

# Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



# BAND 24

Jetzt  
sicher  
online  
gehen!



## Schnell, kostenlos und kinderleicht!

- Machen Sie Computer, Handy und Tablet sicher!
- Mit dem KinderServer surft Ihr Kind in einem riesigen kindgerechten Surfraum
- Einfach herunterladen und installieren!

[kinderserver-info.de](http://kinderserver-info.de)

Der KinderServer wird umgesetzt und betreut von:



Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

## LIEBE LESERINNEN UND LESER,

vom französischen Naturfilmer Jacques-Yves Cousteau stammt der Satz „Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.“ Für Kinder und Jugendliche stimmt dieser Satz unzweifelhaft: Sie probieren sich in anderen Rollen aus, messen ihre Fähigkeiten mit anderen und entwickeln Strategien zum Spielerfolg. Eine besondere Faszination auf Kinder und Jugendliche üben Computerspiele aus, die vernetzt gespielt werden und so Kontakt zu anderen Spielerinnen und Spielern ermöglichen. Auch das Computerspiel kann ein Gemeinschaftserlebnis sein. Das können etwa die Kölnerinnen und Kölner jedes Jahr beobachten, wenn Kinder – teils in aufwendig gestalteten Kostümen – die Computerspielemesse Gamescom besuchen und ihre Leidenschaft mit anderen teilen.

Die Attraktivität der digitalen Spiele kann die Spielerinnen und Spieler allerdings dazu verleiten, andere Aktivitäten zu vernachlässigen. Auch sind nicht alle Spiele für Kinder und Jugendliche geeignet, z.B. wenn sie Gewalt als angemessenes Mittel zur Lösung von Konflikten darstellen. Die Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik der Stadt Köln hilft bei der Orientierung, indem sie in der Broschüre

„Spiel-&Lernsoftware – Pädagogisch beurteilt“ viele Neuerscheinungen des Jahres unter die Lupe nimmt und vorstellt. Alle Spiele werden von Kindern und Jugendlichen auf Herz und Nieren getestet und im Gespräch mit Medienpädagoginnen und -pädagogen bewertet.

Ich freue mich, wenn die Broschüre Sie dazu anregt, mit Ihren Kindern über Computerspiele zu sprechen und Vereinbarungen über die Nutzung der Spiele zu treffen. Die Broschüre kann so dazu beitragen, Kindern ein gutes Aufwachsen mit digitalen Medien zu ermöglichen.



© Bundesregierung / Denzel

*Manuela Schwesig*

Manuela Schwesig  
Bundesministerin für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend



## 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 noch weiter zugenommen und mit ihr auch die Angebote von Spiele-Apps.

Insbesondere Eltern sehen diese Angebotsvielfalt im digitalen Spielmarkt mit gemischten Gefühlen. Denn um das Medieninteresse ihrer Kinder ernst nehmen und verantwortlich begleiten zu können, müssen sie wissen, was gespielt wird.

Eine wichtige Orientierung bietet hier die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit ihren Alterskennzeichnungen. Seit 2011 können auch Online-Spiele in die Kennzeichnung mit einbezogen werden, wobei der Gesetzgeber auf das Prinzip der freiwilligen Selbstklassifizierung durch die Anbieter der Spiele vertraut. Die Praxis zeigt, dass diese Selbsteinstufung nicht umfassend greift und Eltern hier weiterhin ein großes Informations- und Beratungsbedürfnis haben.

Die Stadtverwaltung mit ihrem Amt für Kinder, Jugend und Familie unterstützt dieses Bedürfnis, indem sie in ihrer Ratgeberbroschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ auch zahlreiche Informationen zu aktuellen Online-Spielen bereithält. Des Weiteren finden Eltern in dem neuen Band wichtige Informationen zur Problematik von „Free-to-play“-Spielen und Kostenfallen für Kinder in Spiele-Apps.

Die Beurteilungen der Spiele wurden in Kooperation mit verschiedenen medienpädagogischen Partnerinstitutionen aus Jugendhilfe und Schule unter Anleitung von medienerfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen erstellt.

Die wichtigsten Ergebnisse dieser vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderten Projektarbeit, knapp 80 Spiel- und Lernprogramme, finden Sie, Liebe Leserinnen und Leser, übersichtlich beschrieben, pädagogisch beurteilt und mit einer Alterseinschätzung versehen auf den nachfolgenden Seiten.

Ihr

Jürgen Roters

Oberbürgermeister der Stadt Köln

## Essay

Free-to-play oder Pay-to-win: Kostenfallen in Online-Spielen	6
--	---

## Spiel- und Lernsoftware

### USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung/

#### Lehr- und Anwender-Programme

Disney Fantasia: Music Evolved	8
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	8
Emil und Pauline in der Stadt	9
Fragenbär: Richtig konzentrieren	9
Gran Turismo 6	10
Grid Autosport	10
Hearthstone: Heroes of Warcraft	11
Mario Kart 8	12
Peggle 2	13
Pullblox World	13
Squirrel & Bär	14
Train Fever	14

### USK: freigegeben ab 6 Jahren

Child of Light	15
Die Sims 4	16
Forza Horizon 2	16
Gomo	17
Kinect Sports: Rivals	17
Munin	18
LEGO Der Hobbit	18
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	19
Resogun	19
Skylanders: Trap Team	20
Super Mario 3D World	20
Teslagrad	21
The LEGO Movie Videogame	21
Tiny Brains	22

### USK: freigegeben ab 12 Jahren

Age of Wonders 3	23
Banished	23
Civilization: Beyond Earth	24
Defense Grid 2	24
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes	25
Hyrule Warriors	25
Knack	26

LEGO Marvel Super Heroes	26
Meridian: New World	27
Need for Speed Rivals	27
Planetary Annihilation	28
Plants vs. Zombies: Garden Warfare	28
Projekt Spark	29
Risen 3: Titan Lords	30
The Banner Saga	30
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	31
Trials Fusion	32
Tropico 5	32
Valiant Hearts: The Great War	33
WildStar	34

### Keine Kennzeichnung (nur Online erhältlich)

80 Days	35
Aerena: Clash of Champions	35
Blek	36
Bo geht essen	36
Boom Beach	37
Broken Age	37
Ethan: Meteor Hunter	38
Galaxy Trucker 2	38
Hohokum	39
ibb & obb	39
Ingress	40
Leo's Fortune	41
LiquidSketch	41
Max: The Curse of Brotherhood	42
Meine kleine Welt: Werkstatt	43
Monument Valley	43
Oceanhorn	44
Octodad: Dadliest Catch	44
Oddworld: New 'n' Tasty	45
Out There	45
Qbeh-1: The Atlas Cube	46
Rules	46
Schein	47
Shovel Knight	47
Sportsfriends	48
Starbound	48
The Last Tinker: City of Colors	49
TowerFall Ascension	49
Transistor	50
Velocity 2X	50

**Links zur Medienerziehung/Impressum** .. Rückseite

## FREE-TO-PLAY ODER PAY-TO-WIN: KOSTENFALLEN IN ONLINE-SPIELEN



### Ein profitables Geschäftsmodell, das boomt

Die 2010 erschienene Bauernhof-Wirtschaftssimulation „Farmerama“ hat es allen vorgemacht. Seitdem ist der Marktanteil der Free-to-play-Angebote auf allen Spieleplattformen stetig gestiegen. Ein Free-to-play-Spiel lässt sich kostenlos heruntergeladen. Für verschiedene Spielinhalte wie zusätzliche Ausrüstung, Kleidung, Fähigkeiten oder Waffen muss zumeist gezahlt werden. Die Branche hat das Potenzial erkannt und verbreitet viele vormals kostenpflichtige Titel nach einer gewissen Zeit kostenfrei wie beispielsweise 2012 das Online-Rollenspiel „Star Wars: The Old Republic“. Während einige Titel in ihrem vollen Umfang spielbar sind, fordern andere nach einiger Spielzeit zum Kauf der Vollversion auf oder ermöglichen gegen Zahlungen einen rasanten Spielfortschritt: Pay-to-win. Wie lukrativ das Geschäft ist, zeigen die Umsatzzahlen für das 1. Halbjahr 2014. Mit rund 280 Millionen Euro machen virtuelle Zusatzangebote bereits rund 35% des Gesamtumsatzes der Spielehersteller aus.

### Beispiele von Angeboten

In vielen Spiele-Apps wie „Boom Beach“ (Seite 37) oder „Clash of Clans“ (Band 23) für die Plattformen Android und iOS können In-Game-Käufe getätigt werden, um Spielwährungen zu erwerben. Mit deren Hilfe lassen sich u. a. Bauzeiten beschleunigen und fehlende Ressourcen kaufen, um schneller im Spiel erfolgreich zu sein. Auch langatmig empfundene Wartephasen im Spielgeschehen lassen sich so umgehen. Diese Motivationsschübe sind aber nur von kurzer Dauer und schaffen den Anreiz, noch mehr Geld auszugeben, um immer weiter aufsteigen zu können.

Im Rollen- und Strategiespiel „League of Legends“ (Band 23) lassen sich bestimmte Charaktere nur käuflich erwerben. Im virtuellen Sammel-Kartenspiel „Hearthstone: Heroes of Warcraft“ (Seite 11), lässt sich das langwierige Freispiel von neuen Spielkarten mit echtem Geld erheblich verkürzen.

### Zielgruppe Kinder

Free-to-play-Angebote wenden sich an alle Altersgruppierungen. Während Erwachsene ihre Kaufentscheidungen in der Regel überlegt treffen und abwägen, ob das

Produkt werthaltig ist, können insbesondere Kinder jedoch dazu neigen, ihre Kaufentscheidung emotional aus der Situation heraus zu treffen.

Neben dem Wunsch eine Vollversion zu erwerben und so zusätzliche Inhalte freizuschalten, kann auch der soziale Vergleich mit Freunden und Mitspielern dazu führen, durch einen Kauf besser oder schneller sein zu wollen. Während Jugendliche dabei die Verknüpfung zwischen einigen Klicks und möglichen realen Folgekosten zumeist herstellen können, stellt der Klick auf dem Tablet oder Smartphone für Kinder häufig nicht mehr als eben diesen dar. So kann es passieren, dass sie aus dem Spielverlauf heraus kaufen, ohne sich der Konsequenzen bewusst zu sein und die Eltern anschließend mit hohen Geldforderungen durch die Anbieter konfrontiert werden.

### Was können Eltern unternehmen

Kein Kauf kann ohne zuvor im Benutzerkonto hinterlegte Zahlungsdaten via PayPal oder Kreditkarte abgewickelt werden. Sind diese aber einmal eingegeben, geschehen Käufe sehr einfach. Doch Eltern haben verschiedene Möglichkeiten ihre Kinder und sich vor solchen Kostenfallen zu schützen.

### Technische Möglichkeiten

Die größte Verbreitung findet sich auf den mobilen Betriebssystemen iOS und Android für Tablets und Smartphones. Unter iOS können In-Game-Käufe in den Einstellungen deaktiviert werden, unter Android lassen sie sich lediglich mit einem Kennwortschutz versehen.<sup>2</sup> Online-Plattformen für PC- und Konsolenspiele bieten ebenfalls die Möglichkeit, den Zugang zu Zahlungsinformationen mit einem Kennwort zu schützen.

### In-Game-Käufe begrenzen

Begrenzen lassen sich Käufe am besten, indem gar nicht erst Kreditkarteninformationen oder PayPal-Konten hinterlegt werden. Für fast alle Plattformen gibt es auch Geldwerte oder sachbezogene Gutscheine im Fachhandel oder Online zu kaufen. Ähnlich wie bei Prepaid-Handys, können so ohne Guthaben keine weiteren Kosten anfallen.

### Family Share von Apple

Einen interessanten Schritt geht Apple mit dem unter iOS 8 eingeführten „Family Share“.<sup>3</sup> Jedes Familienmitglied nutzt einen eigenen Account. Ein Elternteil hinterlegt seine Zahlungsinformationen und erlaubt den Kindern die Nutzung nach Absprache. Beim Versuch etwas zu kaufen, erhalten die Eltern eine Nachricht auf ihr Gerät, mit der sie den Kauf freigeben können.

### Dialog suchen und Regeln verhandeln

Es ist immer sinnvoll mit seinen Kindern über die Gefahren und Folgen der Free-to-play-Angebote zu sprechen, damit sie lernen können selbstverantwortlich auf die Kaufreize zu reagieren. Eltern könnten auch Rahmenbedingungen mit ihren Kindern vereinbaren. So ließe sich gemeinsam festlegen, beispielsweise ein festes Budget, das von den Kindern selbstständig ausgegeben, aber nicht überschritten werden darf oder dass nur nach vorheriger Absprache gekauft wird.

### Lesefähigkeit vorausgesetzt

Free-to-play-Titel für iOS und Android müssen bei der Installation darauf hinweisen, dass die Software In-Game-Käufe enthält. Ohne die Bestätigung ist eine Nutzung nicht möglich. Kinder diesbezüglich zu sensibilisie-

ren kann dazu beitragen, dass der Hinweis von ihnen nicht „überlesen“ wird.

### Es geht auch anders

Wie diese Broschüre zeigt, gibt es neben all den Kaufangeboten durchaus auch Apps und Spiele, für die nur ein geringer und einmaliger Preis bezahlt wird, ohne dass später Mehrkosten anfallen (u. a. Fragenbär: Richtig konzentrieren, Seite 9; Bo geht essen, Seite 36; Liquid-Sketch, Seite 41).

#### Zu den Autoren



**Tobias Schalla**  
Student LA  
Sonderpädagogik,  
Päd. Leitung  
Spieletester-  
Gruppen



**Fabian Scheidt**  
Student der  
RWTH Aachen,  
Ehemaliger  
Spieletester

### Weiterführende Informationen zum Thema bieten noch folgende Links:

→ <http://www.schau-hin.info/medien/games/wissenswertes/onlinespiele-worauf-muss-ich-achten.html>

→ <http://www.handysektor.de/abo-abzocke/detailansicht/article/fiese-kostenfalle-in-apps.html>



<sup>1</sup> <http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-1-halbjahr-2014/spiele-apps-mobile-games/gesamtmarkt-digitale-spiele.html>

<sup>2</sup> <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/smartphones/apps-abzocke/>

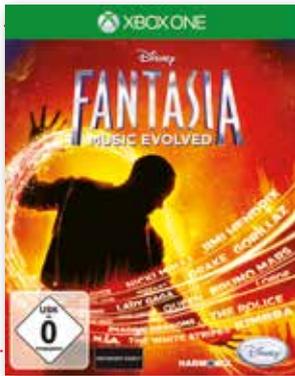
<sup>3</sup> <http://www.apple.com/de/ios/whats-new/family-sharing/>

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

**Vertrieb:** Disney  
**System:** Xbox One, Xbox 360  
(Kinect erforderlich)  
**Preis:** bis 55 €

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

## DISNEY FANTASIA: MUSIC EVOLVED

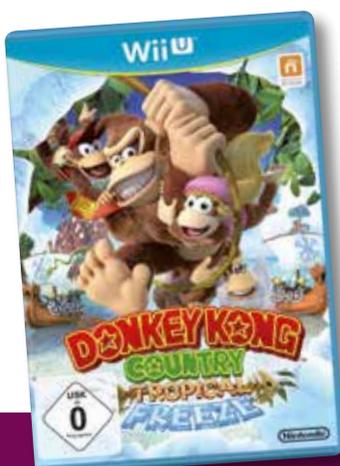
**Auch Kinder, die den Disney-Film Fantasia nicht kannten**, fühlten sich von dem farbenreich gestalteten Bewegungs- und Musikspiel angezogen. Sich wie ein Dirigent vor der Kinect-Kamera zu bewegen und mit den Händen im richtigen Moment in bunten Comicwelten mit Fabriken, Wäldern oder Raumstationen den Takt vorzugeben, empfanden besonders die Mädchen aufregend und unterhaltsam. Verständlich angeleitet vom virtuellen Begleiter Yen Sid lautete ihr Auftrag allein oder zu zweit den Unhold Lärm mit Musik zu vertreiben. Hierfür mussten sie auf dem Bildschirm erscheinende Symbole mit entsprechenden Bewegungen

anweisungsgemäß bedienen oder manchmal auch ganze Figuren im Takt nachvollziehen. Während einige ehrgeizig versuchten, die Anweisungen möglichst präzise umzusetzen, gingen andere lieber mit vollem Körpereinsatz zur Sache und tanzten mit viel Spaß zur Musik. Dass es im Spiel auch möglich war, einzelne Musikstücke zu verändern oder mit anderen zu verknüpfen, regte ihre Experimentierfreudigkeit an, beispielsweise Klassik und Pop zu mischen.

**Fazit:** Trotz aller Begeisterung hätten sich einige Kinder verschiedene Schwierigkeitsstufen gewünscht.

## DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

**Trotz 2D-Grafik** konnte auch dieses mit neuen Gegnern und Spielwelten versehene Affen-Abenteuer Mädchen und Jungen gleichermaßen begeistern. In typischer Jump&Run-Manier rennt, springt und schwingt man sich alleine oder zu zweit durch farbenprächtige und fantasievoll gestaltete Landschaften, sammelt Bananen ein, sucht Münzen, bestreitet Minispiele und be-



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

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

kämpft auf vielfältige Weise aberwitzig aussehende Comicgestalten. Musik, Sound, Handlungsmöglichkeiten und Spielforderungen wurden von den Testern als abwechslungsreich und motivierend empfunden. Dass jede Spielfigur zudem noch über spezielle Fähigkeiten verfügt, erhöht ihrer Meinung nach den Spielreiz. Gut gefiel ihnen auch, dass sie im Spiel zu zweit Absprachen treffen mussten, um sich im Spielfluss nicht gegenseitig zu blockieren.

Das Handling mit verschiedenen Steuerungsgeräten wurde zwar schnell verstanden, aber nicht immer von allen mit dem notwendigen Geschick erfolgreich umgesetzt, was in besonders herausfordernden Spielsituationen dann auch schon mal für kurze Frustrationsmomente sorgte.

**Fazit:** Klassisches Jump&Run in neuem Gewand, das sowohl Genre-Fans als auch Neueinsteiger unterschiedlichen Alters in seinen Bann zog.



**Vertrieb:** USM  
**System:** PC, iOS  
**Preis:** bis 16 €

**USK:**  
 Lehrprogramm  
 gemäß § 14 JuSchG  
**Päd. Beurteilung:**  
 ab 5 Jahren

## EMIL UND PAULINE IN DER STADT

Mit den bunten Suchspielen im Supermarkt, Park und Fußgängerzone kamen schon Vorschulkinder klar. Doch bevor sie sich mit Pinguin Pauline und Eisbär Emil in den verschiedenen Wimmelbildern ausprobieren durften, mussten sie zuvor andere kleine, abwechslungsreiche Aufgaben lösen. In kinderfreundlichen Minispielen ging es u. a. darum Geräusche zu erkennen, den Weg aus einem Labyrinth zu finden und Memory oder „Ich sehe was, was du nicht siehst“ zu spielen. Zur Belohnung wurden ihnen Gegenstände wie ein Luftballon oder Hubschrauber gezeigt, die sie anschließend auf dem jeweiligen Wimmelbild unter Einsatz von Konzentration und ohne Zeitdruck wiederfinden mussten. Dass Emil und Pauline sie hierbei hilfreich unterstützen und

**Fazit:** Erfreulich, dass das farbenfrohe, detailreich und kinderfreundlich gestaltete Suchspiel auf Werbung und In-App-Käufe verzichtet.

sich die Gegenstände zudem bewegen und Geräusche machen, fanden vor allem die Mädchen lustig und motivierend. Allen gefiel, dass Lesekenntnisse nicht erforderlich sind, da Spielanleitung als auch alle Hilfestellungen verständlich vertont sind. Gespielt wurde sowohl auf dem PC als auch auf dem Tablet, wobei die Kinder mit der Steuerung mittels ihrer Finger schneller zurechtkamen als mit der Maus.

## FRAGENBÄR: RICHTIG KONZENTRIEREN

Dem Piraten Käpt'n Dog ist langweilig, deshalb möchte er mit Fragenbär und dessen Crew um seinen Schatz spielen. Die Inszenierung der bunten, kinderfreundlichen und verständlich vertonten Lernspiele-App motivierte Mädchen und Jungen im Vorschulalter. Unternehmungslustig stellten sie sich dem spaßig wirkenden Piraten und versuchten in verschiedenen Konzentrationsspielen seine Goldmünzen zu gewinnen. Hierfür mussten sie sich Farben, Zahlen sowie Töne und Laute in der richtigen Reihenfolge merken, Bilder korrekt anordnen oder Geister wiederfinden. Dass dabei abwechselnd einmal der Spieler und einmal Käpt'n Dog die Spielrunde bestimmen, fanden sie unterhaltsam. Gute Laune bereiteten ihnen auch seine Kommentare, wenn er jeden ihrer Erfolge in den höchsten Tönen lobte, gleichzeitig aber seinen eigenen Verlust bejammerte.



**Vertrieb:** Spielend  
 Lernen Verlag  
**System:** iOS, Android  
**Preis:** bis 6 €

**USK:** Lehrprogramm  
 gemäß § 14 JuSchG  
**Päd. Beurteilung:** ab 4 Jahren

Ohne Zeitstress und mit der Möglichkeit in unterschiedliche Schwierigkeitsstufen aufsteigen zu können, stellen sich die Kinder so allen Herausforderungen, um am Ende die Schatztruhe zu erhalten.

**Fazit:** Die kinderfreundlich gestaltete Lernspiele-App bot Mädchen und Jungen Spielspaß und forderte gleichzeitig ihr Konzentrationsvermögen heraus.



**Vertrieb:** Sony Computer Entertainment  
**System:** PS3  
**Preis:** ca. 20 €

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

## GRAN TURISMO 6

**Auch der sechste Teil der Rennspielreihe** legt viel Wert auf den Simulationsaspekt sowie Realitätsnähe, was das Fahrverhalten der zahllosen Autos und die Abbildung der Rennstrecken betrifft. Neben Einzelrennen, Mini-Spielen, Spezial-Events und einer Mehrspieleroption interessierte besonders die Auto-Enthusiasten unter den Testern der Karrieremodus. Mit leistungsschwachen Autos beginnen und über das Gewinnen von Rennen Geld, Lizenzen, Status und Tuning-Teilen zu immer besseren Fahrzeugen zu gelangen, faszinierte ausschließlich die Jungen. Eine Story gibt es nicht, sodass der Spannungsbogen allein durch den Ehrgeiz des Spielers, immer perfekter zu werden, gehalten wird. Dieser

Anspruch motivierte sie sich durch die umfangreichen Menüs und Optionen des Karrieremodus zu spielen und mit der notwendigen Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz alle schwierigen Herausforderungen wie Hindernisparcours und Zeitrennen zu meistern. Unecht anmutende Motorengeräusche sowie fehlende Darstellungen von Blechschäden bei Fahrfehlern wurden großzügig verziehen.

**Fazit:** Die Rennsimulation sprach ausschließlich ältere Jungen an, die bereit waren, Geduld und Ausdauer in die Beherrschung der Fahrzeuge und Strecken zu investieren.

## GRID AUTOSPORT

**Aufsehenerregende Neuerungen konnten die Fans der Autorennreihe zwar nicht ausmachen**, was ihre Spielfreude, sich in verschiedenen Renndisziplinen zu beweisen, jedoch nicht minderte. Während es den Cracks gefiel, die verschiedenen Schwierigkeitsstufen individuell auf das eigene Fahrkönnen abstimmen zu können, nutzen weniger sichere Spieler umso mehr die



**Vertrieb:** Namco Bandai Games  
**System:** PS3, Xbox360, PC  
**Preis:** bis 40 €

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

zahlreichen zur Verfügung stehende Fahrhilfen im Spiel. Dennoch gaben jüngere Kinder oftmals frustriert auf, da sie sich trotz der Hilfsmöglichkeiten von den Steuerungsanforderungen auf Dauer überfordert fühlten, was letztendlich zu vermehrten Zusammenstößen mit anderen Autos sowie Abweichen von der Piste führte. Die älteren und geübteren zumeist männlichen Spieler erlebten dies ganz anders. Sie genossen die Vielseitigkeit des Spiels und stellten sich motiviert allen Herausforderungen. Dies galt besonders für den Splitscreen-Modus, wo sie ihre Rennfähigkeiten in spannenden Duellen gegeneinander unter Beweis stellen konnten. Eine gute Streckenkenntnis sowie sichere Hand-Auge-Koordination in Kombination mit reaktionsschnellem Handeln waren hier der Garant des Erfolges.

**Fazit:** Mit schnellen Fahrzeugen sein fahrerisches Können in herausfordernden Spielmodi unter Beweis zu stellen, fanden vor allem die Jungen langfristig spannend.

# HEARTHSTONE

## HEROES OF WARCRAFT

### HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

**Vertrieb:** Blizzard Entertainment

**System:** PC, iOS

**Preis:** kostenlos  
(optionale Zusatzkosten)

**USK:** freigegeben ohne

Altersbeschränkung

**Päd. Beurteilung:**

ab 12 Jahren

**Die verständliche Einführung ins Regelwerk** und das einfache Spielprinzip motivierte auch Neulinge sich auf das farbenprächtige virtuelle Sammelkartenspiel mit bekannten „Warcraft“-Figuren einzulassen. Obwohl die Tester andere Genres bevorzugten, waren sie dennoch angenehm überrascht von den verschiedenen Spiel-Modi, der Vielzahl an taktischen Möglichkeiten und dem Umfang von mehreren hundert Spielkarten.

Gespielt wird online gegen andere Mitspieler oder gegen Computer-Gegner, wobei die Karten abwechselnd ausgespielt werden. Schon beim Zusammenstellen des Kartenblattes, in der Spielersprache Deck genannt, mussten die jungen Gamer hinsichtlich der nächsten Spielschritte Scharfsinn und Weitsicht beweisen. Denn fast alle Karten besitzen spezielle Fertigkeiten, die es gilt bei jedem rundenbasierten Kartenzug taktisch klug miteinander zu kombinieren und einzusetzen, um den größtmöglichen Vorteil zu erlangen. Dabei besteht die Möglichkeit, aus neun unterschiedlichen Heldenklassen wie beispielsweise Jäger, Priester oder Schurke auszuwählen, die wiederum eigene Fähigkeiten, Kreaturen und Zaubersprüche aufweisen. Spielziel ist sein Deck mit immer besseren Spielkarten auszubauen und mit jeder weiteren Runde

handlungsmächtiger zu werden. Das als sehr motivierend beschriebene Spielmotiv wurde aber, hier in erster Linie von älteren und erfahrenen Testern, auch kritisch betrachtet. Denn jeder Spieler kann nur diejenigen Karten verwenden, die er sich entweder im Verlauf des Spiels freigeschaltet oder die er durch sogenannte Booster-Packs erworben hat. Da die Karten, die sich im Besitz des Spielers befinden, jeweils an seinen Account gebunden sind, können sie mit anderen nicht getauscht oder an Freunde verschenkt werden. Deshalb ist es nach Meinung der Tester auch wichtig darauf hinzuweisen, dass die Booster-Packs, die neue Karten enthalten, entweder durch eine Spielwährung erworben werden können oder sich mit echtem Geld kaufen lassen. Die Spielwährung erhält man durch erfolgreiche Runden gegen andere Kontrahenten im Spiel. Da das Siegen und der damit verbundene Erwerb neuer, mächtigerer Karten im Spiel ein recht zeitintensiver Prozess sein kann, könnte bei weniger geduldigen Spielern hier schnell das Bedürfnis entstehen, die Kaufoption zur eigenen Vorteilsverschaffung nutzen zu wollen.

**Fazit:** Leicht verständliches Sammelkartenspiel, das weniger geduldigen und ausdauernden Spielern käufliche Spielvorteile bietet.





## MARIO KART 8

**Vertrieb:** Nintendo  
**System:** Wii U  
**Preis:** ca. 50 € (optionale Zusatzkosten)

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

### Mädchen und Jungen waren gleichermaßen neugierig,

ob das bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen beliebte Rennspiel auch auf der Wii U-Konsole so viel Spaß, Abwechslung und Herausforderung bietet.

Da laut Spieler das Spielprinzip gleich geblieben ist und es nur an der Ausgestaltung der Rennstrecken und Handlungsmöglichkeiten kleine Neuerungen gibt, war der Einstieg ins Spielgeschehen für die meisten schnell umgesetzt. Nach Auswahl einer der 30 Spielfiguren und dem passenden fahrbaren Untersatz, ging es alsbald mit voller Konzentration auf die Rennstrecken. Um hier erfolgreich zu sein, waren sowohl gute Streckenkenntnisse, Reaktionsschnelligkeit, Geschicklichkeit, Durchsetzungsvermögen, als auch eine Portion Coolness von Nöten. Dass man auf den bunten und comichaft gestalteten Pisten mittels einer Anti-Gravitations-Mechanik nun auch an Wänden und sogar an der Decke entlang fahren konnte, begeisterte die Tester sichtlich. Ihrer Meinung nach entstehen dadurch mehr abwechslungsreiche Spielmöglichkeiten und das Erlebnis auf den Strecken selbst „wird wilder und abgedrehter“.



Die kinderfreundliche und farbenfrohe Inszenierung des Rennspiels begeisterte Mädchen und Jungen aller Altersgruppen und bot ihnen immer wieder aufs Neue unterhaltsame, spaßige und lautstarke Gruppenerlebnisse. So zum Beispiel beim Einsatz der Superhupe, mit der man seine Rennkonkurrenten von der Strecke pusten konnte oder wenn man mit anderen

Gegenständen wie Bananenschalen dem Fahrgegnern das Vorankommen kurzzeitig erschwerte. Ebenso wurden erfolgreiche Ausweichmanöver und gewonnene Rennen mit Anerkennung und Belobigung für den Mitspieler kommentiert. Hierbei faszinierte Jungen wie Mädchen besonders der Multiplayer-Modus, wo sie mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im Splitscreen-Modus in spannenden Duellen ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen konnten. Langfristig motivierte sie ebenfalls die Möglichkeit, sich weitere

Strecken, Spielcharaktere und neue Fahrzeugteile für die Rennbolide erspielen zu können. Kritisch anzumerken ist, dass sich diese auch über optionale Zusatzkosten erwerben lassen.

Vom ihrer Einschätzung nach wenig aufregenden Einzelspieler-Modus sowie dem neuen Schlacht-Modus waren die meisten Tester hingegen enttäuscht. Den Online-Modus, wo sich bis zu zwei Spieler gleichzeitig mit Mitspielern aus aller Welt messen können, bewerteten sie als sinnvoll und praktisch.

**Fazit:** Trotz weniger Neuerungen begeisterte auch diese geschicklichkeitsintensive und spaßbetonte Rennspielversion die Mädchen und Jungen sowie Jung und Alt.





**Vertrieb:** Electronic Arts  
**System:** PC, PS4, Xbox 360, Xbox One  
**Preis:** bis 15 €

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

## PEGGLE 2

**Mädchen und Jungen verglichen das kinderfreundlich animierte Geschicklichkeitsspiel** mit einem Flipperautomaten. Auf einem bunten, zweidimensionalen Spielfeld mit Musikuntermalung katapultierten sie Kugeln auf Spielsteine und wurden für jeden Treffer mit Punkten belohnt. Bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl gelangten sie in die nächste höhere Spielstufe.

Das einfache Spielprinzip sowie schnelle Spielerfolge motivierte Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters sowie verschiedener Spielertypen. Recht schnell erfassten sie, dass fürs Weiterkommen etwas Training und Geschicklichkeit allein nicht ausreichten. Auch

taktische Vorgehensweise beim Abräumen bestimmter Steine und Hindernisse wie Abschussgeschwindigkeit, Einfallwinkel und Reihenfolge waren gefordert, was mit Bonuspunkten und zusätzlichen Kugeln belohnt wurde. Dass nur Online ein Mehrspielermodus angeboten wird und lokal ein Spiel mit anderen lediglich hintereinander möglich war, empfanden sie zwar als einschränkend, trübte aber ihr gemeinsames Gruppenvergnügen nicht.

**Fazit:** Die Mischung aus Geschicklichkeit, taktischem Handeln und Glück forderte kurzfristig immer wieder unterschiedliche Spielertypen heraus.



**Vertrieb:** Nintendo  
**System:** Wii U  
**Preis:** ca. 10 €

**USK:**  
 freigegeben ohne  
 Altersbeschränkung  
**Päd. Beurteilung:** ab 7 Jahren

## PULLBLOX WORLD

**Das quietschbunte, kindlich wirkende und mit fröhlicher Musik unterlegte Rätsel-Puzzle** fand schnell das Interesse von Jung und Alt. Aufgabe ist es, mit einem kleinen, putzig aussehenden Kerlchen unterschiedliche blockähnliche Figurengebilde zu erklimmen, um ebenso niedlich gestaltete kleine Wesen zu befreien. Das einfache und immer gleichbleibende Spielprinzip erwies sich in der Umsetzung als eine vertrackte und knifflige Herausforderung. Denn durch Herausziehen und Reinschieben einzelner Quader entsteht ein mehrdimensionales Konstrukt mit Stufen, Tunneln, Schaltern und Hin-

dernissen. Recht schnell begriffen die Tester, dass sie die Blockteile immer nur begrenzt verschieben konnten und sich den Raum für weitere Aktionen nach oben erst freiarbeiten mussten. Da passierte es nicht nur den Jüngeren, dass sie sich schnell mal den Weg verbauten und nicht weiter wussten. Mit Hilfe der Reset-Bedienung im Spiel konnten sie ihre Fehlversuche aber immer wieder rückgängig machen, um es noch konzentrierter und hochmotiviert erneut zu versuchen.

**Fazit:** Farbenfrohes und selbsterklärendes Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel, das Jungen und Mädchen unterschiedlichen Alters immer wieder herausforderte.

## SQUIRREL & BÄR

In dieser bunten und kinderfreundlich gestalteten Lern-App suchen die Kinder mit Squirrel und Bär nach einer Heilpflanze um den kranken Bienen zu helfen. Auf ihrem Weg treffen sie auf andere liebevoll animierte Tiere, die aber nur Englisch sprechen, was sich für die Kinder nicht als Nachteil erwies. Auf Grund der verständlich gesprochenen Anleitung und Rahmenhandlung konnten auch schon Vorschulkinder der Geschichte folgen und Aufgaben wie das Lösen eines Memorys oder Einsammeln von Gegenständen erfüllen. Die schrittweise Ausrichtung des spielerischen Erlernens erster englischer Wörter wird unterstützt durch ein Sticker-Album, in dem alle kennengelernten Vokabeln und Sätze eingetragen wurden und das die jungen Tester oft und gerne durchblättern und anhörten. Dass es dabei keine Übersetzung der einzelnen Wörter ins Deutsche gibt, ist zu kritisieren.



**Vertrieb:** the Good Evil GmbH

**System:** iOS, Android

**Preis:** bis 5 €

**USK:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

**Päd. Beurteilung:** ab 5 Jahren

Die richtige Handhabung der App-Technik erfolgte dabei zumeist intuitiv. Besonderen Spaß bereitete den Kindern hierbei, dass sie die beiden Hauptfiguren nicht nur durch Wischen, sondern auch mal mit Schütteln des Tablets steuern mussten.

**Fazit:** Lernspiel ohne In-App-Käufe oder Werbung, das in spielerischer Form interessierten Kindern erste Kenntnisse von englischen Wörtern vermittelt.

## TRAIN FEVER

Ein virtuelles Eisenbahnimperium verwalten und ausbauen, faszinierte ausschließlich die Jungen. Vorausschauendes Planen, angemessenes Handeln bei Veränderungen und kluges Wirtschaften sind gefordert, um in der Simulation zur Geschichte der Eisenbahn erfolgreich zu sein.

Zu Beginn blickt man aus der Vogelperspektive auf eine detailreiche Karte mit kleineren Siedlungen, die durch den Bau von Haltestellen, Bahnhöfen und Schienen miteinander verbunden werden können. Betraut mit der Leitung eines

Transportunternehmens im Jahre 1850, wo zunächst nur Postkutschen, Dampfloks und Pferde-Trams fahren, kann der Spieler nun nach und nach ein immer komplexer und moderner werdendes Verkehrsnetz mit Städten und Industriegebieten aufbauen. Um mit den neuzeitlichen Entwicklungen mithalten zu können, bedarf es ausreichend Eigenkapital, das sich der Spieler mittels Passagierbeförderung und Warentransport erwirtschaftet. Ausgestattet mit entsprechenden Mitteln kann er nun u. a. neue Maschinen und Lokomotiven kaufen und so mit Ausdauer und Geduld den Ausbau seines Schienennetzes vorantreiben.



**Vertrieb:** Astragon

**System:** PC

**Preis:** ca. 15 €

**USK:**

freigegeben ohne Altersbeschränkung

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

**Fazit:** Nach Meinung der Genre-Kenner nicht allzu herausfordernd, aber dennoch interessante, komplexe und abwechslungsreiche Aufbau- und Wirtschaftssimulation.



## CHILD OF LIGHT

**Vertrieb:** Ubisoft  
**System:** PC, PS4, PS3, Wii U, Xbox One, Xbox 360  
**Preis:** bis 20 €

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

**Zusammen mit Prinzessin Aurora** und dem kleinen, aber äußerst hilfreichen Lichtgeist Igniculus begibt man sich allein oder zu zweit in ein märchenhaftes Abenteuer um Sonne, Mond und Sterne. Mädchen und Jungen waren anfänglich gleichermaßen neugierig, die farbenvoll gestaltete Fantasiewelt springend, laufend und später auch fliegend zu erkunden. Die augenscheinliche Mischung aus Jump&Run- und rundenbasiertem Rollenspiel wirkte wie ein lebendiges Bilderbuch, in dem es in den linearen 2D-Abschnitten zahlreiche lustige Dinge und seltsame Wesen zu entdecken gab. Die Tester motivierte außerdem die Aufgabe verschiedene wichtige Gegenstände, wie heilbringende Blumen oder wirkungsmächtige Juwelen zu suchen und einzusammeln. Dass der Handlungsverlauf dabei in einer altertümlichen, mit Reimen versehenen und in der deutschen Synchronisation nicht immer schlüssigen Sprache erzählt wird, störte dabei niemanden.

Auf Dauer interessierten sich für die märchenhaft und geheimnisvoll gestaltete Geschichte ohne größeren Tiefgang mehr spielerfahrene Jungen sowie erprobte Rollenspieler, denn ihnen bot das Abenteuer im Spielverlauf nicht nur weitere Kampfgefährten, sondern auch interessante und herausfordernde Ausein-

andersetzungen mit verschiedenen Fantasiegestalten. In den abstrakt dargestellten Kämpfen, die immer nur mit zwei Charakteren und Igniculus geführt werden können und an separaten Schauplätzen rundenbasiert stattfinden, war überlegtes Handeln und ein perfektes Timing Voraussetzung für den Erfolg. Die jungen Strategen kamen mit dieser ungewohnten Einschränkung aber schnell zurecht und begannen schon bald in den zunehmend schwierigeren Kämpfen gewiefte taktische Manöver auszutüfteln. Hier wurde der kleine Geist Igniculus, der u. a. Gegenstände einsammeln, Gegner angreifen, Schalter betätigen sowie Aurora mit Heilfähigkeiten unterstützen kann, als große Hilfe empfunden. Wie in diesem Genre üblich, zeichnen sich die wundersamen Gefährten mit besonderen Fähigkeiten wie beispielsweise speziellen Angriffszaubern aus, die sich mit Kampferfahrung und Stufenaufstiegen kontinuierlich ausbauen ließen.

**Fazit:** Während die Mädchen sich von den kämpferischen Spielforderungen weniger angesprochen fühlten, beurteilten die meisten Jungen das gewöhnungsbedürftige Rollenspiel insgesamt als stimmig, anspruchsvoll und auf Grund der zur Verfügung stehenden unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen auch als herausfordernd.



USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

**Vertrieb:**  
Electronic Arts  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 50 €

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



**Fazit:** Trotz aller Begeisterung für die Gestaltungs- und Interaktionsmöglichkeiten, befanden manch ältere Spieler, dass die Simulation nur wenig Neues bietet.

## DIE SIMS 4

**Sowohl Jungen wie Mädchen waren interessiert**, das Leben von virtuellen Menschen (Sims) gestalten und auf ihre Wünsche einwirken zu können. Dass die Vorgängerversionen für den vierten Teil der Simulations-Reihe hierbei nicht genutzt werden können, störte nur wenige ältere Spieler. In ansprechendem Design bietet das Spiel wieder die Möglichkeiten, Häuser zu bauen, Freundschaften zu schließen, berufliche Karrieren zu planen oder andere Lebensziele zu verfolgen. Großen Spaß bereitete dabei die Ausgestaltung der Charaktere, das Einrichten des eigenen Heims, das Erkunden des nachbarschaftlichen Umfeldes und die Interaktionen

mit den Sims untereinander. Wesentliche Aufgabe des Spielers ist es, auf die unterschiedlichsten, stetig zunehmenden Bedürfnisse und Gefühlsregungen seiner Sims möglichst angemessen zu reagieren. Hierbei fühlte sich mancher Tester, wie im richtigen Leben, oft überfordert. Anregend für eigene Kreationen beurteilten sie die spielinterne Community, in der alle ihre erstellten Sims, Häuser und Zimmer online präsentieren und für andere zur Verfügung stellen können.

## FORZA HORIZON 2

**Den jungen Autorennsport-Fans gefiel es sichtlich** mit PS starken Boliden bei flotter Musik durch südliche Gefilde zu fahren und sich bei freier Auswahl in zahlreichen Wettrennen zu beweisen. In der offenen und abwechslungsreichen Spielwelt konnten sie online gegen andere Fahrer antreten, an Sprint- und Rundkursrennen teilnehmen, sich an der Suche nach versteckten Oldtimern beteiligen oder einfach nur bei Sonnenuntergang mit dem Wagen detailreich gestaltete Landschaften durchfahren und die Atmosphäre genießen.

Wie zumeist üblich, kann der Spieler zu Beginn aus einem umfangreichen Autoangebot sein Lieblingsgefährt auswählen, wobei die Tester sich häufig für Sportwagen

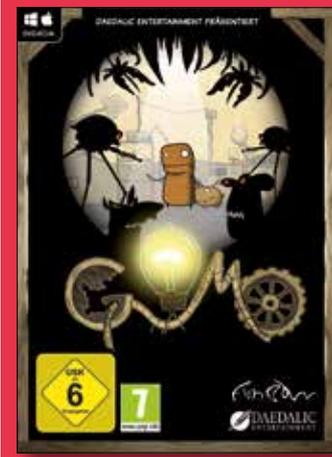


**Vertrieb:** Microsoft  
**System:** Xbox One, Xbox 360  
**Preis:** bis 55 €

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

entschieden. Zusätzlich reizvoll war hier für die Gamer, dass sie im Verlauf des Spiels die Boliden nach ihren Vorstellungen aufrüsten und umgestalten konnten. Schnell hatten sie erfasst, dass jedes Auto ein anderes Fahrverhalten aufweist und dass zur Beherrschung der Steuerung neben Geschick und Feingefühl auch konzentriertes Üben gefordert war.

**Fazit:** Die offene Spielwelt mit ihren zahlreichen Wahlmöglichkeiten erzeugte bei den Jungen ein Gefühl von Freiheit und Unabhängigkeit.



**Vertrieb:** EuroVideo  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 10 €

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

## GOMO

**Um seinen Hund aus den Fängen eines Außerirdischen zu befreien,** hilft man dem eigentümlich aussehenden kleinen Gomo einen mächtigen Rubinkristall zu finden. Anfänglich mochte sich kaum einer der Tester auf das spärlich ausgestaltete und wenig animierte 2D-Point&Click-Abenteuer einlassen. Doch bei näherer Betrachtung änderte sich diese Einstellung und so mancher bedauerte anschließend die viel zu kurze Spielzeit von gerade mal 2 Stunden. Die abenteuerliche Reise des kleinen Helden führt durch verlassene Fabriken, dunkle Stollen, Windmühlen und sogar zu anderen Planeten. Auf seiner Reise muss Gomo zahlreiche Hürden in Form von Rätseln, Fallen und verschlossenen Türen überwin-

den und für den Spielverlauf wichtige Gegenstände einsammeln. Die verschiedenen Fantasiegestalten, denen man unterwegs begegnet, sowie die musikalische Untermalung wurden von den Gamern dabei als stimmig und unterhaltsam beurteilt. Das einfache Spielprinzip gefiel besonders den weniger routinierten Spielern, konnten sie hier doch ohne Hektik und mit Geduld schnelle Spielerfolge erzielen.

**Fazit:** Minimalistisch gestaltete Point&Click-Geschichte, die weniger erfahrenen Spielern schnelle Spielerfolge bot, Actionfans und Rätselprofis aber eher enttäuschte.

## KINECT SPORTS: RIVALS

**Vor allem Körperbeherrschung, Feinmotorik, räumliches Vorstellungsvermögen und Frustrationstoleranz** mussten die Spieler in diesem Bewegungssportspiel beweisen. Mit dem Kinect System incl. Steuerung recht schnell vertraut, entwarfen sie zu Beginn ihren persönlichen Stellvertreter im Spiel, um dann in Sportarten wie Fußball, Bowling, Jetskiing oder Klettern ihr Können zu zeigen. Einige ältere, erfahrenere Tester konnte das Spiel nicht überzeugen. Sie empfanden den Story-Modus aufgesetzt, die Dialoge überflüssig, die Sportartenauswahl zu wenig abwechslungsreich und in einigen Disziplinen die Bewegungsübertragung durch die Kamera zu ungenau. Ganz anders erlebten es jüngere Mädchen und Jungen. Die Erfahrung, mit einem virtuellen Abbild ihrer eigenen Person im Spiel agieren zu können, faszinierte sie. Grafik, Musik, Sound fanden sie stimmig, die Steuerung gewöhnungsbedürftig und die Spielforde-



**Vertrieb:** Microsoft  
**System:** Xbox One  
 (Kinect erforderlich)  
**Preis:** ca. 40 €

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

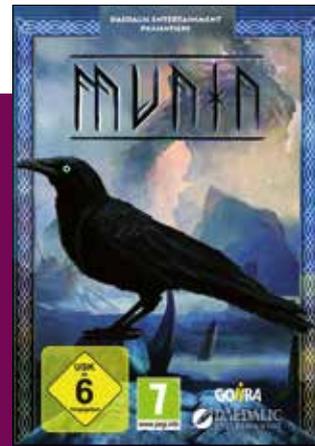
rungen insgesamt motivierend und angemessen. Besonders angetan waren sie vom Mehrspieler-Modus, wo im Wettstreit mit den anderen eine unterhaltsame Wettkampf-Atmosphäre aufkam.

**Fazit:** Während erfahrenere Spieler das Sportspiel wenig überzeugte, erlebten jüngere Kinder besonders im Mehrspieler-Modus jede Menge Spielspaß.

## MUNIN

In einem kurzen, deutschsprachigen Textabschnitt wird die märchenhaft anmutende Hintergrundgeschichte vom Raben Munin erzählt, der durch einen Streich in ein Mädchen verwandelt wurde. Um die ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen, muss der Spieler mit seiner Figur in dem Rätsel-Puzzle geheimnisvolle und düster wirkende Landschaften durchlaufen und Federn für seine Flügel einsammeln.

Verständlich durch ein Tutorial in Bedienung und Handlungsforderungen angeleitet, fühlten sich anfänglich Mädchen und Jungen motiviert, die verschiedenen kleinen, übersichtlich und abwechslungsreich gestalteten 2D-Welten mit Geschick und Logik zu erkunden. Neben herkömmlichen Lauf- und Springbewegungen konnten sie auch bestimmte Bereiche im jeweiligen Bildabschnitt um 90 Grad drehen, was ihnen u. a. neue Laufwege eröffnete und die Überwindung von Hindernissen ermöglichte. Was sich anfangs noch recht simpel dar-



**Vertrieb:**  
Daedalic  
**System:** PC, iOS  
**Preis:** bis 10 €

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

stellte, erforderte im Verlauf Geduld, Experimentierfreudigkeit und Frustrationstoleranz, für deren Einsatz längerfristig nur wenige Tester bereit waren. Dies lag sicherlich auch daran, dass sie Spielfigur und Spielandschaften auf Dauer recht eintönig erlebten.

**Fazit:** Kurzweiliges Rätselspiel in einer mystischen 2D-Umgebung, das nur wenige Genre-Fans längerfristig interessierte.

## LEGO DER HOBBIT

Umgeben von vertrauter Musik, stimmigen Dialogen und detailreich gestalteten Spielandschaften hilft man als Hobbit den Zwergen, ihr Reich vom Drachen Smaug zurückzuerobern. Hierbei gefiel den Spielern die Mischung aus einer offenen Rollenspielwelt, in der man die Welt Mittelerde frei erkunden kann, und einem Action-Abenteuer, in dem man mit Geschick und Reaktionsschnelligkeit u. a. gegen riesige Spinnen und Orks



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

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

antritt. Neben Kämpfen gilt es wie immer Rätsel zu lösen, Gegenstände zu suchen und Bauwerke zu errichten. Gespielt werden kann, typisch für Lego-Spiele, entweder alleine oder zu zweit am geteilten Bildschirm. Im Zusammenspiel mit anderen Charakteren mussten die Spieler auch taktische Überlegungen anstellen, um deren unterschiedliche Fähigkeiten wie Sprung- oder Schlagkraft erfolgreich anwenden zu können. Obwohl auch bei dieser Lego-Version das Interesse der Kinder recht groß war, bemängelten ältere LEGO-Experten, dass das Spielprinzip im Grunde nichts Neues bietet. Da auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade fehlen, fühlten sie sich auf Dauer gelangweilt.

**Fazit:** Trotz gleichem Spielprinzip, konnte auch dieses LEGO-Abenteuer wieder jüngere Spieler und Neulinge begeistern.



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

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

## PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Im mittlerweile fünften Rätselabenteuer der **Layton-Reihe** können die Spieler sowohl die Rolle von Professor Layton als auch die des Anwalts Phoenix Wright übernehmen. Es gilt das Mädchen Sophia von der Anklage der Hexerei freizusprechen sowie das Geheimnis um eine düstere Stadt namens Labyrinthia zu lüften. Gewöhnungsbedürftig, aber dennoch interessant beurteilten Mädchen und Jungen die zwei Erzählstränge im Spielverlauf. So müssen sie mit dem Professor Labyrinthia

erkunden, Leute befragen und gemäß dieser Spielreihe unterschiedlich schwere Logik-, Kombinations- und Rätselaufgaben lösen. Mit dem Anwalt wiederum stehen sie vor Gericht und versuchen in verstrickten Kreuzverhören Ungereimtheiten aufzudecken. Während Kenner der Detektivreihe als auch ältere Genre-Neulinge mit Spaß, Ehrgeiz, Konzentration und Ausdauer die detektivischen Spielforderungen angingen, fiel es den Jüngeren schwer dem Handlungsverlauf zu folgen. Ihnen erschienen besonders die Gerichtsverhandlungen als viel zu langatmig, verwirrend und textlastig.

**Fazit:** Bekannte Rätselabenteuer-Reihe mit gewöhnungsbedürftigen Erzählsträngen, die vor allem jüngere Spieler bzgl. Ausdauer und Logik überforderten.

## RESOGUN

Die **Action-Fans in den Testerguppen** waren trotz fehlender Einführung ins Regelwerk von diesem Shooter-Spiel auf der PS4-Konsole vollauf begeistert. „Beeindruckende Grafik, einfaches Spielprinzip und volle Action“, so beschrieben sie denn auch ihr Spielerleben. In einem Raumschiff sitzend, fliegt der Spieler durch futuristisch, mit dunklen Farben gestaltete Städte und versucht kleine grüne Männchen, die von Aliens bedroht werden, zu retten. Gleichzeitig müssen die außerirdischen Feinde mit geballter Schusskraft besiegt werden.

**Fazit:** Temporeiche Weltraum-Schießerei, die vor allem männliche Genre-Liebhaber motivierte, immer wieder neue Rekorde zu erzielen.



**Vertrieb:**  
 Sony Computer  
 Entertainment  
**System:** PS4  
**Preis:** ca. 15 €

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

Je erfolgreicher man ist, desto besser der Punktestand, was wiederum zu besseren Schutzschilden, mehr Geschwindigkeit und stärkeren Waffen verhilft. Dass die Steuerung anfänglich einige Spieler etwas irritierte, minderte deren Spielvergnügen nur kurzzeitig. Den ausschließlich männlichen Action-Fans gefiel es in einer fiktionalen Welt erfolgreich agieren und leicht verständliche Spielforderungen unbeschwert, aber dennoch recht wirkungsmächtig, umsetzen zu können.

## SKYLANDERS: TRAP TEAM

Zusammen mit dem bunten und fantasievoll inszenierten Action-Abenteuer der Skylander-Spielereihe soll auch die Sammelleidenschaft der Kinder angeregt werden, sich weitere über 50 neue Spielfiguren zu kaufen. Zwar lässt sich jede der bisher erschienenen 175 Figuren mit dem Spiel kombinieren, doch schnell stellten die Tester fest, dass ein Vorankommen im Spiel nur mit den neuen Figuren gegeben war. Als spannende Erweiterung erlebten sie die Möglichkeit, Monster im Spiel zu fangen und diese in speziellen Fallen zu speichern. Ansonsten galt das bekannte Spielprinzip. Die Spielfiguren werden auf ein an der Konsole oder dem PC angeschlossenes Portal gestellt, diese erscheinen daraufhin im Spiel und können dann durch die digitale Welt



**Vertrieb:** Activision

**System:** PS3, PS4, Wii, Wii U, Xbox360, Xbox One

**Preis:** bis 60 € (optionale Zusatzkosten)

**USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

**Päd. Beurteilung:**

ab 8 Jahren

gesteuert werden um u. a. Rätsel zu lösen, Gegner zu bekämpfen und Schätze zu sammeln. Dies gemeinsam mit anderen am Bildschirm zu erleben und dabei mit den erworbenen Fähigkeiten ihrer Figuren aufzutrupfen, bereitete den Kindern unterhaltsamen Spielspaß. Zumal die Erfahrungspunkte nach Kämpfen und für gesammelte Schätze direkt in der Skylander-Figur gespeichert wurden und sich nutzen ließen.

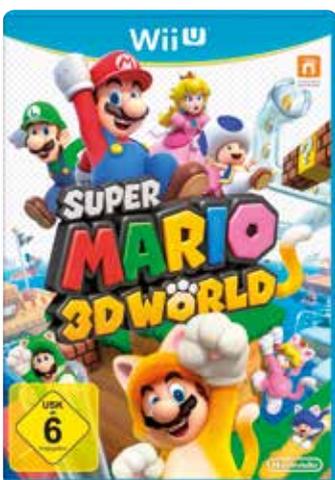
**Fazit:** Der Wunsch der Kinder, die Abenteuer mit möglichst vielen Spielfiguren und Fallen zu erleben, war groß.

## SUPER MARIO 3D WORLD

**Um Feen zu befreien**, verfolgt man mit Mario und seinen Freunden den Bösewicht Bowser. Im Spielverlauf müssen neben dem Einsammeln von Münzen, die Landschaft sorgfältig erkundet, wichtige Sterne gefunden, Minispiele gemeistert und verschiedene Endgegner besiegt werden. Hierbei sind räumliche Übersicht, reaktionsschnelles Handeln und Geschicklichkeit gefordert.

Jüngere Spieler waren von der stimmungsvollen und witzig animierten Jump&Run-Version besonders angetan, da sie mit bis zu vier Mitspielern in der farbenfrohen

gestalteten 3D-Welt klettern, hüpfen und kämpfen konnten und sich mit Hilfe erfahrener Mitspielern auch schwierigere Herausforderungen meistern ließen. Gleichzeitig bot das auf Kooperation ausgelegte Spielprinzip die Erfahrung, dass abgestimmte Vorgehensweisen und gegenseitige Unterstützung für ein gemeinsames Ziel äußerst hilfreich sein können. Das Urteil der Profis unter den jungen Gamern fiel trotz Mehrspieler-Modus etwas nüchterner aus. Sie empfanden viele Spielforderungen und Rätsel als zu einfach und die Erkundungsmöglichkeiten wenig abwechslungsreich.



**Vertrieb:** Nintendo

**System:** Wii U

**Preis:** ca. 45 €

**USK:**

freigegeben ab 6 Jahren

**Päd. Beurteilung:** ab 6 Jahren

**Fazit:** Altbewährtes Jump&Run-Muster, dass auf Grund des neuen Mehrspieler-Modus vor allem Jüngere und Genre-Neulinge begeisterte.

## TESLAGRAD

Um einen bösen König zu besiegen, muss man in diesem wortkargen, aber spannenden Mix aus Jump&Run-, Action- und Rätselementen einen kleinen Jungen durch eine düster gestaltete Fantasiewelt steuern. Diese ist gespickt mit elektromagnetischen Gegenständen und Feldern, die nur mit speziellen Hilfsmitteln wie Handschuhe oder einer Kapuze überwunden werden können. Unter anderem gilt es Plattformen und Klötze elektrisch aufzuladen, Abgründe zu überspringen, Rätsel zu lösen und Fabelwesen zu besiegen.

Dank kleinschrittiger Erklärungen fiel den meisten Testern der Einstieg in das Geschehen leicht. Mit Spielverlauf stehen neben kleinen Knobelpassagen zunehmend schwieriger werdende Geschicklichkeitsaufgaben im Vordergrund, die selbst erfahrene Tüftler zum Verzweifeln brachten. Dennoch waren auch andere Spielertypen motiviert, sich mit geschickter Auge-Hand-Koordination, Geduld, Frustrationstoleranz und durchdachten



**Vertrieb:** Rain Games  
**System:** PC, Wii U, PS3  
**Preis:** bis 15 €

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

Manövern den ungewöhnlichen Herausforderungen zu stellen. Besonderen Spaß bereitete ihnen dabei der Spielteil, in dem sie sich mit speziellen Schuhen über kurze Distanzen teleportieren konnten.

**Fazit:** Nicht nur Tüftler zeigten sich von dem ungewöhnlichen und herausfordernden Geschicklichkeits- und Rätselspiel angetan.

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

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



## THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

**Bauarbeiter Emmet und seine Mitstreiter** müssen die LEGO-Welt vor dem bösen Lord Business retten. Da sich die Abenteuergeschichte an der gleichnamigen Kinoverision orientiert, waren vor allem die, die den Film schon kannten, gespannt, ob die Spielumsetzung ihnen ebenso viel Spaß bereitet. Allen gefielen die farbenfrohe Inszenierung und der hohe Wiedererkennungswert. Es faszinierte auch die Möglichkeit, dass sie viele der ihnen bekannten Figuren des LEGO-Universums abwechselnd allein oder auch zusammen mit einem zweiten Spieler

steuern konnten. Auch Musik, Sound und Sprachausgabe wurden als stimmig erlebt. Dagegen befanden die älteren, erfahreneren Tester im Vergleich zu anderen LEGO-Titeln Komplexität, Aufgabenstellungen und Schwierigkeitsgrad wenig herausfordernd. Jüngere Spieler wie auch Neueinsteiger erlebten dies gänzlich anders. Sie beurteilten die Spielforderungen als angemessen, die Steuerung schnell beherrschbar und die Geschichte lustig, abwechslungsreich und unterhaltsam, wobei ihnen das kooperative Spiel zu zweit besonderen Spaß bereitet.

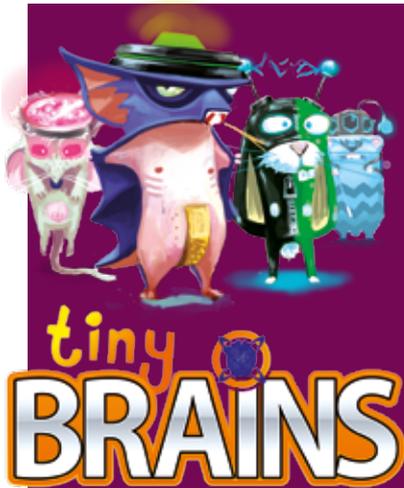
**Fazit:** Die farbenfrohe Abenteuergeschichte überzeugte mehr die jüngeren Spieler sowie Neulinge.

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

## TINY BRAINS

**Vertrieb:** 505 Games  
**System:** PC, PS3, PS4  
**Preis:** bis 10 €

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



figuren schnell zurecht kamen und die meisten ein frühzeitiges Abspeichern des aktuellen Spielstandes beherzigten.

Gespielt werden kann alleine oder im Mehrspieler-Modus mit bis zu vier Spielern. Letzterer gefiel den männlichen Testern besonders, da sie hier, um im Spielgeschehen vorankommen zu können, wechselseitig aktiv werden und sich gegenseitig unterstützen mussten und zudem unterschiedliche Vorgehensweisen ausprobieren konnten. So unternahmen sie immer wieder kurze Spielpausen, in denen sie sich absprachen, wie ein besonders problematisch erscheinender Spielabschnitt am besten zu lösen sei. Der Schwierigkeitsgrad des Spielverlaufs passt sich dabei automatisch der Anzahl der Spieler an.

Dass die Kommentare des abgedrehten Wissenschaftlers, die von den meisten Spielern als ironisch und lustig bewertet wurden, nur in englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln erfolgen, empfanden alle zwar als schade, trübte ihre Spielfreude aber zu keiner Zeit.

Das Spiel lässt sich auch online gemeinsam und gegen andere spielen, allerdings wird dafür eine PlayStationPlus-Mitgliedschaft benötigt, die monatliche Kosten von ca. 7 Euro mit sich bringt.

**Ein verrückter Wissenschaftler** hat in seinem Labor vier aberwitzig aussehende Kleintiergestalten mit einzigartigen Fähigkeiten wie Superpuste, Ultraschall und Telekinese geschaffen. Aufgabe des Spielers in diesem skurril anmutenden Action-Knobel-Abenteuer ist es, den kleinen Helden bei ihrer Flucht aus der Versuchsanstalt zu helfen.

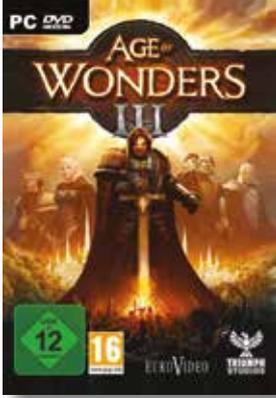
Dabei gilt es in verschiedenen abwechslungsreichen Bewährungssituationen die unterschiedlichen Kräfte der Protagonisten mit Geschick, Weitsicht und Kombinationsfähigkeit erfolgreich unter Beweis zu stellen. Da müssen u. a. Schalter betätigt, Batterien eingesetzt, Kugeln von A nach B gerollt und Gegner mit Schnelligkeit und Köpfchen überwunden werden.

Die bunte, humorvolle und mit fröhlicher Musik gestaltete Comic-Geschichte weckte das Interesse aller Altersgruppen und motivierte sie unterschiedliche Lösungsstrategien auszuprobieren. Auftretende Fehlerversuche wurden dabei als wenig frustrierend erlebt, da auch schon Anfänger mit der Steuerung der Spiel-



**Fazit:** Außergewöhnliches Action-Puzzle-Spiel, das herausfordernde und abwechslungsreiche Knobelaufgaben beinhaltet und für wenig Geld Jung und Alt eine Menge Spielspaß bot.





**Vertrieb:** EuroVideo  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 30 €

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

**Mit dem rundenbasierten Rollen- und Aufbauspiel** klar zu kommen, empfanden auch erfahrene Tester aufgrund der Fülle an verschiedenen Helden, Einheiten und Optionen als richtig anstrengend. Motiviert von der fantasiereichen Geschichte und einer spannenden Handlung, überzeugte sie der kriegerische Konflikt zwischen Menschen und Elfen letztendlich aber doch. Die jeweiligen Schlachten wurden rundenbasiert ausgefochten, wobei der Spieler immer abwechselnd eine der beiden Armeen auf detailreich gestalteten Strategiekarten anführte. Neben verschiedenen Völkern, interessanten Charakteren mit ganz individuellen Fähigkeiten und abwechslungsreichen Handlungsmöglichkeiten wie Gebäudebau, Forschung oder Truppenausbau, bot ihnen

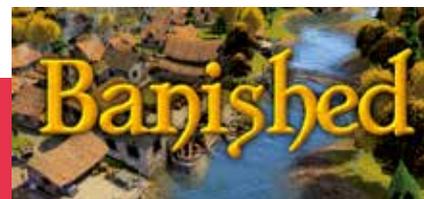
## AGE OF WONDERS 3

der Verlauf der Geschichte bei getroffenen Entscheidungen auch einige Überraschungen. Denn jede ihrer Handlungen beeinflusste auch das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse und sorgte so für ganz unterschiedliche Handlungsverläufe. Dies zu erfahren, machte sie neugierig und ließ sie wahlweise mal als raffgierigen Befehlshaber, mal als besonnenen und gerechten Herrscher agieren.

**Fazit:** Das komplexe und zeitintensive Strategie- und Rollenspiel begeisterte die älteren Genrefans auch im Mehrspieler-Modus.

## BANISHED

**Die Kenner von Aufbauspielen waren angenehm überrascht** von dem, was diese englischsprachige, komplexe Simulation ihnen alles zu bieten hat. Aufgabe ist es, einer aus ihrer Heimat verbannten Menschengruppe an ihrem neuen Zufluchtsort das Überleben zu sichern. Dabei geht es nicht um kriegerische Auseinandersetzungen, sondern um ganz alltägliche Dinge wie Hüttenbau, Feldwirtschaft, Jagen, Werkzeugherstellung und vieles mehr. Aus der Vogelperspektive schaut man dabei auf eine detailreich gestaltete Siedlung mit Feldern, Wäldern, Bächen und Seen und erteilt den Dorfbewohnern gesellschaftsrelevante und lebenswichtige Aufträge. Wurden solche Spielforderungen wie Beschaffung von Heizmaterial und Nahrungsmitteln um den Winter zu überstehen, missachtet, war die kleine Gruppe vom Aussterben bedroht. Um je nach Schwierigkeitsgrad diesen und ähnlichen



**Vertrieb:** Shining Rock Software  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 20 €

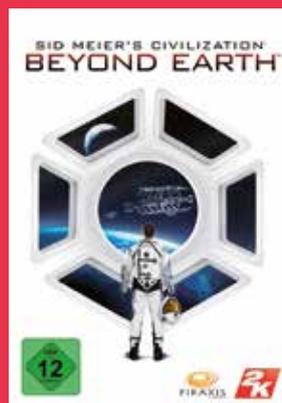
**USK:** freigegeben ab 12 Jahren  
**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

Katastrophen entgegenwirken zu können, mussten die Tester vor allem vorrausschauendes Planen beherrschen und ein Verständnis für Wechselwirkungsprozesse einbringen, was nicht jedem leicht fiel und viel Zeit erforderte.

**Fazit:** Eine Dorfgemeinschaft erfolgreich zu managen und den emsigen Bewohnern bei ihrem Handeln zuzuschauen, faszinierte nicht nur ältere Aufbau-Experten.

## CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Die hohe Komplexität der neuen, futuristischen Spielwelt beeindruckte sogar die Kenner der Aufbau-Strategie-Reihe. Um die rundenbasierte Science-Fiktion Geschichte in all ihren Tiefen und Handlungsmöglichkeiten erfassen zu können, mussten die Spieler nicht nur strategisch denken, vorausschauend planen und Wechselwirkungsprozesse verstehen, sondern auch viel Ausdauer, Geduld und Lesebereitschaft aufbringen. Wer dazu bereit war, konnte als Anführer einer von acht Fraktionen eine neue Zivilisation auf einem fremden Planeten schaffen, hierfür Städte bauen, die Wirtschaft ankurbeln, militärische Einheiten errichten, Forschung betreiben, sich um das Wohl seiner Bewohner kümmern, andere Völker in Schach halten und so seine Expansion stetig vorantreiben. Dies geschieht nicht in Form von Kampagnen, sondern zufallsgeneriert, was die Tester aber nicht als Nachteil bewerteten.



**Vertrieb:** 2K Games

**System:** PC

**Preis:** ca. 40 €

**USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

**Päd. Beurteilung:**

ab 12 Jahren

Besonders gut gefiel ihnen, dass sie bestimmen konnten, in welcher Rolle sie agieren möchten, beispielsweise als Eroberer oder Baumeister und dass jede Entscheidung dennoch erfolgreiches Handeln ermöglichte.

**Fazit:** Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade boten auch interessierten Neulingen die Möglichkeit, sich in dem komplexen und zeitintensiven Rundenstrategiespiel erproben zu können.

## DEFENSE GRID 2

Die Erkenntnis der jugendlichen Experten, dass das Echtzeit-Strategiespiel im Prinzip nichts nennenswert Neues bietet, minderte nicht ihre Lust es in verschiedenen Schwierigkeitsstufen und Spiele-Modi dennoch anzugehen. In einer ansonsten unbedeutenden Geschichte gilt es, die martialischen Angriffe von Außerirdischen mit wehrhaften Verteidigungsanlagen taktisch klug und vorausschauend planend zu stoppen. Nach Meinung der ausschließlich männlichen Genre-Experten erweist sich das simple Spielprinzip in der Umsetzung als

längerfristig spannendes und herausforderndes Spielerlebnis. Jede Kampagne und Mission gestaltet sich dabei unterschiedlich schwierig und kann aus der Vogelperspektive heraus auf einer farbenreichen, dynamisch gestalteten Karte nachverfolgt werden. Verständliche Anleitungen geben zudem hilfreiche Informationen über die verschiedenen Verteidigungskräfte der eigenen Türme, die es sinnvoll aufeinander abzustimmen gilt, um die immer stärker werdenden Angriffe der Alien wirkungsvoll abwehren zu können.



**Fazit:** Ihre strategischen Fähigkeiten in immer komplexer werdenden Herausforderungen unter Beweis zu stellen, begeisterte ausschließlich die Jungen.

**Vertrieb:** 505 Games  
**System:** PC, Xbox One, PS4  
**Preis:** bis 25 €

**USK:**  
freigegeben ab 12 Jahren (nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



**Vertrieb:** Disney  
**System:** PS3, PS4, Wii U, PC, Xbox 360, Xbox One  
**Preis:** bis 65 €

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

## DISNEY INFINITY 2.0: MARVEL SUPER HEROES

Wie in der Spielereihe „Skylanders“ (s. Seite 20) gibt es auch für das kämpferisch ausgerichtete Abenteuerspiel ein Portal, auf das unterschiedliche Sammelfiguren platziert werden können. Gespielt wird mit besonders bei Jungen beliebten Marvel-Superhelden wie Iron Man, Black Widow und Thor, die dem Basispaket beiliegen. Mit ihnen kann man allein oder zu zweit dann durch die offene Spielwelt ziehen, die Gegend, in diesem Falle Manhattan, erkunden, kleine Rätsel und Aufgaben erfüllen und vor allem zahlreiche Gegner bekämpfen. Hier fühlten sich die Action- und Comic-Fans in ihrem Element. Mit Geschick, Reaktionsschnelligkeit und auch etwas Taktik stellten sie sich den zumeist gleichbleiben-

den Herausforderungen und verfeinerten in jeder Auseinandersetzung die kampftechnischen Fähigkeiten ihrer Comichelden. Als anregende Alternative beschrieben einige Tester den „Toy Box“-Modus. Konnten sie hier doch mit ihren Figuren aus dem Vorgängerspiel (s. a. Band 23) kleine Abenteuer erleben oder mit Hilfe eines gut verständlichen und leicht anzuwendenden Menüs eigene Spielwelten kreieren.

**Fazit:** Mit den Marvel-Superhelden die Welt zu retten, gefiel besonders den Jungen. Eltern sollten wissen, dass das Spielkonzept die Sammel- und Kaufleidenschaft von Kindern übermäßig anregen kann.

## HYRULE WARRIORS

In dem Action-Rollenspiel wird das Reich von Prinzessin Zelda, Link und anderer Bewohner von dunklen Mächten bedroht. Aufgabe des Spielers oder der Spieler ist es sich mit verschiedenen Spielfiguren dieser Bedrohungen in zahlreichen Kämpfen entgegenzustellen. Während die Aufträge wie Festungen einnehmen und das eigene Hauptquartier beschützen als anregend bewertet wurden, beurteilten die Tester das Spielprinzip als gleichbleibend. Motiviert waren sie dennoch, denn Erfolge führten zum Freischalten weiterer Figuren und Waffen wie Bogen, Bumerang und Enterhaken. Die Kenner der „Zelda“-Spiele fanden es zudem unterhaltsam

**Fazit:** Typisches Action-Rollenspiel, das mehrere „Zelda“-Geschichten miteinander verknüpft, was besonders den Fans der Spielereihe gefiel.

**Vertrieb:** Nintendo  
**System:** Wii U  
**Preis:** ca. 40 €  
 (optionale Zusatzkosten)

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



und auch gelungen, dass das Rollenspiel bekannte Szenarien, Figuren und Musik aus anderen Geschichten dieser Reihe miteinander verknüpft. Durch den Wiedererkennungseffekt entstand für sie so eine vertraute Spielatmosphäre. Trotz gleichbleibendem Spielprinzip fühlten sich die Tester längerfristig herausgefordert, da jede kämpferische Auseinandersetzung nur mit vorausschauendem Planen und strategischem Handeln zum Erfolg führte.

## KNACK

In dem comicartig gestalteten 3D Action-Abenteuer waren neben einigen Rätsel- und Sprungpassagen die Tester hauptsächlich mit kämpferischen Auseinandersetzungen beschäftigt. Hierfür stand ihnen ein bunt und monströs wirkender Koloss zur Verfügung, mit dem sie in der linear ausgerichteten und wenig bedeutsamen Geschichte dann durch die Landschaft zogen. Mit Geschick, Auge-Hand-Koordination und Geduld galt es sich zahlreicher feindlicher Übergriffe zu erwehren. In Nebenmission konnten die Spieler noch verschiedene versteckte Spezialbausteine für hilfreiche Maschinen finden und einsammeln. Für gut befanden einige, dass es auch die Möglichkeit gibt mit einem Partner kooperativ im Team zusammenspielen. Die Bedienung und die Um-

setzung bewerteten sie als übersichtlich, die Steuerung als einfach und die verschiedenen Schwierigkeitsstufen als hilfreich. So konnten auch weniger geübte Spieler zu schnellen Spielerfolgen kommen. Weniger gut beurteilten sie, dass sie ihre Spielfigur nicht stetig ausbauen und Spezialkräfte nicht überall anwenden konnten.



**Vertrieb:** Sony  
Computer Entertainment  
**System:** PS4  
**Preis:** ca. 35 €

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

**Fazit:** Kurzweiliges, kooperatives und linear ausgerichtetes Actionspiel, das sowohl jüngere, als auch ältere Spieler anspricht.

## LEGO MARVEL SUPER HEROES



**Vertrieb:** Warner Interactive  
**System:** PC, Wii U, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One  
**Preis:** bis 60 €

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

**Obwohl dieses Action-Abenteuer der LEGO-Reihe** außer anderen Helden, Gegnern und Szenerien ansonsten nichts Neues bot, bereitete das Klötzchenspiel vor allem den männlichen Comic-Fans reichlich Spaß. Vertraut mit dem Spielprinzip und wissend, dass Marvel-Helden wie Hulk, Iron Man und alle im Handlungsverlauf noch dazukommenden Figuren mit ganz eigenen Superkräften ausgestattet sind, erkundete man neugierig allein oder zu zweit die farbenprächtige und komplexe Spielwelt. Dass das Lösen von Aufgaben und Rätseln oder das Besiegen von Gegnern nur im Zusammenspiel mit zwei Charakteren und deren speziellen Fähigkeiten erfolgreich zu bewältigen war, bewerteten die Tester als motivierend und herausfordernd zugleich. Erschienen den Spielern die Aufgabenstellungen einmal als zu knifflig, kam dennoch kein Frust auf, da das Spiel mit hilfreichen Tipps dann weiterhalf. Die eindeutig kämpferische Ausrichtung der Spielhandlung wird durch die Einkleidung als LEGO-Welt in ihrer Inszenierung zwar deutlich gemindert und verniedlicht, könnte aber jüngere Kinder dennoch übererregen.

**Fazit:** Weiteres, actionreiches und kampforientiertes LEGO-Abenteuer, das vorrangig die männlichen Fans dieser Spielereihe sowie der Marvel-Helden anspricht.



**Fazit:** Futuristisch eingekleidetes, kampfbetontes Echtzeit-Strategiespiel, das die männlichen Genre-Experten nur bedingt überzeugte.

**Vertrieb:** HeadUp Games

**System:** PC

**Preis:** ca. 15 €

**USK:** freigegeben ab 12 Jahren

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

## MERIDIAN: NEW WORLD

Bei der Besiedelung des Planeten Meridian werden die Menschen von feindlichen Truppen angegriffen. Aufgabe des Spielers ist es diese in grafisch ansprechenden und abwechslungsreich gestalteten Missionen zu besiegen. Die Experten in den Testergruppen erinnerte das in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln vertonte Echtzeit-Strategiespiel an Spiele wie „Command&Conquer“ und „Starcraft“. Aus der Vogelperspektive blickt der Spieler auf das recht detailreiche und futuristisch anmutende Einsatzgebiet. Um spielentscheidend agie-

ren zu können, muss er u. a. Rohstoffe gewinnen, militärische Einheiten aufbauen, Forschung für bessere Waffen betreiben und seine kämpferischen Auseinandersetzungen taktisch klug und vorausschauend planen. Neben den Kampfmissionen besteht die Möglichkeit im heimatlichen Raumschiff kleine Gespräche mit der Besatzung zu führen. Die Informationen, die die Tester hier erhielten, boten ihnen die reizvolle Möglichkeit den weiteren Handlungsverlauf ein wenig zu beeinflussen. Gut gefallen hätte ihnen im Spiel auch ein Mehrspieler-Modus.

## NEED FOR SPEED: RIVALS

Wirkliche Neuerungen gegenüber den Vorgängerversionen konnten die ausschließlich männlichen Fans dieser Autorennspiel-Reihe nicht ausmachen. Ihre Begeisterung, sich in einer offenen und realitätsnah gestalteten Spielwelt mit einem getunten Boliden rasante Verfolgungsjagden mit der Polizei zu liefern, war dennoch hoch. Ebenso gefiel es ihnen auch den Part der Gesetzeshüter einzunehmen und verkehrswidrige Raser mit unkonventionellen Methoden wie Rammen des Fahrzeuges zu stoppen. Des Weiteren können vom Computer gesteuerte Gegner oder im Online-Modus auch andere Mitspieler zu Rennen herausgefordert werden. Jeder Sieg verschafft die Möglichkeit, den eigenen Wagen ä-

berlich auszugestalten und technisch hochzurüsten. Um Erfolg zu haben mussten die Spieler reaktionsschnelles Fahrvermögen, gute Streckenkenntnis, Durchsetzungskraft und Coolness beweisen. Das Spielangebot wohl durchschauend, genossen sie das Gefühl unbeschwert in einer fiktiven Welt Grenzüberschreitungen ohne ernsthafte Folgen vornehmen zu können und dabei Freiheit und Unbesiegbarkeit zu verspüren.



**Vertrieb:** Electronic Arts

**System:** PS3, PS4, Xbox One,

Xbox 360, PC

**Preis:** bis 55 €

**USK:**

freigegeben ab 12 Jahren

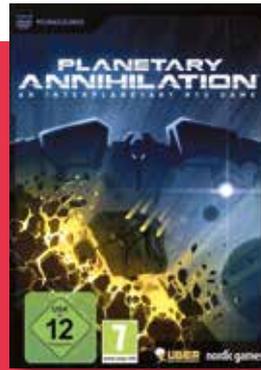
**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

**Fazit:** Rasante Verfolgungsjagden mit flotten Rennboliden zu erleben, faszinierte hauptsächlich die Jungen.

## PLANETARY ANNIHILATION

**Für das fiktional inszenierte und auf Kriegsführung ausgerichtete Echtzeit-Strategiespiel** interessierten sich ausschließlich männliche Genre-Experten.

Aus einer 3D-Perspektive heraus, ist es Aufgabe des Spielers auf einem Planeten seine Basiseinheit, einen mächtigen Roboter, mit Produktionsstätten zu sichern. Gleichzeitig gilt es den Ausbau der eigenen Roboterarmeen voranzutreiben, um Expansionskriege zu führen und den Roboter vor Feinden zu schützen. Denn wird er zerstört, ist auch das Spiel verloren. Um dies zu verhindern, mussten die Strategen mit Ressourcen wie Metall und Energie wohlüberlegt haushalten und unausgereifte Handlungs- und Produktionsschritte möglichst vermeiden. Dies auszutarieren und dabei zu erleben, dass die gewählte Strategie zum Erfolg führt und so den eigenen Einfluss- und Machtbereich stetig vergrößert, motivierte die Jungen langfristig im Spiel zu bleiben.



**Vertrieb:** Uber Entertainment  
**System:** PC  
**Preis:** ca 20 €

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

Dass die meisten Menüoptionen englischsprachig erfolgen, störte die wenigsten. Viel wichtiger war für sie, dass unterschiedliche Schwierigkeitsgrade genutzt werden konnten.

**Fazit:** Abstrakt gestaltetes Kriegsspektakel im Weltraum, das älteren, medienerfahrenen Kindern genügend Distanzierungsmöglichkeiten bietet.

## PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE

**Ulkig dargestellte Zombies und Pflanzen kämpfen** u. a. mit Erbsenkanonen, Kartoffelminen, explosiven Bohnen und heilenden Sonnenblumen um die Herrschaft in den Vorgärten. Der kunterbunte, abwechslungsreiche und spaßbetonte 3D-Shooter begeisterte vorrangig die Jungen. Sobald sie sich für eine Seite entschieden hatten, waren auch schon schnelles Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit, Taktik und eine

sicheren Hand-Auge-Koordination gefordert, um sich gegen die aberwitzig gestalteten Gegner durchsetzen zu können. Dass sie dabei mit Hilfe verständlich erklärender Tutorials die Handlungsfähigkeiten ihrer Charaktere immer wirkungsmächtiger ausgestalten konnten, steigerte ihr Spielvergnügen. Als ebenso unterhaltsam und anregend beurteilten die Tester die farbenprächtigen, detailreich gestalteten Szenerien, die zahlreichen Gags, die witzigen Charaktere und den lustigen Sound. Der eindeutig spaßbetonte Charakter, sich off- und auch online mit anderen in Gemüsegärten unbeschwert und herzlich lachend austoben zu können, sorgte für ein vergnügliches Gruppengefühl.



**Vertrieb:** Electronic Arts  
**System:** Xbox One  
**Preis:** ca. 30 €  
(optionale Zusatzkosten)

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

**Fazit:** Kritisch anzumerken! Neben jeder Menge Spielspaß gibt es im Spiel auch ein Kaufangebot für Stickerpackungen mit neuen Charakteren und Extras.



## PROJEKT SPARK

**Das Interesse war groß** zu erfahren, ob die Mischung aus Rollenspiel und Spiele-Baukasten wirklich die Möglichkeit bietet, mit wenigen Klicks und auf verständliche Weise eigene Spielideen in ansprechender Grafik umzusetzen. Um dies zu überprüfen, standen den Jugendlichen verschiedene Vorgehensweisen zur Verfügung. Im spielerischen Modus können sie wie in einem Rollenspiel einen Charakter auswählen und kleine linear verlaufende Abenteuer-, Jump&Run- oder Rennspiele erleben. Dass sie dabei zugleich in Wort und Bild eine Einführung in die Bedienungsfunktionen des Baukastenprogramms erhielten, erleichterte den Einstieg. So motiviert unternahmen sie erste Kreativ-Versuche in den bereits vorgefertigten Szenerien, indem sie karge Landschaften im Aussehen veränderten und mit Dingen ausstaffierten. Hierfür konnten sie Werkzeuge nutzen, die an bekannte Grafikprogramme erinnern. Mit den Tools ließen sich beispielsweise Inseln, Hügel und Schluchten erschaffen und diese anschließend mit bunten Wiesen, Eislandschaften und vielem mehr ausmalen. Zur weiteren Ausgestaltung stehen Spielfiguren, computergesteuerte Charaktere sowie Tiere, Bäume und andere Elemente zur Wahl, die sich mit einfacher Handhabung einfügen ließen. Auch war es möglich Gegenständen und Figuren eine gewünschte Bewegung wie Springen oder Laufen zu verleihen. Da dies durch verständliche Symbole und nicht durch eine komplexe Programmiersprache geschieht,

waren selbst jüngere Spieler hier mit etwas Anleitung erfolgreich. Auch Geräusche und Stimmen können eingesetzt werden. Als besonders motivierend beurteilten alle Tester, dass sie die erstellten Spielwelten direkt ausprobieren konnten und sich kleine Fehler nachträglich ausbessern ließen. Die Ergebnisse wurden dann mit sichtlichem Stolz den anderen Gruppenmitgliedern präsentiert.

Von den leicht zu verstehenden und auch umsetzbaren Möglichkeiten des Spielbauprogramms begeistert, versuchten einige Jugendliche komplexere Spielideen anzugehen. Um hier Erfolg zu haben, mussten sie viel Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz aufbringen. Wer dennoch nicht aufgab, kam zu der Erkenntnis, dass komplexe Ideen eine sorgfältige Bearbeitung und Zeit benötigen, Fehler sich immer wieder einschleichen können und in Teamarbeit oft leichter umzusetzen sind.

### Vertrieb:

Microsoft

**System:** Xbox One, PC

**Preis:** kostenlos

(optionale Zusatzkosten)

### USK:

freigegeben ab 12 Jahren

**Päd. Beurteilung:**

ab 12 Jahren

**Fazit:** Das „Free-to-play“-Spiel wird kostenfrei in einer Grundversion zur Verfügung gestellt. Weitere Zusatzinhalte lassen sich erspielen oder nur käuflich erwerben, was vom Anbieter entsprechend angepriesen wird.



USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

## RISEN 3: TITAN LORDS

Im Zentrum des Rollenspiels steht ein stattlicher **Krieger**, der mit Hilfe verschiedener Weggefährten vom bösen Titanenlord seine Seele zurückerobert will. Hierfür durchläuft der Spieler mit seinem Protagonisten karibisch anmutende Inseln und düstere Höhlen, befragt verschiedene Personen, sammelt nützliche Gegenstände, trifft auf Kampfgefährten und stellt sich mit Schwert und Magie zahlreichen kämpferischen Auseinandersetzungen.

Neben der offenen Spielwelt gefiel den Testern, dass sie wahlweise als verschlagener Dieb, starker Kämpfer oder mächtiger Magier das Spiel bestreiten konnten, wenn sie die hierfür notwendigen Fähigkeiten entsprechend ausbauten und sich einer der konkurrierenden

Fraktionen anschlossen. Als Mitglied der Inquisition, Dämonenjäger oder Voodoo-Piraten ließen sich so etwas abgewandelte Handlungsverläufe im Wiederholungsfalle erleben. Reizvoll empfanden sie auch entweder als guter oder böser Held agieren zu können, wobei Drohungen und Diebstahl dem Spieler Minuspunkte einbrachten, während Hilfsbereitschaft und Gnade belohnt wurden.

**Fazit:** Duster anmutendes Rollenspiel-Abenteuer, das in seiner Inszenierung älteren, medien erfahren Spielern genügend Distanzierungsmöglichkeiten bot.



**Vertrieb:** Koch Media  
**System:** PC, Xbox 360, PS3  
**Preis:** bis 40 €

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



**Vertrieb:** Stoic  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 20 €

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

## THE BANNER SAGA

Die an Wikinger und nordische Sagen erinnernde **2D-Geschichte** faszinierte Strategen und Rollenspieler. Die Menschen werden von feindlichen Mächten, hier riesigen Maschinenwesen, bedroht und vom Spieler wird gefordert, sich mit einer schlagkräftigen Gruppe diesen entgegenzustellen. Mit seinem aus unterschiedlichen Kämpfern bestehenden Tross durchwandert er eindrucksvoll gestaltete Winterlandschaften, führt Dialoge und stellt sich zahlreichen rundenbasierten Kämpfen. Spannend und oft auch überraschend beurteilten die ausschließlich männlichen Spieler den Handlungsverlauf, der einerseits vorgegeben ist und andererseits von ihren jeweils getroffenen Entscheidungen beeinflusst wird. Dabei erfuhren sie, dass es nicht immer eindeutig Gut oder Böse beziehungsweise Richtig oder Falsch gibt und manche gutgemeinte Handlung auch den Verlust eines Mitstreiters zur Folge haben konnte. Hieraus entstand für so manchen Tester der Anspruch es im weiteren Spielablauf besser machen zu wollen. Um die deutsch untertitelten und textlastigen Informationen alle aufnehmen zu können waren Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz gefordert.

**Fazit:** Ansprechendes Taktik-Rollenspiel mit überraschenden Wendungen im Handlungsverlauf, die jüngere Spieler verstören könnte.



## SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS

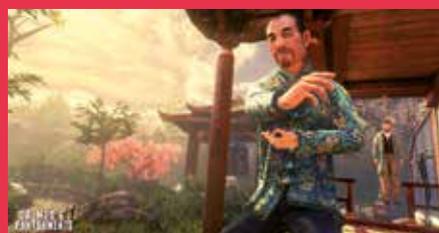
**Vertrieb:** Koch Media  
**System:** PC, Xbox One,  
Xbox 360, PS3, PS4  
**Preis:** bis 55 €

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

**Die Figur des Meisterdetektivs** war den meisten Jugendlichen schon aus Büchern, Comics oder Spielfilmen vertraut. Zusammen mit der legendären Figur und ihrem Freund und Helfer Dr. Watson nun in einem virtuellen Abenteuer seinen detektivischen Spürsinn zu beweisen, empfanden Mädchen und Jungen gleichermaßen reizvoll. In mehreren kleinen, abwechslungsreich und teilweise auch düster gestalteten Kriminal- und Mordfällen hieß es dann die Umgebung zu erkunden, Indizien zu sammeln, durch Kombinieren einen Zusammenhang herzustellen, Verdächtige zu verhören, sie in Widersprüche zu verwickeln bis die Spur letztendlich zum vermeintlichen Täter führte. Dass die Spieler etwaige Lügen der Verdächtigen in kleinen Minispielen nachweisen konnten, steigerte zusätzlich ihren Aufklärungseifer. Konzentriert und neugierig untersuchten sie akribisch mögliche Beweisstücke, zogen ihre Schlussfolgerungen und trafen Entscheidungen, die zu verschiedenen Lösungsansätzen führten. Die Möglichkeit, verschiedenen Spuren zu folgen, Irrtümern zu erliegen und am Ende eventuell sogar die falsche Person anzuklagen, fanden die jungen Detektive spannend und herausfor-

dernd, zumal ein solcher Irrtum meistens revidierbar war. Manche Tester saßen zu zweit am Bildschirm und tauschten sich intensiv aus was Vorgehensweisen und Schlussfolgerungen betraf. Um die zahlreichen englischsprachigen Dialoge mit deutschen Untertiteln erfolgreich einordnen zu können, waren Ausdauer, konzentriertes Lesen und das Verstehen von Zusammenhängen notwendig. Dies gelang nicht immer. Während ältere Genrekennner hier weniger Probleme hatten und sich sichtlich mit der Beweissuche, den Gedankengängen und den Herausforderungen vergnügten, taten sich Neulinge und Jüngere oftmals schwer, mit den vielfältigen Handlungsmöglichkeiten Schritt zu halten. Hier die speziellen Fähigkeiten des Protagonisten, wie beispielsweise das exakte Scannen der Umgebung oder das Deuten von Hinweisen, zielführend umzusetzen, erforderte dann Geduld und Frustrationstoleranz. Das galt auch für das komplexe Menü mit seinen zahlreichen Notizen und Beweissammlungen. Hier den richtigen Überblick zu behalten, erwies sich als echte Herausforderung. Trotz der Einschränkungen beurteilten die meisten Spieler die Detektivgeschichten als spannend, zu meist logisch und manchmal, was die Geschichten, Atmosphäre und grafisch detaillierten Szenerien im Großbritannien des späten 19. Jahrhunderts betraf „auch etwas gruselig“.

**Fazit:** Überraschende Wendungen bei der Täterfindung sorgten bei Mädchen und Jungen für ein abwechslungsreiches und spannendes Detektiverlebnis.



## TRIALS FUSION

In diesem Rennspiel gilt es einen Motorradfahrer auf 2D-Rennpisten zu steuern und mit waghalsigen Sprüngen und Stunts Wettkämpfe zu gewinnen. Um Stürze zu vermeiden, muss das Gleichgewicht des Fahrers möglichst genau ausbalanciert werden, was im Spiel ein hohes Maß an Fingerspitzengefühl und Streckenkenntnis erfordert. Die jungen Tester bewerteten das einfach wirkende Spielprinzip als herausfordernd und genial. Als äußerst detailreich mit einer aufregenden Streckenführung wurden von ihnen auch die Rennabschnitte erlebt.

Obwohl den Gamern die Punktevergabe im Mehrspieler-Modus nicht immer verständlich und plausibel erschien, sorgte dieser Spielbereich dennoch für die größte Wettkampfstimmung. Sein Können mit kunstvollen und waghalsigen Sprüngen und Salti unter Beweis zu stellen, steigerte nicht nur ihr Selbstwertgefühl, son-



**Vertrieb:** Ubisoft  
**System:** PC, Xbox One, PS4  
**Preis:** bis 30 €

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

dern sorgte auch für so manchen lautstarken Wow-Effekt. Dass das an sich gewaltfreie Spiel von der USK erst ab 12 Jahren freigegeben ist, liegt an den teilweise recht drastisch und unkommentierten Sturz-Szenarien der Fahrer bei Fehlversuchen, die jüngere Kinder in ihrem Spielerleben überfordern können.

**Fazit:** Akrobatisch ausgerichtetes Rennspiel, das Fingerspitzengefühl und richtiges Timing erfordert und die Gefährlichkeit dieser Sportart unkommentiert in Szene setzt.

## TROPICO 5

Ältere Tester wussten, dass die Aufbau- und Wirtschaftssimulationsreihe ernsthafte Bezüge zu realen Gegebenheiten satirisch und mit schwarzem Humor auf die Schippe nimmt. Eingebettet in dieses Stilmittel kreiert sich der Spieler zu Beginn einen diktatorischen Charakter, mit dem er dann über mehrere Zeitepochen hinweg ein tropisches Inselreich mal mehr, mal weniger korrupt regiert. Dies funktioniert aber nur, wenn der Spieler seinen Herrschaftsbereich mit einer funkti-

onierenden Wirtschaft und entsprechenden Gesetzen stetig ausbaut und soziale Unzufriedenheit in der Bevölkerung nicht mit Sondersteuern überstrapaziert. Dies wird u. a. mit dem Bau von Farmen, Fabriken und Plantagen erreicht, deren Erträge die eigene Bevölkerung ernähren oder ins Ausland verkauft werden. Natürlich war der Reiz für die Spieler groß, hier grenzüberschreitend zu handeln, um dann schmunzelnd mitzuerleben, wie ihr Spielcharakter durch eine Revolution oder einen Militärputsch entmachtete wurde. Aber auch ohne diese Erfahrung bot ihnen die detailreich gestaltete Wirtschaftssimulation abwechslungsreiche Herausforderungen.



**Vertrieb:** Kalypso Media  
**System:** PC, Xbox 360  
**Preis:** bis 50 €

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

**Fazit:** Das umfangreiche, mit schwarzem Humor gespickte Aufbaustrategiespiel sprach vorwiegend die männlichen Genre-Spieler sowie Kenner der Simulationsreihe an.

## VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR



**Vertrieb:** Ubisoft  
**System:** PC, Xbox One, Xbox 360, PS4, PS3  
**Preis:** bis 15 €

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

### Das trickfilmartig gezeichnete 2D-Rätsel-Abenteuer

erzählt in bedrückender Atmosphäre von verschiedenen Personen in den Wirren des Ersten Weltkriegs, deren Schicksale eng miteinander verwoben sind. Da gibt es den deutschen Karl, der seine französische Frau Marie und sein Kind verlassen muss, weil er von der deutschen Armee eingezogen wird. Maries Vater Emil hingegen kämpft auf der französischen Seite, wird verwundet und beschließt in den Schützengräben nach Karl zu suchen. Neben diesen Figuren können abwechselnd noch ein amerikanischer Legionär, die Sanitäterin Anna und indirekt ein Hund gesteuert werden.

Mädchen und Jungen, die sich auf das Spiel einließen, beeindruckte die detailreich gestaltete, tiefgründige Geschichte und die Ausdifferenzierung der verschiedenen Charaktere. Auch fiel ihnen auf, dass die Handlung nicht mit Gut und Böse arbeitet, sondern den Krieg an sich als todbringende und zerstörerische Kraft beschreibt.

Neugierig arbeiteten sie sich in der Geschichte voran, erkundeten genretypisch die Umgebung, sammelten Gegenstände ein, die sie andernorts wieder verwendeten und führten Gespräche. Dass diese zumeist in bebilderten Sprechblasen erfolgen, störte die meisten dabei nicht. Bis auf die Zwischensequenzen gibt es

im Spiel überhaupt nur wenig Sprachausgabe. Die Action-Szenarien, in denen der Spieler z.B. mit dem Fahrzeug Fliegerangriffen reaktionsschnell ausweichen oder in einer Schlacht behutsam von Deckung zu Deckung hechten muss, wurden von den Testern nicht als zu actionlastig oder die Geschichte verharmlosend bewertet. Ihrer Meinung nach schaffen sie wie auch einige humorige Situationen im Spiel Momente der Entlastung in einer ansonsten sehr realistisch wirkenden und traurigen Geschichte. Dies galt auch für die verschiedenen Schieberätsel und Puzzles, die es im Spielverlauf zu lösen gab. Neben Zahnrädern, Schaltern und anderen Herausforderungen fanden sie es spannend, dass sie mit Hilfe des Hundes an Stellen und Orte gelangen konnten, die mit den einzelnen Charakteren nicht erreichbar waren. Gestaltete sich ein Rätsel dennoch als zu schwierig, bot das Spiel entsprechende Tipps und Hilfestellungen.

**Fazit:** Das Rätsel- Abenteuer bietet neben den spielerischen Elementen auch zahlreiche wissenswerte Informationen zur Geschichte des 1. Weltkrieges. Da das Thema Krieg auch in unserer heutigen Zeit in Nachrichten, Fernsehen, Film und Internet allgegenwärtig ist und Mädchen wie Jungen hierzu eine Meinung haben, könnte man im geeigneten Setting das Spiel nutzen, um mit den Jugendlichen hierüber ins Gespräch zu kommen.



USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

## WILDSTAR

**Vertrieb:** NCsoft  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 45 €  
 (zzgl. mtl. Abo-Kosten)

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

**Die Spieltester beschrieben diese Version eines Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiels (MMORPG),** als „Word of Warcraft“ im Weltraum, nur mit mehr Action. Ansonsten gelte das gleiche Spielprinzip. Auf der Suche nach einer neuen Heimat treffen auf dem Planeten Nexus mehrere Völker aufeinander. Da jede Fraktion das neue Terrain für sich beansprucht, kommt es unwillkürlich zu kämpferischen Auseinandersetzungen um Ressourcen und Land. Vertraut mit dem Genre, wählte man sich in der offen gestalteten Spielwelt zuerst ein Volk aus und kreierte dann einen fiktiven Spielcharakter. Gut gefiel, dass dem Spieler hierbei viele Freiheiten gegeben werden, um seinen Helden möglichst individuell nach seinen Wünschen zu gestalten. Ob als Krieger, Schütze, Sanitäter oder wer auch immer, Ziel ist es, sich mit seiner Figur durch Interaktionen wie Aufträge, Gespräche, Handel, Einsammeln von Gegenständen und Kampf weiterzuentwickeln und neue Level zu erreichen, was die eigene Figur zunehmend mächtiger agieren lässt. Im späteren Spielverlauf kann man dann einer Gilde beitreten und so mehr in Kontakt mit anderen kommen. Laut der Jugendlichen liegt im Zusammenspiel mit anderen Gamern aus der ganzen Welt, mit denen man schwierigere Aufgaben gemeinsam löst oder Spieler der feindlichen Fraktion im Team bekämpft, auch der besondere Reiz und Spielspaß.

Die futuristische Welt im bunten, detailreichen Comic-Stil mit ihren ungewöhnlichen und skurrilen Figuren machte die Tester neugierig, auch wenn ihnen der deutsch synchronisierte Humor mancher Figuren vom Sinn her nicht immer verständlich war. Die Spielatmosphäre beschrieben sie als unterhaltsam und motivierend, was ihrer Meinung nach auch mit der fröhlichen Hintergrundmusik und den eigenartigen Geräuschen der Weltraum-Bewohner und deren Maschinen zusammenhängt.

Typisch für dieses Genre ist, dass die offene Spielwelt kein Ende vorsieht und das Online-Spielgeschehen auch bei Ausloggen des Spielers weiterläuft. Gerade weil sich der Spielerfolg durch lange Spielzeiten ergibt, im Verbund mit Gleichgesinnten gespielt wird und eine gewisse Verlässlichkeit und Kontinuität vom Spieler gefordert werden, kann hier schnell der Reiz entstehen, täglich über einen längeren Zeitraum anwesend sein zu wollen.

**Fazit:** Futuristisches Online-Rollenspiel im Weltraum, das vor allem männliche Genrefans anspricht und neben dem Kauf des Spiels noch monatliche Kosten in Höhe von 13 Euro bereitet.





**Vertrieb:** inkle  
**System:** iOS  
**Preis:** ca. 5 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 14 Jahren

## 80 DAYS

**Wäre die wie ein interaktives Spielbuch wirkende Abenteuergeschichte** von Jules Vernes „In 80 Tagen um die Welt“ deutschsprachig, hätten sich vielleicht mehr Mädchen und Jungen dafür interessiert. So sprach die Spiele-App im Test nur ältere, lesegeduldige Jugendliche mit fortgeschrittenen Englischkenntnissen und entsprechender Neugier an. Die aber waren positiv angetan von der komplexen Spieltiefe, der offenen Spielwelt, der Handlungsvielfalt, den zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten und den damit verbundenen überraschenden Wendungen im Abenteuerverlauf. Um die richtige Reise-

route zu finden, muss der Spieler unter Zeitdruck mit unterschiedlichsten Transportmitteln unzählige Städte und Plätze in der ganzen Welt erkunden, Leute befragen und klug mit der Reisekasse wirtschaften. Darüber hinaus bot ihnen die Geschichte dabei so manch Informatives zu anderen Ländern, deren Sitten, Kultur und Geschichte. Dass man auf dem dreh- und zoombaren Globus die aktuellen Reisepunkte anderer Online-Spieler mitverfolgen konnte, erhöhte den Spielreiz und erzeugte Wettbewerbsatmosphäre.

**Fazit:** Klassische Jugendliteratur verknüpft mit anregenden Spiele-Apps könnten möglicherweise interessante Medienprojekte in Schulen sein.

## AERENA: CLASH OF CHAMPIONS

**Ähnlich dem Spielprinzip Schach** geht es auch in dem rundenbasierten Strategiespiel nicht um Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit, sondern ausschließlich um vorausschauendes Planen und wohlüberlegte Spielzüge. Ziel ist es in einer fiktionalen Welt mit einer kampfstarken Truppe und einem Luftschiff gegen computergesteuerte oder menschliche Gegner anzutreten, um den Rohstoff Äther zu sichern. Für die Spieler war die Hintergrundgeschichte eher unbedeutend. Vielmehr interessierte sie Regelwerk und Handlungsmöglichkeiten, über die ein Tutorial entsprechend informierte. Wie so oft, galt es auch hier, sich dann verschiedene Charaktere

**Fazit:** Nur der ganz harte Kern war interessiert sich in diesem Strategiespiel zu beweisen.

**Vertrieb:** Cliffhanger Productions  
**System:** PC, iOS, Android  
**Preis:** kostenlos (optionale Zusatzkosten)

**USK:** keine Kennzeichnung (nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 12 Jahren

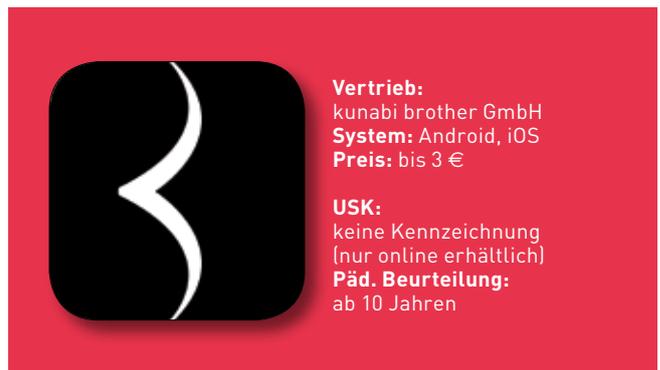


mit ganz speziellen Fähigkeiten wie beispielsweise Nahkampfqualitäten oder Feuerkraft zusammenzustellen. Auf einer wie schon erwähnt schachbrettähnlichen Spielfläche versucht man dann unter Zeitdruck in abwechselnden Zügen ein gegnerisches Team nach dem anderen zu besiegen. Die hierfür notwendige Geduld und Ausdauer besaßen aber nur wenige ältere Genre-Experten.

## BLEK

**Spielprinzip und Handhabung des Denk-, Mal- und Knobelspiels** wurden von Mädchen und Jungen schnell verstanden. Aufgabe ist es, auf einer einfach gestalteten Tablet-Spielfläche farbige Kreise zu löschen und schwarze zu meiden. Um dies zu erreichen, deutet der Spieler mit dem Finger den Verlauf einer Linie an, die sich dann gemäß seiner Vorgabe selbstständig und zielorientiert über den Bildschirm weiterschlingelt. Sind alle farbigen Kreise getroffen, wartet die nächste Aufgabe.

Erzielten die Tester anfänglich schnelle und motivierende Spielerfolge, mussten sie schon bald feststellen, dass sich die Herausforderungen stetig schwieriger gestalteten. Hier galt es nicht einfach nur eine Linie vorzugeben, sondern auch Geschwindigkeit und Bewegungsablauf sowie mögliche Hindernisse vorrausschauend zu



bedenken. Selbst erfahrene Tüftler kamen hier schwer ins Grübeln und mussten viel Geduld und Frustrationstoleranz aufbringen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

**Fazit:** Minimalistisch-komplexes Denkspiel mit offenen Lösungswegen, das langfristig nur die hartnäckigen Tüftler herausforderte.

## BO GEHT ESSEN

**Übersichtlich und bunt gestaltetes Spiel**, bei dem mit einfachen, spielerischen Schritten Vorschulkindern das tägliche Essen näher gebracht wird. Mit Hilfe der fröhlichen Giraffe Bo kauft man Lebensmittel ein, bereitet Menüs zu, deckt den Tisch und kümmert sich nach beendeter Mahlzeit auch noch um den Abwasch. Bei den einzelnen Aufgaben gilt es aufmerksam zuzuhören, Gegenstände richtig zu platzieren und Farben zu unterscheiden. Alle Abläufe werden verständlich in deutscher Sprachausgabe erklärt und boten so auch Mädchen und Jungen,

die zum ersten Mal mit einem Touchgerät spielten, schnelle Spielerfolge. Die verschiedenen Aufgaben konnten sie dabei beliebig oft wiederholen oder auch überspringen, ohne dabei den Spielfluss zu stören. Ältere sowie App-erfahrene Kinder fühlten sich dagegen schnell unterfordert und suchten sich lieber angemessene Herausforderungen in anderen Spielen. Positiv hervorzuheben ist, dass die App keine persönlichen Informationen sammelt und sowohl auf Werbung als auch In-App-Käufe sowie Social-Network-Integrationen verzichtet.



**Fazit:** Kurzweilige und leicht verständliche Spiele-App, in der Vorschulkindern u. a. Motorik, Aufmerksamkeit und die Weiterentwicklung des Wortschatzes üben.



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

**USK:**  
 keine Kennzeichnung  
 (nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
 ab 12 Jahren

## BOOM BEACH

**Militärische Auseinandersetzungen** gegen andere Spieler sind Mittelpunkt dieses comichaft inszenierten Strategiespiels. Aus der Vogelperspektive heraus müssen auf einer Insel eigene Gebäude errichtet, Verteidigungsanlagen ausgebaut, Kampftruppen ausgebildet und wichtige Ressourcen wie Holz, Eisen, Stein oder Gold gesammelt werden. Im weiteren Verlauf gilt es sich mit anderen Gamern zu verbünden und feindlich besetzte Nachbarinseln mit unterschiedlichen Taktiken zu befreien. Das einfache Spielprinzip, die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten im Handlungsgeschehen sowie die kriegerischen, fast parodistisch anmutenden

Kämpfe, begeisterten vorrangig die Jungen. Eifrig erkundeten sie die Landschaften, entwickelten akribisch Angriffsstrategien und freuten sich über jede Inseleroberung. Denn je erfolgreicher sie waren, desto höher fiel ihre Belohnung durch die befreiten Inselbewohner aus. Eltern sollten wissen, dass „Boom Beach“ ein typisches Free-to-play Spiel ist und über In-App-Käufe ungeduldigen Kindern die Möglichkeit bietet gegen reales Geld schnelle Spielfortschritte zu erwerben.

**Fazit:** Kampforientiertes Strategiespiel, das Kinder sich online kostenfrei herunterladen können, im Spielverlauf aber schnell zur Kostenfalle werden kann.



**Vertrieb:** Double Fine  
 Productions  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 25 €

**USK:**  
 keine Kennzeichnung  
 (nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
 ab 12 Jahren

## BROKEN AGE

**Das klassische, wie ein bunter Kinder-Comic aufgemachte Abenteuer** irritierte anfänglich die Spieler, weckte zugleich aber auch ihre Neugier. Denn dieses Spiel wartet zum Einen mit zwei Protagonisten auf, dem Mädchen Vella und dem Jungen Shay, die abwechselnd gesteuert werden können und bietet darüber hinaus zwei auf die Figuren bezogene Handlungsstränge. Herauszufinden, in welchem Zusammenhang die beiden Hauptdarsteller und ihre Geschichten stehen, ist Aufgabe des Spielers.

Also arbeiteten sie sich abwechselnd in beiden Geschichten voran, führten Gespräche, sammelten Gegenstände, setzten diese andernorts wieder ein und lösten verschiedene Rätsel. Diese wurden als logisch und nicht allzu schwierig beurteilt und konnten mit Geduld und Experimentierfreudigkeit auch von unerfahrenen Gamern gemeistert werden.

Obwohl nur englischsprachig mit wenigen deutschen Untertiteln, konnte das Spiel dennoch ältere Mädchen und Jungen faszinieren. Sicherlich auch deshalb, weil die beiden Hauptfiguren und ihre Geschichten Identifikationsmöglichkeiten anbieten zu Themen wie Erwachsenwerden und Entscheidungsfreiheit.

**Fazit:** Fantasievolles, futuristisches Abenteuer rund um das Thema Erwachsenwerden mit sympathischen Charakteren.

## ETHAN: METEOR HUNTER

**Trotz fehlender Geschichte** und nicht gänzlich überzeugender 2D-Grafik, konnte das Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel dennoch die Tester begeistern.

Mit dem kleinen Nagetier Ethan, muss der Spieler in Jump&Run-Manier farbenreiche und unterschiedlich gestaltete Szenerien durchlaufen und dabei tückische Hindernisse überwinden sowie physikalische Rätsel lösen. Laut der Gamer liegt hier der eigentliche Reiz des Spiels, da die Rätsel zumeist nur in Kombination mit den Spezialfähigkeiten des kleinen Nagers zu bewältigen sind. Ließ sich beispielsweise ein Abgrund nicht mit normaler Sprungkraft überwinden oder ein Schalter nicht alleine betätigen, konnten sie mit Ethan den Spielfluss für eine begrenzte Zeit stoppen. Mit Hilfe seiner Telekinesefähigkeiten waren sie dann in der Lage hilfreiche Objekte im Spiel durch kluges Verschieben so zu



**Vertrieb:** Seaven Studio  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 10 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 12 Jahren

platzieren, dass die Hindernisse nun überwunden werden konnten. Da mit Spielverlauf die Aufgabenstellungen immer diffiziler wurden, unterstützten sich die Spieler gegenseitig mit Tipps und Ratschlägen, um alle Herausforderung meistern zu können.

**Fazit:** Herausforderndes Geschicklichkeits- und Rätselspiel, das in späteren Levels auch die Genre-Experten ins Grübeln brachte.



**Vertrieb:** Czech Games Edition  
**System:** iOS  
**Preis:** ca. 7 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

## GALAXY TRUCKER

**Ältere Spieltester, die bereits das gleichnamige Brettspiel kannten**, waren besonders neugierig, was die englischsprachige App zu bieten hat. Aufgabe ist es als Weltraumpilot in Echtzeit oder rundenbasiert fremde Galaxien zu bereisen und Aufträge zu erfüllen, wobei der Ablauf in verschiedene Phasen mit unterschiedlichen Handlungsforderungen unterteilt ist. Um Aufträge ausführen zu können, muss der Spieler ent-

weder gegen den Computer oder andere Mitspieler durch Ziehen von Karten ein Raumschiff zusammenbauen. Hier galt es vorausschauend zu planen und sein Fluggerät so optimal wie möglich, z. B. mit leistungsstarken Motoren und Waffen, auszustatten. Beim anschließenden Flug, der wie ein Wettlauf auf dem virtuellen Brett inszeniert ist und anschließend mit Punkten bewertet wird, zeigte sich dann, ob das Fluggerät Herausforderungen wie z. B. Meteoritenschwärmen oder automatisch ablaufenden feindlichen Angriffen standhalten konnte. Solche Momente beschrieben die Tester als spannend und motivierten sie, sich weiteren Runden und Herausforderungen zu stellen.

**Fazit:** Gute Englischkenntnisse sind notwendig, um die abwechslungsreich gestaltete Brettspielumsetzung in ihrer Gänze verstehen zu können.

## HOHOKUM

Mit einer kunterbunten Schlange oder doch eher Drachen, die Mädchen und Jungen konnten sich hier nicht einigen, geht es auf Entdeckungstour durch verschiedene kunstvoll gestaltete und kindlich anmutende 2D-Landschaften. Ohne Spielanleitung und eingeraht in entspannter, fast meditativ wirkender Musik, mussten die Kinder selbst herausfinden, welche Aufgaben das Spiel für sie bereithält. So galt es beispielsweise alle Wagen einer Achterbahn zu finden, im Dschungel einen Affen zu befreien, Tontöpfe umzuwerfen, Lichter anzuzünden oder mit kleinen bunten

**Fazit:** Märchenhaft, kunstvoll gestaltete Landschaften ohne Stress zu erkunden und Aufgaben zu lösen, gefiel vor allem jüngeren Jungen und Mädchen.



**Vertrieb:**  
Sony Computer  
Entertainment  
**System:** PS3, PS4  
**Preis:** bis 13 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur Online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 6 Jahren

Gestalten auf dem Rücken herumzufliegen. Während die Steuerung der Spielfigur selbst jüngere und unerfahrene Kinder schnell beherrschten, fiel ihnen dagegen die Orientierung in den jeweiligen Spielebenen nicht immer leicht. Doch mit Geduld und unterstützenden Tipps von zuschauenden Testern ließen sich auch solche Irritationen schnell auflösen. Dann stand wieder die Freude am Ausprobieren im Mittelpunkt, zumal es überall etwas zu entdecken und auszuprobieren gab.

## IBB & OBB



**Vertrieb:** Sparpweed  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 10 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur Online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 9 Jahren

**So schlicht die Gestaltung, so herausfordernd die Aufgabenstellungen** in dem abstrakt gehaltenen 2D-Geschicklichkeits- und Rätselspiel. **ibb** und **obb**, zwei Kopffiguren mit Füßen, turnen durch verschiedene Level und brauchen dabei immer wieder die Hilfe des jeweils anderen, um beispielsweise durch einen Sprung auf den Kopf des Partners auf höhere Ebenen zu gelangen. Die Spielwelt besteht dabei aus einer oberen und einer unteren Hälfte mit gegensätzlichen Schwerkraften, die durch einen Streifen, auf dem sich **ibb** & **obb** bewegen, getrennt ist. Den Übergang von der einen in die andere Hälfte bilden fest platzierte Portale, die oftmals nur von einer Figur genutzt werden können.

So entstanden insbesondere im Spiel zu Zweit immer wieder knifflige und zugleich motivierende Situationen, da die Tester immer auf den Partner angewiesen waren und nur mit logischem Denken und konzentriertem Zusammenwirken vorankamen. Zwar gibt es auch die Möglichkeit, beide Figuren alleine zu steuern, aber der richtige Spielspaß entfaltete sich nur im Teamspiel.

**Fazit:** Innovativer und herausfordernder Mix aus Geschicklichkeits- und Rätselspiel, in dem Kooperation der Lösungsweg ist.

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

## INGRESS



**Vertrieb:** Google  
**System:** iOS, Android  
**Preis:** kostenlos

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 14 Jahren

**Eine Art Smartphone-Schnitzeljagd** im Freien anzugehen, sprach insbesondere ältere und medienaffine Jugendliche an. Vor allem, da das Geschehen in einen motivierenden, fiktionalen Wettbewerb mit Hintergrundgeschichte eingebettet ist. Als sogenannte Agenten müssen sich Spieler entweder der Gruppe der Erleuchteten oder dem Widerstand anschließen und konkurrieren fortan um eine Energieform namens „Exotic Matter“. Der Standort des Spielers sowie dessen Bewegungen werden auf einer futuristisch anmutenden Karte dargestellt.

In der realen Umwelt gilt es nun vom Spielsystem angebotene Portale zu entdecken. Dies können Denkmäler, Kunstwerke oder andere Sehenswürdigkeiten sein und sind nur auf dem Smartphone sichtbar. Einmal entdeckt, gilt es sie virtuell zu besetzen und gegen Spieler der jeweils anderen Fraktion zu verteidigen.

Da die gegnerischen Parteien nicht untätig sind, entsteht so kontinuierlich ein dynamisches und laut Spieler spannendes Hin und Her, da die Machtverhältnisse der beteiligten Gruppen ständig wechseln können. Prozess und Ablauf beschreiben sie als recht abwechslungsreich, da es zahlreiche weitere Handlungsmöglichkeiten gibt wie das Einsammeln der fiktiven Energieform oder das virtuelle Verbinden mehrerer Portale zu einem Feld. Ähnlich wie in Rollenspielen können auch hier höhere Ränge durch erfolgreiche Aktionen erreicht werden, was im fortgeschrittenen Spielverlauf der Hilfe erfahrener Mitstreiter bedarf. Unter erfolgsorientierten Agenten ist es nicht selten üblich, sich über das soziale Netzwerk „Google+“ zu verbünden, um dort gemeinsam Taktiken hinsichtlich z.B. Gebietszuständigkeiten und Einsatzplänen zu besprechen. Die hierbei entstehenden Bekanntschaften tragen laut Aussage der Gamer zur Langzeitmotivation bei und sorgen untereinander auch für ein gewisses Verantwortungsbewusstsein. Nimmt eine Gruppe der gegnerischen Fraktion z. B. Portale ein, erfährt das der Spieler auf seinem Smartphone. Bei erfolgsorientierten Mitstreitern kann der Druck entstehen, ständig eingreifen zu wollen, zumal aktive und hilfsbereite Agenten ein besonders hohes Ansehen in der „Ingress“-Community besitzen.



**Fazit:** Die im Spiel gesammelten Nutzungsdaten kann Google auch mit anderen hauseigenen Diensten wie Google Maps verknüpfen. Datenschützer befürchten, dass solche personenbezogenen Profile zukünftig auch anderen Anbietern mit kommerziellem Hintergrund, z. B. für standortbasierte Werbung, zur Verfügung gestellt werden.



**Vertrieb:**  
**System:** Android, iOS  
**Preis:** bis 5 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 6 Jahren

## LEO'S FORTUNE

### In diesem Mix aus Jump&Run- und Räselelementen

hilft der Spieler dem putzigen Fellknäuel Leo seinen gestohlenen Goldschatz wiederzufinden. Dafür müssen zahlreiche, abwechslungsreiche und allesamt mit Fallen und Rätseln ausgestattete Level gemeistert werden. Hier gilt es u. a. Schalter zu aktivieren, Stacheln auszuweichen, Gewichte zu platzieren, mit einer Seilbahn Abgründe zu überqueren und Goldmünzen einzusammeln, die der Dieb verloren hat. Die Szenarien sind dabei äußerst vielfältig gestaltet, von schnellen Strecken mit Loopings über Flugeinlagen bis hin zu Rätselpassagen, welche logisches Denken erfordern. Dies

begeisterte die Tester ebenso wie die grafische Präsentation mit ihren fotorealistischen Landschaften von idyllischen Wäldern, verschneiten Bergketten und wilden Piratenstädten. Trotz erster, schneller Spielerfolge und der Einschätzung, dass Steuerung und Aufgabenstellung einfach und verständlich sind, zeigten sich jüngere Mädchen und Jungen mit der Umsetzung bald überfordert, da die Herausforderungen stetig zunahmen und besonders in den späteren Abschnitten präzises Handeln und Geduld abverlangten.

**Fazit:** Herausforderndes Jump&Run-Spiel mit Räselelementen für das Tablet, von dem sich Jungen und Mädchen gleichermaßen angesprochen fühlten.

## LIQUIDSKETCH

### Ziel dieses in der Vollversion ohne Werbung und In-App-Käufe auskommende Geschicklichkeitsspiels

ist es, mit dem Finger oder Bewegungssensor des Tablets und gleichzeitigem Hin- und Herbewegen des Gerätes farbige Flüssigkeiten in vorgegebene Behältnisse zu manövrieren.

Das sich selbsterklärende Spielprinzip wurde trotz fehlender deutscher Sprachausgabe auch ohne Text von den meisten Kindern schnell verstanden. Mädchen und Jungen hatten sichtlich Spaß daran in den zahlreichen und mit steigendem Level immer kniffliger werdenden physikalischen Aufgaben experimentieren und sich beweisen zu können. Dass neben Geschick, Konzentration und Weitsicht auch noch das Verändern, Mischen oder Zuordnen von Farben notwendig sind, empfanden die älteren als abwechslungsreich und zusätzlich motivierend. Jüngere zeigten sich hierbei oftmals überfordert

**Vertrieb:** Tobias Neukom  
**System:** iOS  
**Preis:** ca. 1 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 8 Jahren



und gaben resigniert auf. Während die musikalische Untermalung wenig Zuspruch fand, wurde der Sandkasten-Modus interessiert aufgenommen, konnte man hier doch eigene Spielwelten kreieren und mittels integrierter Videofunktion diese auch noch aufnehmen.

**Fazit:** Das Beobachten und Erfahren physikalischer Mechanismen mittels Farben und Flüssigkeit faszinierte Mädchen und Jungen.



**Vertrieb:** Microsoft  
**System:** Xbox One  
**Preis:** ca. 15 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 8 Jahren

**Max hat seinen kleinen Bruder in das märchenhaft inszenierte Reich Anderwelt verwünscht**, wo dieser nun von einem

Riesenenffen gefangen gehalten wird. Um ihn zu befreien, begibt sich der Spieler mit dem als sympathisch empfundenen Jungen in Jump&Run-Manier auf eine abenteuerliche Suche mit zahlreichen Rätseln und spannenden Auseinandersetzungen.

Einige Tester fühlten sich sofort an „Max and the Magic Marker“ (s. Band 20) erinnert. Dort wie hier steht im Mittelpunkt der Handlungsforderungen ein magischer Stift, den es kreativ zu betätigen gilt, um den kleinen Helden vor Feinden zu schützen und beim Überwinden von Hindernissen behilflich zu sein. So mussten sie beispielsweise Lianen, Treppen oder Baumstämme zeichnen, um gefährliche Abgründe, Schluchten oder reißende Flüsse überqueren zu können. Das Zeichnen mit dem Stift war für die Jungen und Mädchen anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig, aber mit etwas Übung dann schnell erlernt. Konzentriert und voller Neugier gingen sie jede Herausforderung an, zumal sich die Lösungswege nur mit Einfallsreichtum, zeichnerischem Geschick, Reaktionsschnelligkeit, Kombinationsfähigkeit und Frustrationstoleranz finden ließen. Was ihnen nicht immer leicht fiel, da sich so manches Rätsel als recht vertrackt erwies und zum Zeichnen zudem nur eine begrenzte Menge an Tinte pro Aufgabe zur Verfügung stand. Als hilfreich erwies sich dann, dass bei mehreren Fehlversuchen den Testern im Spiel dezente Hin-

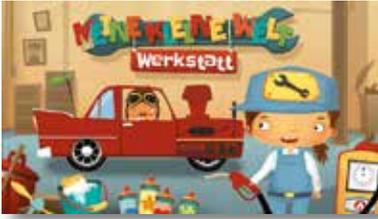
## MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

weise auf die Lösungsschritte gegeben wurden. Ebenso motivierte, dass sich bei erfolgreichem Handeln die Hilfsmöglichkeiten mit dem magischen Stift erweiterten.

Trotz einiger kritischer Anmerkungen wie zu eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten, zu geringer Spielumfang und wenig spannende Geschichte, empfanden die meisten Mädchen und Jungen das Spiel als abwechslungsreich, herausfordernd und unterhaltsam. Gut gefielen ihnen auch die unterschiedlichen, bunt und detailgetreu animierten, teilweise auch düster wirkenden Landschaften mit ihren eigentümlichen und nicht immer friedlichen Bewohnern. Musik, Sound und die dynamische Kameraführung im Handlungsverlauf beurteilten sie als stimmig, sorgte dies doch für eine ihrer Meinung nach anregende und nicht bedrohlich wirkende Spielatmosphäre.

**Fazit:** Jump&Run-Rätselabenteuer mit aktionalen Spielinhalten, das auf Grund seiner auf kreatives Handeln ausgerichteten Aufgabenstellungen auch die Mädchen längerfristig interessierte.





**Vertrieb:** Oetinger  
**System:** Android, iOS  
**Preis:** bis 2 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 4 Jahren

## MEINE KLEINE WELT: WERKSTATT

**Auch wenn nicht alle Handlungsforderungen in der einfach und anregend gestalteten Spiele-App** sofort verstanden wurden, kamen mit etwas Anleitung auch Kinder im Vorschulalter damit zurecht. Es gilt Kundenwünsche in einer Autowerkstatt zu erfüllen wie Ölwechsel, Autowäsche, Luft in Reifen füllen oder Batterien austauschen, was sowohl Mädchen als auch Jungen interessierte. Mit etwas Unterstützung oder durch Ausprobieren fanden sie schnell heraus, dass die im Spiel auftretenden Bildblasen darüber informieren, was dem Auto fehlt und dass man jene anklicken muss, um zur richtigen Werkstation zu gelangen. Die Reparatur, wie beispielsweise das Anbringen von Rädern, muss dabei

sehr präzise ausgeführt werden, was Geduld und Geschicklichkeit erforderte. Hatten sie alle Aufträge erfüllt, gab es zur Belohnung unterschiedlich viele Münzen und neue Kunden. Ihr Spielspaß wurde noch gesteigert durch die Option, verschiedene Autos fantasievoll umbauen, bemalen und mit diesen kleine Rennen mit bis zu vier Teilnehmern fahren zu können.

**Fazit:** Anfänglich etwas gewöhnungsbedürftig, begeisterte das bunte Autowerkstatt-Spiel auch schon die Mädchen und Jungen im Vorschulalter.

## MONUMENT VALLEY

**Von dem mit leisen Tönen unterlegten** bunten, liebevoll, märchenhaft und kunstvoll animierten 3D-Rätsel- und Knobelspiel waren die Mädchen und Jungen sichtlich angetan. Aufgabe ist es ein kleines Mädchen namens Ida durch abstrakt gestaltete Labyrinthbauten zu führen. Dabei trifft sie u. a. auf Krähen und Wächter, die ihr den Weg versperren. Logisches Denken, räumliches Vorstellungsvermögen, Planungsfähigkeit und Geduld waren dann gefordert, da sich nur durch richtiges Drehen, Verschieben oder Kombinieren von Schaltern und Hebeln neue Wege und Treppen für die kleine Heldin freilegen ließen. Die Steuerung funktioniert dabei intuitiv per Touchscreen und wird dem Spieler zu Beginn der Reise verständlich erklärt. Mit etwas Übung hatten die meisten Tester den Dreh schon bald



**Vertrieb:**  
ustwo Studio  
**System:** Android, iOS  
**Preis:** bis 4 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

raus, zumal sie die einzelnen Aufgabenstellungen ohne Zeitdruck und in entspannter Spielatmosphäre angehen konnten. Neben der allgemeinen Faszination für die kunstvolle Spielgestaltung, hätten sich einige erfahrene Knobler noch mehr und etwas kniffligere Rätsel sowie einen größeren Spielumfang gewünscht.

**Fazit:** Kunstvoll gestalteter Rätsel- und Knobelspaß, den Mädchen und Jungen entspannt und ohne Zeitdruck erlebten.

## OCEANHORN

**Um seinen Vater aus den Klauen des Seeungeheuers Oceanhorn zu befreien,** steuert der Spieler den jungenhaften Helden aus der Vogelperspektive durch comichaft, abwechslungsreich und fantasievoll gestaltete Landschaften. Die Bedienung des Tablet sowie die wichtigsten Handlungsschritte wurden sogar von Genre-Einsteigern problemlos verstanden, was dazu beitrug, dass sie schnell zu ersten Spielerfolgen kamen. Anfänglich ausgerüstet mit Schwert und Schild, stellten sie sich kleinen und großen Gegnern, erkundeten verschiedene Orte, führten Gespräche, lösten Rätsel, betätigten Gegenstände und sahen dabei zu wie ihre Spielfigur immer wirkungsmächtiger wurde. Doch Kampfkraft und Waffen allein genügten nicht. Um in der spannenden Geschichte erfolgreich zu sein, mussten die jungen Abenteurer auch Ausdauer und Geduld aufbringen, strategisch Handeln und vorausschauend Denken. Nur



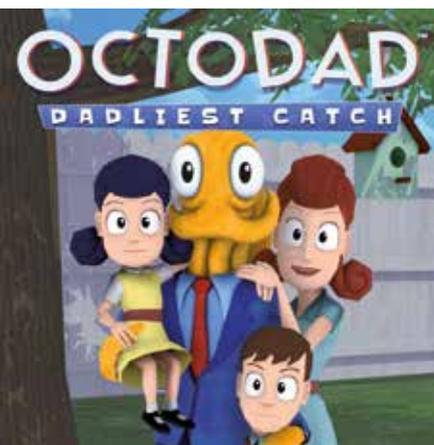
**Vertrieb:**  
FDG Entertainment  
**System:** iOS  
**Preis:** ca. 8 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 10 Jahren

so lassen sich ihrer Meinung nach alle Hindernisse überwinden, jedes Rätsel lösen und die Schwachstellen der mächtigen, feindlich gesonnenen Fantasiegestalten ausfindig machen.

**Fazit:** Mitzuerleben, wie in dem märchenhaft inszenierten Abenteuer die eigene Spielfigur immer mächtiger wird, faszinierte besonders die Jungen.

## OCTODAD: DADLIEST CATCH



**Vertrieb:**  
Young Horses  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 15 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 10 Jahren

**Schon die slapstickartige Geschichte des Geschicklichkeitsspiels,** einen als Familienvater verkleideten Oktopus, möglichst unauffällig durch menschliche Alltagssituationen zu steuern, fanden die Tester originell. Doch die Umsetzung der Spielforderungen, mit den Tentakeln und Saugnäpfen des ungewöhnlichen Protagonisten verschiedene Aufgaben zu erfüllen ohne die gesamte Umwelt in Schutt und Asche zu legen, bereitete ihnen einfach nur unterhaltsamen und phasenweise auch lautstarken Spielspaß. So gestaltete sich u. a. die Zubereitung eines Kaffees, der Einkauf im Supermarkt, der Besuch in einem Freizeitpark, einer Kirche oder eines Aquariums zu einem vergnüglichen Speißbrutenlauf.

Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters fühlten sich von der aberwitzigen, englischsprachigen Spielgeschichte angesprochen und versuchten alleine, zu zweit oder auch zu viert mit Geschicklichkeit, Koordinationsvermögen und Übung die Spielsteuerung der Krake zu beherrschen. Motivierend war hierbei, dass bei Fehlversuchen an entsprechenden Speicherpunkten das Spiel fortgesetzt werden konnte.

**Fazit:** Innovatives Geschicklichkeitsspiel, das nicht nur Jungen herausforderte und unterhaltsamen Spielspaß bot.

## ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

Ein kurzes, recht düster gehaltenes 3D-Video führt in die fiktionale Jump&Run-Geschichte ein. So erfährt man, dass auf dem Planeten Oddworld wegen Nahrungsmangel sogar die eigenen Bewohner, Mudokaner genannt, herhalten müssen. Aufgabe des Spielers ist es, der an ein Alien erinnernden Spielfigur Abe bei der Flucht und Rettung der Artgenossen zu helfen. Hierfür muss er mit seinem Protagonisten durch fabrikähnliche Szenerien laufen und springen, Feinde umschleichen, Hindernissen ausweichen und zahlreiche Schalterrätsel lösen. Dies erzeugte besonders bei ungeübten Spielern gelegentlich Frustrationsmomente, da Abe kaum Waffen besitzt, die exakte Steuerung nicht immer gelang und so manche Spielforderung trotz in Deutsch eingblendeter Hilfen auch von Versuch und Irrtum abhängig war. Da jeder Fehler sofort bestraft wird, mussten die Tester da-

rauf achten frühzeitig den Spielstand abzuspeichern. Während der im Spiel angebotene Kooperationsmodus kaum ihren Zuspruch fand, überzeugten die Jungen umso mehr die Handlungsanforderungen, der Schwierigkeitsgrad und die detailreiche Spielgestaltung.

**Fazit:** Humoristische Momente im Spiel boten medien-erfahrenen Kindern genügend Distanzierungsmöglichkeiten, um die fiktionale Geschichte entsprechend einordnen zu können.



**Vertrieb:** Oddworld Inhabitants  
**System:** PS4  
**Preis:** ca. 20 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 12 Jahre

## OUT THERE

Der im dezenten 2D-Comicstil mit sphärischen Klängen, kleinen Animationen und vor allem ohne kämpferische Auseinandersetzungen ausgelegte Mix aus Management- und Abenteuergeschichte, faszinierte vorrangig die Science-Fiction-Fans.

Aufgabe des Spielers ist es einen verschollenen Astronauten und sein defektes Raumschiff durch gefahrvolle, zufallsgenerierte Galaxien zu führen. In einer verständlichen Einführung erhält man spielunterstützende Informationen und lernt verschiedene Problemstellungen sowie mögliche Lösungsansätze kennen. Da das Tutorial ebenso wie die überwiegend textbasierte Handlung nur englischsprachig erfolgt, waren nur wenige ältere

**Fazit:** Trotz vorhandener Spieltiefe interessierten sich für das englischsprachige, textbasierte Welt-raumabenteuer nur wenige, ältere Jungen.

**Vertrieb:** Mi-Clos Studio  
**System:** iOS, Android  
**Preis:** bis 4 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 14 Jahren



Jungen interessiert weiterzuspielen. Die aber fühlten sich herausgefordert, die wie ein Damoklesschwert über ihnen schwebende Bedrohung des ständigen Scheiterns zu verhindern. Denn Spielfortschritte ließen sich nicht speichern und so wurde jedes Zufallsereignis im Spiel wie seltsame Nebel, außerirdische Begegnungen oder Ressourcenknappheit mit Spannung und Sorge wahrgenommen, obwohl die Spieler ihrer Meinung nach angemessen und vorausschauend darauf reagiert hatten.

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine  
Kennzeichnung

**Vertrieb:** Liquid Flower  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 10 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 10 Jahren



## QBEH-1: THE ATLAS CUBE

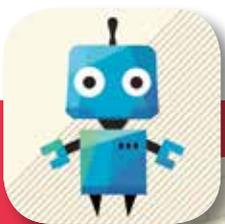
### Die Tester erinnerte das Spiel an einen 3D-Shooter.

Doch anstatt schießend durch die Räume zu laufen, um den nächsten Spielabschnitt zu erreichen, gilt es hier mit logischem Denken verschiedenfarbige magische Würfel zielführend einzusetzen. Diese Herausforderung erwies sich auch für die Knobel-Fans als knifflig, da sie ohne Anleitung selbst herausfinden mussten, welche Fähigkeiten die jeweiligen Würfelfarben besitzen, wie sie zu nutzen sind und welcher Weg schließlich zum Ziel führt. So konnten sie beispielsweise blaue Würfel als Schlüssel oder grüne als Fahrstuhl benutzen. Mit dem Einsammeln mehrerer Quader ließen sich Treppen oder Brücken bauen, um Abgründe zu überwinden oder höher

gelegene Ebenen zu erreichen. Um die zunehmend schwerer werdenden Rätselpassagen zu meistern, waren vorausschauendes Planen, strategisches Handeln, räumliches Vorstellungsvermögen, Konzentration sowie Geduld und Ausdauer gefordert. Obwohl motiviert, zeigten sich vor allem die Tüftler auch etwas enttäuscht, da sie viele Spielelemente schon aus anderen Spielen kannten.

**Fazit:** Herausfordernder Knobelspaß, der die Genre-Fans an Spiele wie „Portal“ oder „Minecraft“ erinnerte.

## RULES



**Vertrieb:**  
TheCodingMonkeys  
**System:** iOS  
**Preis:** ca. 2 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 6 Jahren

**Fazit:** Das einfache Spielprinzip und der stetig steigende Schwierigkeitsgrad forderte Mädchen und Jungen heraus.

**Lesefähigkeit, Konzentration, Regelverständnis, Reaktions-schnelligkeit und Fingerfertigkeit** waren gefordert, um im dezent und dennoch ansprechend gehaltenen Bilderpuzzle erfolgreich zu sein. Aufgabe ist es, 16 auf einem Spielfeld angeordnete bunte Bilder, die jeweils mit einer Nummer versehen sind, nach vorgegebenen Regeln per Fingertipp abzuräumen. Vor allem ältere Kinder schätzten das Spielprinzip und die Aufgabenstellungen anfangs als nicht besonders schwierig ein, da es vorrangig um die Zuordnung von Zahlen, Farben und Motiven ging. Ihre Meinung änderte sich recht schnell, denn mit jeder neuen Aufgabe wurde auch das Regelwerk immer komplizierter und die in Textform vorgegebenen Anweisungen kürzer. Zudem gab es fürs Vertippen auch noch einen Punkteabzug. Da waren so mancher Junge und manches Mädchen froh, dass die doch recht herausfordernde Knobelei auch in einer Schwierigkeitsstufe ohne Zeitdruck möglich war. Andere empfanden genau das als motivierenden Spielreiz immer wieder einen neuen Highscore aufstellen zu wollen.



**Vertrieb:**  
Zeppelin Studio  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 7 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 12 Jahren

## SCHEIN

**Die englischsprachige Geschichte** vom Vater, der seinen Sohn im Sumpf sucht, war für die Tester unbedeutend. Sie konzentrierten sich lieber auf die ihrer Meinung nach recht anspruchsvollen Aufgaben, die der düster gestaltete Spiele-Mix aus Jump&Run- und Rätselabenteuer ihnen zu bieten hatte. Geschicklichkeit, richtiges Timing, Einfallsreichtum und Frustrationstoleranz waren somit auch wichtige Voraussetzungen, um mit dem Spiel klar zu kommen.

Interessant und inspirierend beurteilten die ausschließlich männlichen Spieler, dass das Spielgeschehen nicht von der Spielfigur, sondern von verschiedenen farbigen Lampen bestimmt wurde. Denn nur mit diesen ließ

sich die dunkle, teilweise auch bedrückend wirkende Atmosphäre kurzfristig etwas aufhellen und in einem anderen Licht erscheinen. Dass sie mit Hilfe der Lichtquellen auch scheinbar ausweglose Hindernisse überwinden, Brücken überqueren und giftigen Pflanzen ausweichen konnten, steigerte zusätzlich ihre Spielfreude. Betrübtlich fanden sie, dass sich mancher Spielfortschritt nur mit Versuch und Irrtum erreichen ließ.

**Fazit:** Die monoton und düster wirkende Spielemischung faszinierte ausschließlich die Jungen und erwies sich für diese als echte Herausforderung.

## SHOVEL KNIGHT

**Die Erwachsenen verfielen bei dem bunten und grob gepixelten 2D-Jump&Run-Spiel** ins nostalgische Schwärmen und fühlten sich an die eigenen Erlebnisse mit Computerspielen als Kind erinnert. Bei soviel Euphorie waren die jungen Tester natürlich neugierig zu erfahren, welche Herausforderungen das Spiel für sie bereithält. Anstatt mit dem Klempner Mario läuft und springt man mit einem kleinen mit einer Schaufel bewaffneten Ritter durch mystische Comicwelten, wo viele Gefahren lauern, um am Ende die Geliebte zu befreien. Sich dabei mit einem Spaten gegen unzählige aberwitzig aussehende kleine und große Gegner zu behaupten, fanden die Kinder unterhaltsam, aber auch recht

**Fazit:** Abwechslungsreiches und forderndes Jump&Run-Spiel im nostalgischen Outfit, das Jung und Alt kurzweilig unterhaltsamen Spielspaß bereitete.



**Vertrieb:** Yacht Club Games  
**System:** PC, Wii U  
**Preis:** bis 15 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 10 Jahren

effektiv. Denn neben den üblichen Kampfattacken, ließ sich das Werkzeug auch nutzen, um beispielsweise Löcher zu graben, entfernte Plattformen zu erreichen oder Gegnern auf den Kopf zu hüpfen. Die Spielwelt beschrieben die Kinder als weitläufig und abwechslungsreich und es bereitete ihnen sichtlich Spaß alle Aufgaben anzupacken, Schätze zu bergen und dabei die eigene Spielfigur immer handlungsmächtiger zu erleben.

## SPORTSFRIENDS

Im Fokus der aus vier Spielen bestehenden Sammlung stehen freundschaftlicher Wettstreit und Bewegung mit anderen Mitspielern, was Jungen wie Mädchen beim Erproben der Spiele unterschiedlich viel Spaß bereitete. Ausgestattet mit mehreren Controllern stellten sie sich hochmotiviert den im Retro-Look gehaltenen drei Sportspielen, wo sie mit Geschick, Auge-Hand-Koordination und Reaktionsschnelligkeit Bälle auf unterschiedliche Art und Weise in gegnerische Felder befördern müssen. Das einfache, dennoch herausfordernde Spielprinzip und die kurzen Spielphasen sorgten hier für spannende und unterhaltsame Gruppenerlebnisse. Ganz anders gefordert waren sie in dem Bewegungsspiel Johann Sebastian Joust, bei dem sie auf Musik, Vibrationen und Licht an ihrem Controller achten mussten. Spielziel ist es den eigenen Controller möglichst ruhig in der Hand zu halten, während man gleichzeitig versucht den Mitspieler zu hektischen Bewegungen zu

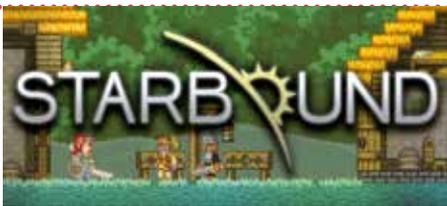


**Vertrieb:** Sony  
Computer Entertainment  
**System:** PS3, PS4  
**Preis:** bis 15 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung (nur  
online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 10 Jahren

bringen. Das viel Platz sowie Ruhe benötigende, ungewöhnliche Bewegungsangebot faszinierte die meisten Tester, zumal sie jederzeit im Spielgeschehen ein- und aussteigen konnten.

**Fazit:** Die einfach zu erlernenden Spiele sorgten bei Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters für unterhaltsame Wettkampferlebnisse.



**Vertrieb:** Chucklefish  
**System:** PC  
**Preis:** ca. 15 €

**USK:** keine Kennzeichnung (nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

## STARBOUND

Mit Unterstützung anderer Gruppenmitglieder oder nur mit Ausprobieren verstanden auch jene Kinder recht schnell die Aufgabenstellungen in dem Aufbau-Abenteuerspiel, die mit der Übersetzung der englischsprachigen Einführung ihre Schwierigkeiten hatten. Nachdem sie einen Charakter mit diversen Fähigkeiten erstellt hatten, hieß es mit einem Raumschiff fremde Planeten anzufliegen, dort Rohstoffe wie Erze und Kohle abzubauen und Bäume zu fällen. All dies ließ sich wieder nutzen zur Herstellung von Werkzeugen und Waffen. Neben Hausbau, Nahrungsbeschaf-

fung und anderen lebenswichtigen Tätigkeiten, mussten sich die zumeist männlichen Spieler auch in kämpferischen Auseinandersetzungen mit verschiedenen Gegnern beweisen.

Die im 2D-Retro-Look gehaltene Grafik, das nach Meinung der Tester an Minecraft erinnernde Spielprinzip, wie auch die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten motivierte die jungen Aufbaustrategen sich im Spiel auszuprobieren. Ihre Neugier und Unternehmenslust kam im kooperativen Modus, wo sie sich gegenseitig unterstützen konnten, noch stärker zum Tragen.

**Fazit:** Trotz englischsprachiger Textanleitung interessierten sich auch jüngere Spieler für das im 2D-Retro-Look gehaltene Aufbau-Abenteuer.

## THE LAST TINKER: CITY OF COLORS

**Koru, ein affenähnliches, bunt gekleidetes Kerlchen, braucht Hilfe.** Durch seine Schuld wird die farbenreiche Tinkerwelt von den Bleichlingen bedroht und jedes Farbwesen, das getroffen wird, versteinert. Um den drohenden Untergang abzuwenden und alle wieder zum Leben zu erwecken, läuft und hüpfert man mit dem kleinen Helden bei stimmungsvoller Musik durch eine fantasiereich gestaltete 3D-Abenteuerwelt, in der es nicht nur eigentümliche Kreaturen gibt, sondern auch zahlreiche Rätsel gelöst und Gegner besiegt werden müssen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und verständliche Hilfestellungen im Handlungsverlauf ermöglichten es, dass auch Kinder

**Fazit:** Fantasiereiches und innovatives Farbenspiel-Abenteuer, für das sich auch Mädchen trotz der kämpferischen Elemente interessierten.



**Vertrieb:**  
Mimimi Productions  
**System:** PC, PS4  
**Preis:** bis 20 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 6 Jahren

und genreunerfahrene Spieler mit den Aufgabenstellungen zu Recht kamen. Motivierend war für alle, dass mit jeder bewältigten Herausforderung auch die Fähigkeiten der Spielfigur zunahm. Diese unterschiedlichen Fähigkeiten in Kombination mit Geschick, Reflexionsschnelligkeit und Taktik gewinnbringend einzusetzen, erlebten Kinder und Jugendliche gleichermaßen als herausfordernd und abwechslungsreich.

## TOWERFALL ASCENSION

**Laut erfahrener Tester** verleiht die mal bunt, mal düster gehaltene 2D-Pixel-Grafik dem Jump&Run-Kampfspiel fast schon nostalgische Züge und machte die Tester auf den ersten Blick wenig neugierig. Einzige Spielforderung ist zunächst, mit seiner Spielfigur bei stimmiger Musik durch die Level zu laufen und mit Pfeil und Bogen Jagd auf Mitspieler und kleine Monster zu machen. Sobald die Spieler sich auf das einfache, selbsterklärende Spielprinzip aber einließen, verflüchtete sich dieser Eindruck. Die grobkörnig gestalteten und für ältere Kinder nicht bedrohlich wirkenden Auseinandersetzungen entwickelten sich im Spielverlauf zu einem unterhaltsamen Gruppenerlebnis mit ungeahnter Spieltiefe. Denn um in den verschiedenen und

**Vertrieb:**  
Matt Makes Games  
**System:** PC, PS4  
**Preis:** bis 15 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 12 Jahren



herausfordernden Spiel-Modi erfolgreich zu sein, mussten sie nicht nur Taktik, Reaktionsschnelligkeit, Geschick und Übersicht beweisen, sondern auch die Spielabschnitte, Extras und Steuerung genau kennen. Den größten Spielspaß erlebten dabei Jungen und auch einige Mädchen im Wettstreit zu viert.

**Fazit:** Kurzweiliges, spaßbetontes und leicht zu erlernendes Wettkampfspiel im Retro-Look, das im Wettstreit mit anderen Mitspielern am meisten Spaß bereitete.

## TRANSISTOR

Für die englischsprachige, nicht leicht zu durchschauende Geschichte des auf Kampf und Taktik ausgerichteten Rollenspiels interessierten sich längerfristig nur die geduldigen und ausdauernden Genre-Fans. Angetan von den farbintensiv und detailreich gestalteten Szenarien sowie der geheimnisvoll, melancholisch wirkenden Spielatmosphäre waren sie entsprechend neugierig und motiviert, das Rätsel um ein sprechendes Schwert und seiner Heldin Red lösen zu wollen. Bis es soweit war, mussten die Spieler zahlreiche Aufgaben erfüllen und Kämpfe mit immer stärker werdenden Gegnern bestehen. Mit jedem Sieg konnten sie die Kampfkraft als auch Fähigkeiten ihrer Spielfigur kontinuierlich ausbauen.

**Fazit:** Kampforientiertes Rollenspiel, für das sich längerfristig eher ältere Genre-Fans interessierten.



**Vertrieb:** Supergiant Games  
**System:** PC, PS4  
**Preis:** bis 20 €

**USK:** keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:**  
ab 14 Jahren

Hierbei spornte die Jugendlichen besonders an, dass sich alle Fähigkeiten wie Energiestrahler, Schwertschlag oder Schutzschild beliebig miteinander kombinieren ließen und so unterschiedliche taktische Handlungsmöglichkeiten ausprobiert werden konnten. Gut gefiel ihnen auch die Spieloption, bei aktionsreichen Kampfsituationen eine Pause einlegen zu können, um in aller Ruhe den nächsten Spielzug planen zu können.

## VELOCITY 2X

Bei fetziger Musik mit seinem Raumschiff und der Spielfigur schießend durch grellbunte Level fliegen und laufen zu können, faszinierte vor allem die männlichen Action-Fans. Dass in dem Mix aus Jump&Run, Weltraum-Shooter und Puzzlespiel die Spielfigur eine futuristische Heldin namens Kai-Tana ist, interessierte die Tester dabei ebenso wenig wie die unbedeutende Hintergrundgeschichte. Sie konzentrierten sich lieber auf das ihrer Meinung nach spannende Spielgeschehen und den damit verbundenen Spielforderungen und Handlungsmöglichkeiten. So gilt es in einem rasanten Tempo mit Geschick, Reaktionsschnelligkeit und Übersicht in Raumstationen schwerpunktmäßig feindliche Aliens zu bekämpfen, Abgründe zu überwinden und Kristalle sowie Rettungskapseln mit Verbündeten einzusammeln. Dass sie sich dabei mit Hilfe einer Teleportvorrichtung auch an andere Orte beamen und sogar Mauern überwinden konnten, bewerteten sie als



**Vertrieb:** Futurlab  
**System:** PS4  
**Preis:** ca. 15 €

**USK:**  
keine Kennzeichnung  
(nur online erhältlich)  
**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

motivierend. Auch die Möglichkeit, selbst Teleportstationen im Spiel platzieren zu können, was mehr Handlungsfreiheit gewährte, z. B. beim Lösen bestimmter, nicht allzu schwieriger Schalterrätsel, wurde als spannende Aufgabe empfunden.

**Fazit:** Vor allem den Jungen gefiel es bei flotter Musik in futuristische Neonwelten einzutauchen und rasante sowie actionreiche Spielforderungen zu erfüllen.



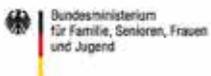
**SCHAU  
HIN**

Was Dein  
Kind mit  
Medien macht.

# Die Soap läuft, der Chat piept, der Highscore drängelt. Zeit, dass Sie sich einschalten.

Unterstützen Sie Ihre Kinder dabei, sich in der Medienwelt zurechtzufinden. Weitere Informationen finden Sie bei SCHAU HIN!, dem Medienratgeber für Familien, unter [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

SCHAU HIN! ist eine Initiative von:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Das Erste®



## WICHTIGE LINKS

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

[www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=203890.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=203890.html)  
[www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/05231/](http://www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/05231/)  
[www.usk.de/](http://www.usk.de/)  
[www.schau-hin.info/](http://www.schau-hin.info/)  
[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)  
[www.internet-abc.de/eltern](http://www.internet-abc.de/eltern)  
[www.sin-net.de/paedi.htm](http://www.sin-net.de/paedi.htm)  
[www.spielbar.de/neu/](http://www.spielbar.de/neu/)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



**UNSER BESONDERER DANK  
GILT ALLEN KINDERN UND  
JUGENDLICHEN, DIE  
UNS BEI UNSERER ARBEIT  
MIT GROSSEM EIFER  
UNTERSTÜTZTEN.**

## IMPRESSUM

### Redaktion:

Wolfgang Fehr, Daniel Heinz, Arne Rump, Mark Wesemeyer

### In Zusammenarbeit mit:

**Tobias Willms, Pascal Bergmann**, Spieletester „NachoGames“, Wiener Platz, Köln  
**Markus Palach, Tobias Schaller**, Spieletester „Gamers Art“, Wiener Platz, Köln  
**Birgit Schlotter**, SkF e. V. KiTa Haus Adelheid, Köln  
**Björn Wieland, Kai Harder**, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt  
am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln  
**Markus Sindermann**, Bürgerzentrum Deutz, Köln  
**Linda Scholz**, OT St. Anna, Köln  
**Dean Heap**, Gymnasium Thusneldastraße, Köln  
**Niko Bossmann**, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln  
**Torben Kohring, Franz Philipp Dubberke**, ComputerProjekt Köln e. V  
**Marcus Lüpke**, Albert-Schweitzer-Schule in Gifhorn  
**Kathrin Walter, Sonja Di Vetta**, SIN - Studio im Netz e.V., München

### Kontaktadresse:

Stadt Köln  
Amt für Kinder, Jugend und Familie  
Abteilung Jugendförderung  
Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik  
Im Mediapark 7, 50670 Köln  
Tel.: 0221-5743 277  
E-Mail: [wolfgang.fehr@stadt-koeln.de](mailto:wolfgang.fehr@stadt-koeln.de)  
Internet: [www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/01748/](http://www.stadt-koeln.de/2/familie/jugendschutz/01748/)

### Jahrgang 2014/2015

**Fotos:** Stadt Köln/Felix Mayr (U1, U4, S. 4, S. 7); alle Packshots,  
Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

**Layout:** Mark Wesemeyer, Langenfeld

**Druck:** A. Ollig GmbH u. Co.KG, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend