

THE LAST GUARDIAN

Obwohl sich die Handlung mit Interpretationsspielraum nur langsam entfaltet, die Rätsel nur selten fordernd sind und das Spiel einige technische Schwächen aufweist, waren die Jugendlichen dennoch langfristig motiviert. Gerade die Mimik und Gestik von Trico bei Zurufen, Streicheleinheiten oder Gefahren wirkte auf alle derart authentisch und faszinierend, dass eine emotionale Bindung entstand.

Fazit: Ein emotionales Abenteuer für geduldige und rätselwillige Spieler, bei dem ein kleiner Junge mit dem riesigen Fabelwesen Trico auf der Flucht ist.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

Im Remake des bekannten Action-Abenteuers muss Link wieder einmal das Land Hyrule und Prinzessin Zelda retten. Sowohl als Mensch wie auch in Gestalt eines Wolfes können abwechslungsreich gestaltete Gebiete erkundet, Rätsel gelöst und Bösewichte besiegt werden. Um voranzukommen ist die Kombination der im Spielverlauf gewonnenen Ausrüstungen essentiell, so

können brüchige Wände mit Bomben gesprengt oder magnetische Oberflächen mit Eisenstiefeln erkundet werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde von unseren Testern als herausfordernd empfunden, da einige Rätsel neben Geschick auch eine ausgiebige Auseinandersetzung mit der Spielwelt erfordern. Zudem ist auch Lesebereitschaft gefragt, da bei Dialogen und der Erzählung der klassischen, aber dennoch interessanten Helden-Story auf eine Sprachausgabe verzichtet wird. Die zentrale Neuerung ist die verbesserte Grafik, die die Tester beeindruckte, und auch generell sorgte die Spielwelt mit ihrer Entdeckungsvielfalt sowie der tollen Atmosphäre für Begeisterung und motivierte so über längere Zeit immer wieder, in die lebendige Märchenwelt einzutauchen.



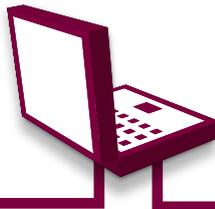
Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

Fazit: Umfangreiches Rollen- und Abenteuerspiel, bei dem die Tester mit ihrem Helden im Spielverlauf gemeinsam wuchsen.

TOTAL WAR: WARHAMMER

Bislang behandelte die Strategiespielreihe verschiedene Epochen der Menschheitsgeschichte, mit Warhammer wartet hier erstmals eine bekannte fiktionale Welt auf ihre taktischen Eroberer. Zunächst werden rundenbasiert Einheiten ausgebildet und über die Weltkarte bewegt oder nutzbringende Gebäude errichtet. Kommt es dann zu einer Schlacht, wechselt das Spiel in den Echtzeitmodus, in dem nur durch eine überlegte Platzierung der eigenen Einheiten und zeitkritisches Umdenken gewonnen werden kann. Die kriegerischen Auseinandersetzungen wurden von Jugendlichen aufgrund der taktischen Ausrichtung, der Fantasy-Anleihen und der Distanz zum Geschehen nicht als sonderlich brutal wahrgenommen, jüngere Spieler könnten sich von dem Geschehen allerdings überfordert fühlen.



Vertrieb: Sega
System: PC, Mac
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Dass die vier spielbaren Fraktionen der Zwerge, Grünhäute, Vampire und Menschen deutliche Unterschiede aufweisen, wurde als abwechslungsreich erlebt und sorgte für einen hohen Wiederspielwert. Auch die Einführung von mächtigen Helden sorgte für frischen Wind im bekannten Spielprinzip.

Fazit: Actionreiches Strategiespiel in einem bekannten Fantasy-Universum, das taktisches Feingefühl erfordert und vor allem kooperativ Spaß bereitet.

TRACKMANIA TURBO

In diesem bunten, wettkampforientierten Rennspiel übernimmt der Spieler die Kontrolle über ein vorgegebenes Fahrzeug und muss auf einer von rund 200 abwechslungsreich gestalteten Strecken sein Können unter Beweis stellen. Im Einzelspielermodus gilt es, die beste Zeit zu erreichen, um sich eine begehrte Medaille zu sichern. Besonders beliebt waren die verschiedenen Mehrspielermodi. Im neuen Doppelfahrer-Modus müssen zwei Spieler gemeinsam ein Fahrzeug steuern, was harmonische Absprachen fordert und Spaß bereitet. Mit bis zu vier Spielern an einem Bildschirm sein Können unter Beweis zu stellen,

Fazit: Buntes Arcade-Rennspiel mit hohem Tempo, welches Mädchen und Jungen gleichermaßen im Einzel- sowie Mehrspielermodus immer wieder auf die Piste lockt.

Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 40 €

USK:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



sorgte für ein spannendes Gruppenerlebnis. Für kreative Köpfe gestaltete sich der umfangreiche Streckeneditor als interessant.

Die Steuerung ist schnell zu erlernen, setzt aber ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen voraus. Wer scheitert, kann sein Fahrzeug zum letzten Checkpoint zurücksetzen. Der neue, namensgebende Turboknopf verleiht dem Geschehen zusätzliche Rasanzenz und taktische Möglichkeiten.

Vertrieb:
WeirdBeard
System: PC, Mac, PS4
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung,
nur online erhältlich
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



TRICKY TOWERS

Der Ablauf des bunten 2D-Geschicklichkeitsspiels erinnerte die Tester an Tetris. Hier wie da gilt es, herunterfallende Klötze so schnell wie möglich zu erfassen und taktisch klug zu positionieren. Jedoch können die hier entstehenden Türme im Unterschied zum Original auch umfallen, weshalb Überlegungen zur Statik gefordert werden. Dass hier sogar bis zu 4 Spieler um die Wette stapeln und Gegner durch den Einsatz von Extras behindert werden können, sorgte neben den zusätzlichen Spielmodi für Motivation bei den jungen Testern. Denn unter Zeitdruck gegen seine Freunde zu bestehen und ihnen voller Schadenfreude den sorgfältig ausbalancierten Klötzchenturm umzustoßen, war für alle

sichtlich spannend und witzig: Der Frust des Gegners wird hier zur eigenen Freude. Als Gelegenheitsspiel mit niedriger Einstiegsschwelle und einfachem Spielprinzip hat Tricky Towers einen universellen Reiz auf Spieler unterschiedlichen Alters und Geschlechts. Aufgrund der geringen Abwechslung sei das Spiel allerdings laut der Tester nur für kurze Zeit interessant.

Fazit: Ein spaßiges, schnelles Multiplayer-Spiel für zwischendurch, das an den Klassiker Tetris erinnert.



UNRAVEL



Vertrieb:
Electronic Arts
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 9 Jahren

Fazit: Fotorealistisch gestaltetes Jump&Run-Abenteuer, welches Rätselfreunde ab 9 Jahren durch seine nostalgische Erzählweise nachdenklich machte.

Yarny, eine Figur aus Wolle, ist der Protagonist dieses eher ruhigen Jump&Runs, der im Haus einer alten Dame durch Fotos in verschiedene Level eintaucht und dort nach Erinnerungen sucht, die Themen wie Familie und Freundschaft ansprechen. Die idyllischen 2D-Landschaften werden von links nach rechts erkundet, wobei diese Dank vieler Details beinahe fotorealistisch wirken und mit harmonischer Musik untermalt werden. Neben Hüpf- und Kletterpassagen muss der Spieler immer wieder Gefahren ausweichen und Physikrätsel lösen - hier ist Geschicklichkeit sowie logisches Denken gefragt. Da Yarny auf seinem Weg immer mehr Fäden verliert, muss der Spieler stets Ausschau nach neuer Wolle halten: Hiermit kann er sich auch an Abgründen hochziehen, von Baum zu Baum hangeln oder mit Objekten interagieren. Die Steuerung wurde schnell verstanden und Einsatzpunkte der Wolle sind gut sichtbar markiert. Im späteren Verlauf wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels allerdings immer kniffliger, was bei jüngeren Testern mit wenig Geduld für Frust sorgte.



Vertrieb: Blizzard
System: PC, MAC
Preis: ca. 40 €

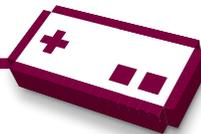
USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 14 Jahren

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Hierbei handelt es sich um die sechste Erweiterung des weltweit beliebten Online-Rollenspiels. Die aus Dämonen bestehende Brennende Legion fällt erneut in das Fantasyreich Azeroth ein. Zur Abwehr müssen sich mehrere Spieler zusammenschließen und können dabei neuerdings auf die Klasse der Dämonenjäger und mächtige Artefakt-Waffen zurückgreifen. Diese Möglichkeiten, durch das Erledigen von Quests zu verbessern und so den eigenen Charakter noch einzigartiger auszugestalten, sorgten neben der abwechslungsreichen Handlungsvielfalt für Langzeitmotivation. Solche Multiplayer-Online-Rollenspiele sind sehr zeitaufwändig und erfordern klare zeitliche Absprachen, die sich am

komplexen Spielprinzip orientieren. Gerade weil im sozialen Verbund gespielt wird und hier Verbindlichkeiten bestehen, sind spontane Unterbrechungen oft nicht möglich. Die neu hinzugekommene Alternative, durch die spielinterne, virtuelle Währung die realen monatlichen Abgebühren zu bezahlen, ist eher für Vielspieler interessant.

Fazit: Erweiterung des populären und zeitaufwändigen Onlinespiels, das durch die Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten überzeugt.



XENOBLADE CHRONICLES X

Die Menschen mussten die durch Aliens zerstörte Erde verlassen und finden ihre neue Heimat nach einer Bruchlandung auf dem fremdartigen Planeten Mira. Doch in diesem Open-World-Rollenspiel wird die neu gegründete Kolonie von wilden Tieren und außerirdischen Wesen bedroht. Zunächst gilt es, die wahlweise männliche oder weibliche Figur auszugestalten. Im Spiel angekommen waren die Tester sichtlich beeindruckt von der außergewöhnlichen Gestaltung der Flora und Fauna. Sie mussten viel Zeit damit verbringen, die Spielmechanik herauszufinden, Gespräche zu führen, die Umgebung zu erkunden und die Figuren durch das Erledigen von Aufgaben und Gewinnen taktischer

Fazit: Ein abwechslungsreiches, zeitaufwändiges Rollenspiel in einer faszinierenden Welt, das vor allem geduldige Profis anspricht.

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 35 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

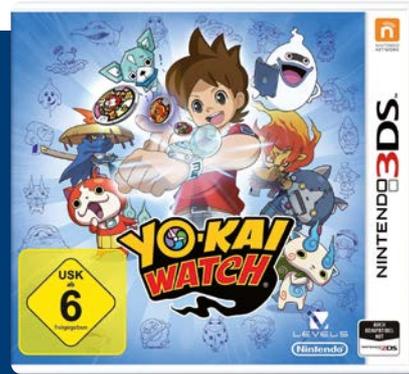


Kämpfe weiterzuentwickeln. Dass man als Spieler in einem computergesteuerten Team unterwegs ist und die Fähigkeiten der anderen braucht, fanden alle Tester reizvoll. Auch deshalb, weil es in den Dialogen sehr witzig zugeht und sich zwischen den Mitgliedern eine Beziehung entwickelt. Langfristig blieben aber nur die Rollenspiel-Fans bei der Stange und staunten später darüber, mit Mechs durch die Lüfte fliegen zu können.

YO-KAI WATCH

Yo-Kai Watch ist der erste Teil einer Rollenspiel-Serie im Anime-Look, die oft mit Pokémon verglichen wird und in Japan überaus beliebt ist. Zu Beginn wählt der Spieler für seine jugendliche Figur Geschlecht und Namen und findet dann beim Käfersuchen im Wald zufällig einen Whisper. Dieser wird zum permanenten Begleiter und entspringt einer Art Armbanduhr, mit der man Geister (Yo-Kai) in der Umgebung aufspüren kann, die sonst kein Mensch sehen kann. Im Folgenden erkundet man die Stadt Lenzhausen, um böse Yo-Kai zu finden und sie zum Guten zu bekehren. Diese neuen Freunde kann man dann im Kampf beschwören. „Witzig sind die Spezialattacken wie Rumgeheule oder Liebesklatscher“,

Fazit: Eine spaßig-bunte Geistersuche à la Pokémon, die auch zu zweit im Netzwerk genutzt werden kann.



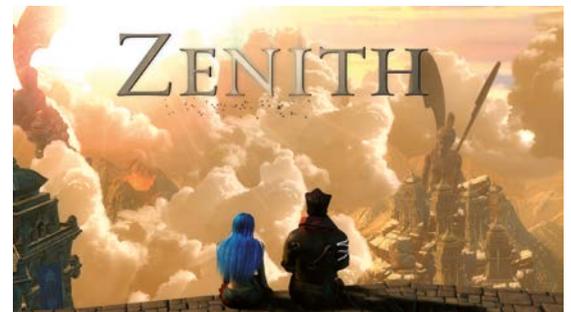
Vertrieb: Nintendo
System: Nintendo 3DS
Preis: ca. 30 €

USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 9 Jahren

so ein elfjähriger Tester. Damit die auch klappen, müssen Geschicklichkeitsproben in Form von Mini-Spielen bestanden werden. Zusätzlich gibt es viele Quests mit tollen Gegenständen. Yo-Kai Watch legt Wert auf stimmungsvolle Hintergründe seiner redseligen Geister. Die Dialoge sind ohne Sprachausgabe, was eine gewisse Lesefähigkeit und -bereitschaft fordert.

ZENITH

Das Action-Rollenspiel besticht durch Selbstironie und Slapstick. Dies wurde den Jugendlichen schon direkt nach dem Intro deutlich, denn statt eines strahlenden Helden zieht hier der zynische Zauberer Argus widerwillig los, um die Welt zu retten. Für den pointierten Sarkasmus der Hauptfigur gibt es im Charaktermenü sogar einen eigenen Wert. Neben genretypischen Aufgaben setzt das Rollenspiel auf bizarre Figuren und taktisch interessante Endkämpfe: So bekamen es die Jugendlichen mit mafiösen Orks oder singenden Spinnen zu tun. Allerdings waren sich alle Tester einig, dass die fehlende Sprachausgabe nicht mehr zeitgemäß sei, und nicht jeder war bereit, die textlastigen Dialoge zu lesen. Actionfans stürzten sich da lieber in die simplen Kämpfe, die klassisch mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad gesteuert werden. Diese werden aus einer



Vertrieb: Infinigon
System: PC, PS4,
 Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

Beobachtungsperspektive dargestellt und wirken aufgrund der comichaften Aufmachung und der satirischen Rahmenhandlung auf Jugendliche nicht bedrohlich, sondern eher witzig.

Fazit: Actionreiche Satire auf das Rollenspiel-Genre – leider mit einigen technischen Problemen und fehlender Sprachausgabe.



GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Gute Apps und Kinderseiten kennen

Verschaffen Sie sich einen Überblick unter:

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien

Pädagogische Fachkräfte und Eltern begleiten das Medienverhalten von Kindern. Das Initiativbüro bietet dabei Unterstützung durch Beratung, Information und Vernetzung. Hier finden Sie unter anderem Informationen zu Apps und Webseiten, die für Kinder geeignet sind.

Besuchen
Sie uns auf:



www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

Initiativbüro
„Gutes Aufwachsen mit Medien“

Ein Projekt der

.stiftung
digitale-chancen

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



**UNSER BESONDERER DANK
GILT ALLEN KINDERN UND
JUGENDLICHEN, DEREN
EINSCHÄTZUNG DIE
GRUNDLAGE DER
BEURTEILUNGEN BILDEN.**

WICHTIGE LINKS

Auch andere mit Jugendmedienschutz und Computerspiele befasste Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Computerspiele. Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/familie-kinder/jugendschutz/spiel-und-lernsoftware-paedagogisch-beurteilt
www.spieleratgeber-nrw.de
www.usk.de
www.schau-hin.de
www.internet-abc.de
www.sin-net.de/paedi.htm
www.spielbar.de
www.klicksafe.de

IMPRESSUM

Redaktion:

Daniel Heinz, Andrea Köper, Felix Möller, Martina Sussenburger

Lektorat:

Andreas Gloge, Denise Gühneemann, Jessica Hackenbroch

In Zusammenarbeit mit:

Birgit Schlotter, SkF e. V. KiTa Haus Adelheid, Köln
Markus Paluch & Felix Möller, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Arne Rump, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Björn Wieland, Kai Harder, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Philipp Timmer, Übermittagsbetreuung Gymnasium Schaurtestrasse, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Linda Scholz, OT St. Anna, Köln
Anna Morten, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln & Test mit Studierenden der Universität zu Köln
Karolina Albrich, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln
Marcus Lüpke, Freiherr-vom-Stein Schule, Gifhorn
Kathrin Walter, Sonja Di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V., München
Torben Kohring, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Alexander Hundeborn, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Kontaktadresse:

Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung
Aachener Str. 220
50931 Köln
Telefon: 0221/221-27036
E-Mail: andrea.koepfer@stadt-koeln.de
Internet: www.stadt-koeln.de

Jahrgang 2016/2017

Fotos: Karolina Kaczmarczyk, Martina Sussenburger (U1)
Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: Media Cologne Kommunikationsmedien GmbH, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend