

BAND 29  
AUSGABE 2019

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN

# DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT





**SCHAU  
HIN** Was Dein  
Kind mit  
Medien macht.

# Wann ist lang zu lang?



SCHAU HIN! gibt Eltern  
aktuelle, alltagstaugliche  
Empfehlungen zur  
Mediennutzung ihrer Kinder:

[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

SCHAU HIN! ist eine Initiative von

# Sehr geehrte Leserinnen, sehr geehrte Leser,

digitale Spiele zählen zu den Lieblingsbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen. Ob am Laptop, Tablet oder am Smartphone: alles „zockt“. Jedes Jahr kommen unzählige neue Spiele auf den Markt. Den Überblick zu behalten, ist nicht immer einfach – weder für Kinder und Jugendliche, noch für Eltern und Fachkräfte.

Spiele sollen in erster Linie Spaß machen. Sie müssen aber auch sicher sein. Denn nicht jedes Spiel ist für jedes Alter geeignet.



Foto © Bundesregierung / Jesco Denzel

Diese Broschüre bezieht neben den Alterskennzeichen und dem fachlichen Blick von Medienpädagoginnen und -pädagogen auch die Meinung von Kindern und Jugendlichen mit in die Bewertung ein. Sie bietet damit altersgruppengerechte Empfehlungen für neue digitale Spiele und Lernsoftware. Damit Sie individuell entscheiden können, ob ein Spiel für Ihr Kind empfehlenswert ist.

Ich wünsche Ihnen eine interessante und hilfreiche Lektüre!

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Franziska Giffey  
Bundesministerin für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend



## Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

Kinder und Jugendliche wachsen heute wie selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Dabei üben digitale Spiele eine große Faszination aus und haben im Leben von Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert.

Diese Entwicklung bietet viele Möglichkeiten, aber auch Herausforderungen, auf welche Kinder und Jugendliche vorbereitet werden müssen. Der Umgang mit den neuen Medien sollte pädagogisch begleitet werden, so dass Heranwachsende die Gelegenheit bekommen, den verantwortungsvollen Umgang zu erlernen.

Die Frage „Welche Spiele sind eigentlich geeignet?“ ist für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen häufig nicht einfach zu beantworten. Auch Spiele-Trends einzuschätzen fällt „Nicht-Gamern“ oftmals nicht leicht. Aus der Menge an Apps und Programmen das Passende für Kinder und Jugendliche bestimmter Altersklassen herauszufiltern, ist eine schwierige



Aufgabe. Um es Interessierten leichter zu machen, diese Spielwelt zu überblicken und zu verstehen, wird jedes Jahr mit Unterstützung von Jugendeinrichtungen, Schulen und medienpädagogischen Partnerinstitutionen die Ihnen vorliegende Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ erstellt. Gefördert wird dies durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Die Broschüre wird Ihnen einen hilfreichen Überblick bieten zu: Inhalt der Spiele, pädagogische Beurteilung, Alterseinschätzung, Chatfunktionen und mögliche Zusatzkosten. So bin ich mir sicher, dass sie Ihnen als Entscheidungsgrundlage hilfreich sein wird.

*Henriette Reker*

Henriette Reker

Oberbürgermeisterin der Stadt Köln



Beachten Sie den Einklapper am Ende dieser Broschüre mit den Erklärungen der Symbole.

USK-Erklärung	6
Tipps für Familien	7

## Schon für Kinder

SHINE - Reise des Lichts	8
Thinkrolls Space	8
Fiete World	9
Lesestart zum Lesenlernen	9
Yoshi's Crafted World	10
Spyro Reignited Trilogy	11
Just Dance 2020	11
Euclidean Skies	12
Yooka-Laylee and the Impossible Lair	12
Luigi's Mansion 3	13
Dragon Quest Builders 2	13
The LEGO Movie 2 Videogame	14
The Legend of Zelda: Link's Awakening	14
Gris	15
Laika – Die Spur des goldenen Knochens	15
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	16
Yo-Kai Watch 3	16
Ring Fit Adventure	17
Pode	18
Planet Zoo	18
Trüberbrook	19
Brawl Stars	19
Oxygen Not Included	20
DiRT Rally 2.0	20
Roblox	21

## Für Kinder und Jugendliche – Sport

FIFA 20	23
NBA 2K20	23

## Für Kinder und Jugendliche – Gamedesign

Scratch	24
Bloxels	24
Rabbids Coding!	25
Super Mario Maker 2	25

## Erst für Jugendliche

Super Smash Bros. Ultimate	26
Baba Is You	26
Anno 1800	27
Tropico 6	27
Teamfight Tactics	28
Ace Combat 7: Skies Unknown	29
Fire Emblem: Three Houses	29

Concrete Genie	30
God Eater 3	30
Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order	31
Kingdom Hearts III	31
Trials Rising	32
Need for Speed Heat	32
Sea of Solitude	33
Final Fantasy VIII Remastered	34
Harry Potter: Wizards Unite	34
Windscape	35
Telling Lies	35
We. The Revolution	36
Eliza	36
Sunless Skies	37
World of Warcraft Classic	37

## Digitale Brettspiele

Gloomhaven	38
Aeon's End	39
Detective	39
Scythe	39

## VR

Acron: Attack of the Squirrels!	40
Journey of the Gods	41
Beat Saber	41
STAR WARS: Vader Immortal	41

## Battle Royale

Fortnite: Battle Royale	42
Playerunknown's Battlegrounds	43
Apex Legends	43

## Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

A Plague Tale: Innocence	44
STAR WARS Jedi: Fallen Order	44
Death Stranding	45

## Nur für Erwachsene

Sekiro: Shadows Die Twice	46
Borderlands 3	46
Call of Duty: Modern Warfare	47

Preview: Ausblick 2020 und Cloud Gaming	48
-----------------------------------------	----

## ! Alphabetisches Register der Spiele

Links und Impressum	Rückseite
---------------------	-----------

# Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die USK-Kennzeichen verwiesen. Kennzeichen für reine Online-Spiele und Apps werden mit Hilfe eines separaten Verfahrens (IARC) ermittelt. Das System ist nur für solche Vertriebsplattformen verfügbar, die sich IARC angeschlossen und den Einstufungsprozess integriert haben. Deshalb kann es vorkommen, dass manche in dieser Broschüre aufgeführten Titel kein Alterskennzeichen tragen.



## Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele, Sportspiele, Jump 'n' Runs, aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z.B. Simulationen, Management, klassische Adventures und einige Rollenspiele, die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).

## Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z.B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele (Racer), Simulationen, Jump 'n' Runs und Rollenspiele.



## Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, sodass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für die Spielenden bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.



## Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, sodass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.



## Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.

# Tipps für Familien

Die Bedeutung von digitalen Spielen nimmt für Kinder und Jugendliche stetig zu. Sie dienen nicht nur als willkommene Freizeitbeschäftigung, sondern geben häufig den Anstoß für Gespräche mit Freund\*innen oder ein gemeinsames Spiel. In jedem Fall lohnt es sich für Eltern, einen Blick auf das Spielverhalten ihrer Kinder zu werfen und ein Bewusstsein für Potentiale und Risiken zu entwickeln. Die folgenden Tipps können Sie dabei unterstützen, einen sinnvollen Umgang mit digitalen Spielen zu fördern. Jedes Kind und jede Familie bringen individuelle Persönlichkeiten und Voraussetzungen mit. Betrachten Sie Handlungsempfehlungen daher immer nur als Orientierungshilfe.

## Gemeinschaft und Verständnis

Digitale Spiele sind Bestandteil der Medienkultur Ihres Kindes, genauso wie es für Sie vielleicht Fernsehshows oder Radiobeiträge sind. Bauen Sie Berührungspunkte ab! Mit Ihrem Kind zusammen Spiele auszuprobieren oder über seine Interessen zu sprechen, fördert nicht nur Ihre eigene Medienkompetenz, sondern schafft gemeinsame Erlebnisse und Vertrauen.

## Strukturen und Alternativen

Bieten Sie Ihrem Kind Regeln, die seine Mediennutzung nachvollziehbar strukturieren. Die folgenden Angaben zur Nutzungsdauer pro Tag können als Orientierung dienen:

4-6 Jahre: 30 Minuten (nur unter Aufsicht)

7-10 Jahre: 45 Minuten

11-13 Jahre: 60 Minuten

Je älter Ihr Kind wird, desto mehr Freiheiten können Sie ihm gewähren, bspw. kann sich die Nutzungsdauer auf eine ganze Woche beziehen. Wenn dem Kind genügend alternative Freizeitbeschäftigungen zur Verfügung stehen, wird es ihm leichter fallen, die Vereinbarung umzusetzen.

## Aufklärung und Sicherheit

Häufig fehlt Kindern das Bewusstsein, dass personenbezogene Daten für Dritte einen Wert besitzen und dass sie nicht sichtbare Spuren im Internet hinterlassen. Zudem sind besonders junge Spieler\*innen anfällig für Impulskäufe in webbasierten Angeboten. Nicht selten stellen Online-Anbieter Werkzeuge oder systemeigene Währungen zum Kauf bereit, die das Spiel effizienter gestalten. Um vor Risiken zu schützen, hilft ein klärendes Gespräch, gemeinsames Spielen oder ein Jugendschutzfilter.

## Qualität und Auswahl

Sie können mit Ihrem Kind aktiv nach hochwertigen Spielen suchen, wobei auf die Altersfreigabe geachtet werden sollte. Häufig ist es sinnvoll, die Spiele selbst zu begutachten und nicht blind auf Ratings zu vertrauen: Manche Nutzerbewertungen sind nicht authentisch, sondern vom Hersteller gekauft. Nehmen Sie dabei gerne die Erfahrung und Vorschläge Ihres Kindes an. Hätten Sie gewusst: Digitale Spiele können auch Kompetenzen fördern oder Wissen vermitteln.

## Hilfe und Austausch

Wenn Sie unsicher sind, wie Sie das Spielverhalten Ihres Kindes einschätzen und begleiten sollen, tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus oder nehmen Sie Hilfe von Fachstellen in Anspruch. Seien Sie besonders aufmerksam, wenn Ihr Kind sein Freizeitverhalten ändert, weniger leisten kann oder Entzugserscheinungen zeigt.

Links zu weiteren Informationen zur sinnvollen Medienerziehung oder Beratungsangeboten finden Sie auf der Rückseite dieser Broschüre.

# SHINE – REISE DES LICHTS



Preis:  
ca. 3 €



System: iOS, Android  
Vertrieb: Fox & Sheep

Als einsame Lichtkugel können Spielende aller Altersklassen eine meditative Reise erleben. Aufgabe ist es, die verschollenen Freunde in finsternen Höhlen zu suchen. Schafft man dies nicht rechtzeitig, oder wird von einem herabfallenden Stein aufgehalten geht das eigene Licht aus und das Spiel startet vom letzten Speicherpunkt. Das ruhige Gameplay und die intuitive Steuerung mittels Tippgesten ermöglichten selbst den Jüngsten, erste Spielerfahrungen zu sammeln. Unterstützt wurde das meditative Gefühl durch angenehm ruhige Musik und eine atmosphärische 2D-Spielwelt mit ansprechenden Licht- und Schatteneffekten. Auch Eltern können hier gemeinsam mit den Kindern eine entspannte Ablenkung vom stressigen Alltag erleben. Das besondere Gameplay konnte allerdings nicht alle Kinder begeistern: Einige von ihnen waren sichtlich gelangweilt und wünschten sich mehr Action.



**Fazit:** Ein ruhiges, actionfreies Erlebnis mit künstlerischer Gestaltung, das für sämtliche Altersklassen geeignet ist.

**Päd. Beurteilung:** ab 5 Jahren

# THINKROLLS SPACE



Preis:  
ca. 4 €

System: iOS, Android  
Vertrieb: Avokiddo

Eine kugelförmige Spielfigur durch bunte Weltraum-Level ans Ziel zu navigieren und dabei kleine Logik-Rätsel zu lösen, machte den Kindern im Test viel Spaß. Beispielsweise mussten sie witzig gestaltete Monster als Hilfe nutzen, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen oder Löcher zu stopfen. Mit der Zeit kamen immer weitere Mechaniken und Rätselemente hinzu, etwa ein Ziehharmonika-Monster mit Aufzug-Funktion. Die Testerguppe fand es besonders spannend, selbst herauszufinden, wie die kniffligen Aufgaben gelöst werden können und sammelte eifrig Bonussterne, um neue Figuren freizuschalten. Auch Jüngere kamen gut mit den Anforderungen zurecht, da die Steuerung intuitiv und ohne Lesefähigkeit erlernbar ist. Auf der Startseite der App wird Werbung angezeigt und es gibt einen separaten Elternbereich mit Social-Media-Links. Dieser ist allerdings durch eine Kindersicherung geschützt.

**Fazit:** Ein lustiges Puzzlespiel mit kindgerechter Gestaltung und kniffligen Logik-Rätseln.

**Päd. Beurteilung:**  
ab 5 Jahren





Preis:  
Download  
kostenlos



System: iOS, Android  
Vertrieb: Ahoiii Entertainment

# FIETE WORLD

Die neue App mit Seemann Fiete gestaltet sich wie ein interaktives Bilderbuch, in dem Kinder die Welt erkunden und interessante Orte entdecken können. Mit einfachen Wischgesten kann auf der zweidimensionalen Karte navigiert werden, um Objekte zu kombinieren und Überraschungen zu entdecken. Beispielsweise lassen sich Samen pflanzen und gießen, woraufhin Blumen wachsen, die anschließend gepflückt werden können. Das Spiel ist in der gewohnt ansprechenden, detailreichen und dennoch übersichtlichen Grafik gestaltet. Kleine und große *Fiete*-Fans fanden sich direkt zurecht, erkannten die Figuren und probierten die zahlreichen kreativen Möglichkeiten aus. Neben dem Nordsee-Setting gibt es auch noch die kostenpflichtigen Erweiterungen, mit denen sich Frankreich, Indien oder eine Pirateninsel erkunden lassen, wobei die Gestaltung und Aufgaben auf das jeweilige Setting abgestimmt sind.



**Fazit:** Bunte, ansprechend gestaltete Bilderbuch-App, deren interaktive Elemente zum Erkunden und Ausprobieren einladen.

**Päd. Beurteilung:** ab 5 Jahren

# LESESTART ZUM LESENLERNEN



Preis:  
Download  
kostenlos

System: iOS, Android  
Vertrieb: Stiftung Lesen / The Good Evil GmbH

In der Bibliothek wurden die Lieblingsbücher des kleinen Kängurus aus dem Regal geweht. Beim gemeinsamen Aufräumen mit der Mutter können die Geschichten interaktiv entdeckt werden. Im Test wurde vorwiegend der *Gemeinsam Lesen*-Modus ausprobiert, bei dem Anfänger\*innen fett gedruckte Wörter selbst lesen, durch Antippen kleinere Animationen auslösen und Selbstbewusstsein im Umgang mit Texten aufbauen können. Manchmal hatten die Kinder Probleme mit Anlauten wie *ei*, *eu* und *ch*. Durch die Unterstützung Älterer konnten Unsicherheiten aber direkt geklärt werden und der Erfolg machte die jungen Spieler\*innen sichtlich stolz. Wenn Kinder die Geschichten nochmals allein erleben möchten, können sie sich den Text auch vorlesen lassen oder es komplett selbstständig versuchen. Knifflige Minispiele im Jump'n'Run-Stil bieten zudem einen Anreiz, sich abseits des Lesens mit der App zu beschäftigen. Die Initiative *Lesestart* wird im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) von der Stiftung Lesen durchgeführt.



**Fazit:** Die Bücher der Initiative *Lesestart* orientieren sich an der Lebenswelt von Kindern und motivieren durch interaktive Elemente sowie der Möglichkeit, gemeinsam zu lesen.

**Päd. Beurteilung:** ab 5 Jahren

# YOSHI'S CRAFTED WORLD



Auf der Heimatinsel von Yoshi und seinen verschiedenfarbigen Drachenfreunden befindet sich die Traumsonne, welche der Legende nach Wünsche erfüllen kann. Als die beiden Bösewichte Kamek und Baby Bowser die Traumsonne stehlen wollen, zersplittert sie in ihre einzelnen Traumjuwelen.

Im nun folgenden Jump'n'Run-Abenteuer müssen die verlorenen Traumjuwelen in unterschiedlich gestalteten Gebieten wiedergefunden werden.

Die einfache Geschichte mit witzig und harmlos wirkenden Gegnern, wie Baby Bowser und dem kleinen Shyman, lädt mit simpler Steuerung zum Erkunden ein. Besonders gefallen hat unseren Tester\*innen die wunderschöne, an kleine Dioramen erinnernde Gestaltung mittels Bastelutensilien, wie



Preis:  
ca. 45 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

bunten Kartons, Krepp und Papierschlängen. Die jeweils passende musikalische Untermalung mit fröhlichen Klängen und die witzigen Animationen der verschiedenfarbigen Yoshis runden das kinderfreundliche Geschehen ab. Nach Abschluss eines Levels kann dieses erneut gespielt werden, allerdings von der Rückseite aus. Hierbei entstehen neue Herausforderungen, die beispielsweise zeitkritisches Handeln erfordern. Dies war für die meisten Kinder unter 12 Jahren noch nicht im ersten Anlauf zu schaffen, bot aber auch den Anreiz, die eigenen Fähigkeiten stetig zu verbessern. Mit den vielen unterschiedlich gestalteten und angemessen großen Leveln sowie einem sehr einfachen *Entspannungs-Modus*, ist das Spiel für viele Altersgruppen interessant. Eltern können mit ihrem Kind gemeinsam die Welt entdecken und sie beim Erforschen unterstützen. Die Bastelwelt bietet auch Anknüpfungspunkte, um selbst kreativ zu werden.



Einzig ältere, actionorientierte Kinder und Jugendliche waren etwas gelangweilt von der kindlich wirkenden Optik und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad. Für sie war auch der Zweispielermodus mit Freund\*innen manchmal hinderlich, da sich der Bildschirm nicht aufteilt und somit aufeinander Rücksicht genommen werden muss.



**Fazit:** Bunt und kreativ gestaltetes Abenteuer im Diorama-Look, bei dem jüngere Kinder mit ihren Freund\*innen oder Familienmitgliedern Spaß haben können.

**Päd. Beurteilung:** ab 6 Jahren

# SPYRO REIGNITED TRILOGY



Preis:  
bis 35 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Activision

Der kleine Drache ist zurück und bringt in drei neu-aufgelegten Abenteuern Frieden in die wunderschön bunt gestaltete und lebendige Spielwelt. Zu Beginn dominieren sehr einfache Rätsel oder simple Kämpfe gegen harmlos wirkende Gegner. Im Verlauf steigt der Schwierigkeitsgrad an und erfordert Kenntnis über gegnerische Angriffsmuster, Reaktion, Geduld, Ehrgeiz und Koordination. Jüngere Kinder fühlten sich überfordert und hätten sich in der offenen Welt mehr Orientierungshilfen gewünscht: Nicht immer wird deutlich, was als Nächstes zu tun ist oder wo die Spielenden bereits gewesen sind. Zudem wirken die Steuerung und die Kameraführung der *Spyro*-Remakes etwas antiquiert. Themen wie Ungerechtigkeit und Unterdrückung durch böse Herrscher und Hexen werden durch ansprechende Zwischensequenzen kindgerecht und mit



viel Humor angesprochen. Zudem wird Hilfsbereitschaft in den kreativ gestalteten Leveln belohnt.

**Fazit:** Drei knifflige, fantasievoll gestaltete Abenteuer mit viel Humor und kindgerechter Handlung.

**Päd. Beurteilung:** ab 6 Jahren

# JUST DANCE 2020

In gewohnt farbenfroher Umgebung luden 40 brandneue Songs die Spieletestergruppe dazu ein, gemeinsam oder gegeneinander mit bis zu sechs Personen das Tanzbein zu schwingen. Dazu werden rhythmische Bewegungen auf dem Bildschirm vorgeführt, die dann anschließend im Takt der Musik imitiert werden müssen. Der Großteil der Gruppe hatte bereits Tanzerfahrung, sodass die Choreografien schnell umgesetzt werden



Preis:  
bis 50 €

System: PS4, Switch, Wii, Xbox One  
Vertrieb: Ubisoft

konnten. Auch Anfänger\*innen machten begeistert mit und Jüngere konnten sich im Kindermodus mit etwas Hilfestellung austoben. Getestet wurde das Spiel auf der *Nintendo Switch*. Auf anderen Geräten ist die Verwendung eines Handys als Controller möglich, was bei dem bewegungsreichen Geschehen allerdings zu Bruch gehen kann. Die Jubiläumsedition greift komplett auf das Gerüst und die Aufmachung des vorangegangenen Titels zurück, was angesichts des hohen Preises kritisch angemerkt wurde. Zudem gibt es über 500 weitere Songs nur in einem kostenpflichtigen Abonnement.

**Fazit:** Die neue Version bietet den bekannten, bewegungsreichen Spaß für Jung und Alt, allerdings auch wenig Neuerungen und eine begrenzte Songauswahl.

**Päd. Beurteilung:** ab 6 Jahren

## EUCLIDEAN SKIES



Preis:  
ca. 5 €



System: PC, iOS  
Vertrieb: Miro Straka

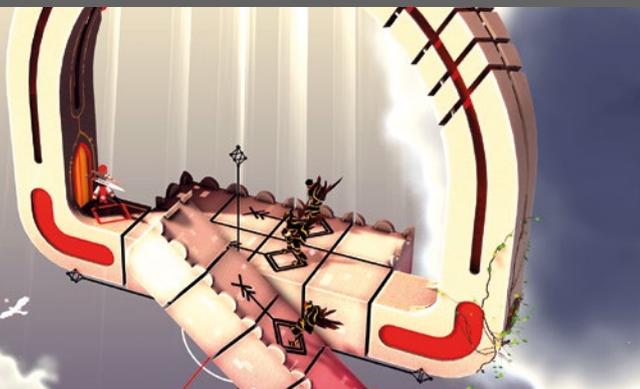


Das Spielkonzept erinnerte die Gruppe entfernt an den bekannten Zauberwürfel. Aufgabe ist es, eine Figur durch ein mit Hindernissen und Gegnern bestücktes Level zu manövrieren, was räumliches und strategisches Denken erfordert. Dabei können die einzelnen Elemente der Spielwelt so gedreht und verschoben werden, dass sich neue Wege für Spielende ergeben, um

zum Zielpunkt zu gelangen. Die Gruppe lobte die bunte und comichaft Optik der Level und war insbesondere von der Smartphone-Version begeistert. Durch das Bewegen des Geräts konnten sich die Gruppenmitglieder die Rätsel von allen Seiten anschauen und heranzoomen. Die Level sind anfangs simpel gehalten, was es auch den Jüngsten der Gruppe ermöglichte, das Spielprinzip ohne Frust und Druck zu erlernen. Obwohl *Euclidean Skies* auch im späteren Verlauf nie unverhältnismäßig schwer wurde, verlangte es der Gruppe immer noch so viel Hirnschmalz ab, dass sie sich über jedes gelöste Rätsel freute und nie die Motivation verlor.

**Fazit:** Zauberwürfel-Puzzle-Spiel mit ansprechender Optik und ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad für Alt und Jung.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



## YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR



Preis:  
bis 35 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Team17

Die Herrscherin des Stachelreichs, Königin Phoebee, braucht die Hilfe des Chamäleons Yooka und seiner Fledermausgefährtin Laylee, um den Bösewicht Capital B. daran zu hindern, alle Bienen zu versklaven. Der Clou: Man kann das letzte Level, das unerreichbare Versteck, direkt von Anfang an spielen – und theoretisch sogar schaffen. Dieses Kunststück gelang der Gruppe allerdings nicht und so mussten die Kinder den herkömmlichen Weg durch die Spielwelt einschlagen. In der Oberwelt bieten versteckte Bücher den Eingang zu 20 abwechslungsreich gestalteten und heiteren Leveln. Genretypisch müssen sich Yooka und Laylee springend,



rollend und schwimmend beweisen, um am Ende eines Abschnitts eine Biene zu retten. Dies verlangte den Kindern einiges an Geschick, Koordination und Einfallsreichtum ab. Gleichzeitig lobten sie den Einsatz der vier Grundelemente: Indem beispielsweise Wasser eingefroren wird, verändert sich das Erscheinungsbild eines Levels und damit auch die Herangehensweise.

**Fazit:** Ein niedliches Jump'n'Run mit angenehmer Musik und innovativem Einsatz der vier Grundelemente.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# LUIGI'S MANSION 3



Preis:  
ca. 50 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo



Urlaub mit Geistern. So lässt sich die Handlung des Spiels treffend zusammenfassen. Marios Bruder rätselt sich erneut mit einem Staubsauger bewaffnet durch ein altes Hotel. Und neben fast allen Gegenständen kann er auch die überall verteilten Geister aufsaugen. Die größte Neuerung stellt Fluigi dar, eine schleimartige Kopie von Luigi, die aufgrund ihrer Konsistenz auch durch Gitter und Rohre gelangen kann, allerdings bei der Berührung mit Wasser in sich zusammenfällt. Aus dem Zusammenspiel von Sammeln, Kämpfen und Rätseln ergibt sich so ein 15 Stunden langes, spannendes und lustiges Abenteuer. Die Rätsel sind dabei auf einem angenehm einsteigerfreundlichen Niveau und machen das Spiel auch für Zuschauende fast aller Altersklassen zu einem kurzweiligen Erlebnis. Um wichtige Erklärungen in Textform verstehen zu können, benötigen Lesefänger\*innen etwas Unterstützung. Für Vorschulkinder könnten die gruselige Atmosphäre und die recht spannend und hektisch gestalteten Kämpfe gegen Boss-Geister eine zu große emotionale Belastung darstellen.



**Fazit:** Luigis schaurig-witziger Urlaubsausflug ins Geisterhotel machte im Zweierteam am meisten Spaß und die abwechslungsreichen Minispiele bieten zusätzliche Unterhaltung.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



Preis:  
bis 50 €



System: PS4, Switch  
Vertrieb: Square Enix

# DRAGON QUEST BUILDERS 2

Das Spiel vereint klassische Rollenspiele mit Elementen von Sandbox-Games wie *Minecraft*.



Den Jugendlichen gefiel besonders, dass die Geschichte stets im Vordergrund stand. Die Umgestaltungsmöglichkeiten sorgten für Abwechslung, erwiesen sich aber nicht als dominierendes Merkmal. Zudem lobten die Kinder die Vielzahl verschiedener Missionen und Abenteuer. So gilt es Dorfbewohner für den Wiederaufbau von Städten zu rekrutieren, Gebiete zu erkunden oder Materialien zu sammeln, um Gegenstände oder Waffen zu fertigen. Auf kreative Weise können sogar ganze Städte erschaffen werden. Abseits der spannenden Solo-Kampagne dürfen bis zu vier Spieler\*innen eine eigene Insel bebauen, was der Gruppe viel Spaß bereitet. Die Kämpfe wirkten durch den Comic-Look nicht bedrohlich auf Kinder ab 6, einzig bei den Endgegnern entstand auch mal Aufregung. Insgesamt war der Schwierigkeitsgrad stets angemessen und das Spiel wurde sowohl von jüngeren als auch älteren Gruppenmitgliedern gerne gespielt.



**Fazit:** Abwechslungsreiches Rollenspiel mit Sandbox-Elementen. Die Spielenden erhalten viel Raum, um sich kreativ zu entfalten.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



Preis:  
ca. 25 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Warner Bros.



## THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME



Die witzige Geschichte um eine Invasion von Außerirdischen, die von Hauptcharakter Emmet und seinen Freund\*innen aufgehalten werden muss, war Fans der Filmvorlage bereits

bekannt. Statt der Handlung zu folgen, gingen sie im Zweispielermodus lieber auf Entdeckungsreise, erkundeten abwechslungsreich gestaltete Planeten und bauten dabei verschiedenste Elemente auf und ab. Dass ihre Lieblingscharaktere im Verlauf freigeschaltet und gespielt werden konnten, war ein zusätzlicher Motivationsanreiz. Zudem forderte sie das Spiel immer wieder dazu auf, den anderen Figuren der *LEGO*-Welt bei ihren Problemen zu helfen. Auf komplexe Rätsel oder Aufgaben trifft man dabei nicht, weshalb der Flow selten ins Stocken geriet. Bei jüngeren Kindern empfiehlt sich dennoch das gemeinsame Spielen, um frustrierende Baufehler zu vermeiden. Leider zeigte das Spiel im Test Programmfehler (*Bugs*), die teils zum Neustart oder Verlust des Spielstands führten.



**Fazit:** Die Filmadaption punktet mit den *LEGO*-typischen Bauelementen, simplen Rätseln, albernen Gags und harmlosen Gegnern.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

## THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING



Preis:  
ca. 50 €

System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

Im Remake des Gameboy-Klassikers aus dem Jahr 1993 strandet Link aufgrund eines Sturms mit seinem Schiff auf der Insel Cocolint. Die einzige Chance, der Insel wieder den Rücken zu kehren, besteht darin, den Windfisch auf dem Gipfel des Berges zu wecken. Hierzu werden die acht magischen Instrumente benötigt, die in labyrinthartigen Tempeln und Verliesen versteckt sind. In diesen müssen die Spielenden nicht nur kleinere Gefechte gegen recht harmlos wirkende Bösewichte und taktische Bosskämpfe bestreiten, sondern auch unterschiedliche Rätsel lösen. Die Gruppe kannte das Original nicht und war umso erstaunter, dass sie dem Gameplay das Alter nicht anmerkte. Zudem ist Protagonist Link bei ihnen beliebt und der Wechsel zwischen Erkundung, Rätseln und Kämpfen wurde als spannend und abwechslungsreich empfunden. Erfahrenere Jugendliche hätten sich allerdings einen höheren Schwierigkeitsgrad und mehr Umfang gewünscht. Neu ist die Möglichkeit, eigene Dungeons zu bauen und mit Anderen zu teilen, was allerdings kaum ausprobiert wurde.



**Fazit:** Remake eines Klassikers mit bunter, verspielter Grafik, fröhlicher Atmosphäre und motivierender Kombination aus Erkundung, Rätseln und Kämpfen.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



# GRIS



Preis:  
ca. 15 €

System: PC, Switch  
Vertrieb: Devolver Digital

Ein junges Mädchen muss Farbe zurück in eine märchenhafte Welt bringen, was die zunächst in schwarz-weiß gehaltene, zweidimensionale Spielumgebung zunehmend bunter erscheinen lässt. Durch erlernte Fähigkeiten können kleinere Rätsel gelöst und neue Wege erkundet werden. So bereisten die Tester\*innen Wüstengebiete, mystische Wälder, alte Ruinen und düstere Unterwasserlandschaften. Sie staunten über deren kunstvolle Gestaltung im Aquarell-Zeichenstil. Auf die ruhige Erkundung der mysteriösen Welt mit melancholischer Atmosphäre und sanften Klängen wollten sich nur die Geduldigen einlassen. Sie wurden mit einer sich zunehmend entfaltenden Geschichte über Trauer und Verlust belohnt, die interessanterweise ohne Sprache oder Text vermittelt wird und viel Raum für Interpretation bietet.



**Fazit:** Sentimentales Abenteuer, das sich durch künstlerische Ästhetik, eine melancholische Geschichte und einfühlsame Musik auszeichnet.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# LAIKA – DIE SPUR DES GOLDENEN KNOCHENS

Aus dem Hundepark wurde der goldene Knochen gestohlen - ein Fall für Hundedetektiv Arthur, der ermittelt und auf Spurensuche geht. Die Befragung mehrerer Hunde, die vielleicht wertvolle Hinweise liefern können, ist dabei besonders wichtig, weshalb Arthur zunächst ihr Vertrauen gewinnen und zielführende Fragen stellen muss. Gefordert werden soziales Fingerspitzengefühl und eine gute Kombinationsfähigkeit,



Preis:  
Kostenlos



System: Browser  
Vertrieb: Mad about Pandas

um als Detektiv verschiedene Rätsel zu lösen, Befragungen zu führen und die Hinweise zu einem Gesamtbild zusammenzufügen. Das Spiel wurde im Rahmen des Projekts *ProsocialLearn* entwickelt und fördert die prosozialen und emphatischen Fähigkeiten von Kindern. Die spannende Geschichte und die ansprechend gestaltete Cartoon-Grafik laden zum Knobeln ein und dank der unkomplizierten Bedienung können auch Kinder ohne Vorerfahrungen erfolgreich ermitteln. Das browserbasierte Spiel kann auf [www.laika-game.net](http://www.laika-game.net) kostenlos, werbefrei und ohne Anmeldung gespielt werden.

**Fazit:** *Laika* ist ein spannendes und liebevoll gezeichnetes Krimi-Spiel für Kinder, das soziale und emotionale Fähigkeiten fördert.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD



Preis:  
ca. 60 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

In den beinahe inhaltsgleichen Versionen *Schwert* und *Schild* wird in der Galar-Region der oder die beste Trainer\*in aller Zeiten gesucht. Wie gehabt gilt es die beliebten, bunten Wesen mit ihren speziellen Fähigkeiten zu fangen, sich ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen, zu trainieren und rundenbasierte Kämpfe gegen andere Trainer\*innen auszutragen. Als besonders positiv empfand die Gruppe die angenehme Stimmung, die lebendige Spielwelt und die spannende, nie bedrohlich wirkende Story. Dank vieler Hilfestellungen konnten der Handlung auch Neueinsteiger ab 8 Jahren folgen, die über genügend Lesekompetenz verfügten. Während die letzten Titel teilweise unfertig und lieblos wirkten, gibt es hier den alten Charme, gepaart mit neuen Ideen. Wer beispielsweise nicht online gehen möchte, kann sich mit Freunden persönlich treffen und sich lokal verknüpfen. In der Natur Zone können

Pokémon sogar in der Wildnis beobachtet und erforscht werden, leider ist es nicht möglich, sie alle zu fangen.



**Fazit:** *Pokémon*-Fans freuen sich über Rundenkämpfe mit Stadionatmosphäre und viele Multiplayer-Möglichkeiten.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# YO-KAI WATCH 3

Yo-Kai sind freche, aber freundliche Geisterwesen, die mit der namensgebenden Uhr sichtbar gemacht und im Kampf eingesetzt werden können. Die mysteriöse Handlung um eine Fehde zweier Clans wird wahlweise als Nathan oder Katie erlebt und wird durch ansprechend vertonte Zwischensequenzen und textlastige Dialoge vorangetrieben. Da beide Charaktere ihr Gedächtnis verloren haben und alles schrittweise erklärt wird, konnten auch Neulinge ohne Vorwissen einsteigen. Katie und Nathan leben in zwei verschiedenen



Preis:  
ca. 40 €

System: N3DS  
Vertrieb: Nintendo

Städten, die beide reichlich Beschäftigung bieten. Die Kinder suchten alle Szenerien per Touchscreen ab und entdeckten die Yo-Kai an verschiedensten Orten. Ähnlich wie bei *Pokémon* müssen die Wesen in rundenbasierten Taktik-Kämpfen herausgefordert werden, um sie später einsetzen zu können. Die Kämpfe an sich erfordern Planung, laufen aber automatisch ab. Dafür sind sie gespickt mit kleinen Reaktionsspielen. Der Ansatz der Kämpfe wurde von der Gruppe zunächst als „gewöhnungsbedürftig“, später als „sehr interessant“ beschrieben.

**Fazit:** Ein umfangreiches, japanisches Rollenspiel mit kindlichem Mystery-Flair, bei dem freche Monster in Rundenkämpfen taktisch klug eingesetzt werden müssen.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



# RING FIT ADVENTURE



Preis:  
ca. 70 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

Mit *Ring Fit Adventure* wird die *Nintendo Switch*, dank dem an Pilates erinnernden Ring-Con und einer Beinschlaufe, zum Trainingsgerät. Verbunden mit einem Abenteuer, das sich über mehr als 100 Level erstreckt und mit dem Besiegen eines durchtrainierten Drachen-Endbosses endet, motiviert das Spiel zum sportlichen Austoben. Zusätzlich werden ein abwechslungsreicher Minispielbereich und ein freier Modus angeboten, in welchem sich Trainingseinheiten individuell zusammenstellen lassen. Ebenso kann das Programm an Alter, Gewicht und Fitness der Spielenden angepasst werden.

In der Gruppe sorgte *Ring Fit Adventure* für kurzweilige Unterhaltung. Der Spaß, der im Kampf gegen die Schergen des Drachen entsteht, ließ die körperliche Anstrengung in den Hintergrund rücken. Unseren Tester\*innen fiel direkt auf, welche Muskeln gerade gestählt werden: Die Übungen werden nicht nur sehr genau vorgestellt und begleitet, sondern auch bildlich samt der beanspruchten Muskelpartien dargestellt. In der Theorie wird eine falsche Ausführung vom virtuellen Trainer korrigiert, während des Tests funktionierte das aber nicht immer, was besonders im Wettbewerb um High-

scores ausgenutzt wurde. Kleinere Kinder sollten beim Spielen beaufsichtigt werden, um

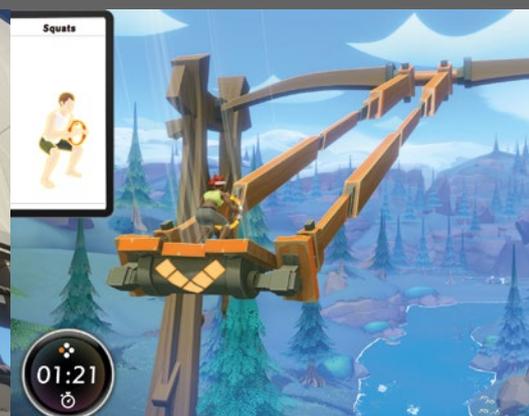
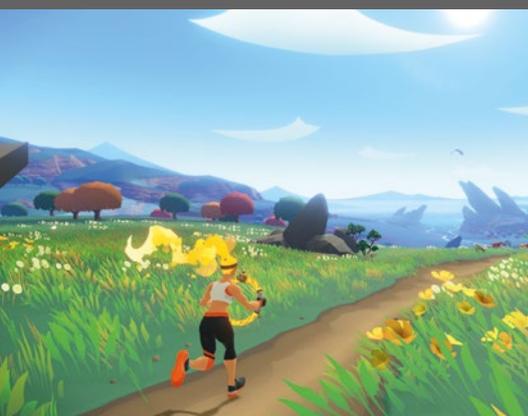
eine falsche Körperstellung und eventuelle Haltungsschäden zu vermeiden. Erfreulicherweise sorgt das Spiel für ein ausreichendes Aufwärmprogramm und gibt Hinweise zu Trinkpausen und gesunder Ernährung. Ob der spielerische Ansatz zu sportlicher Langzeitmotivation animieren kann, wird sich zeigen. Die Testerguppe war jedoch sehr positiv eingestellt und freute

sich bereits auf die nächsten Runden mit dem Fitness-Abenteuer. Den herkömmlichen Sport ersetzen solche Spiele allerdings nicht.



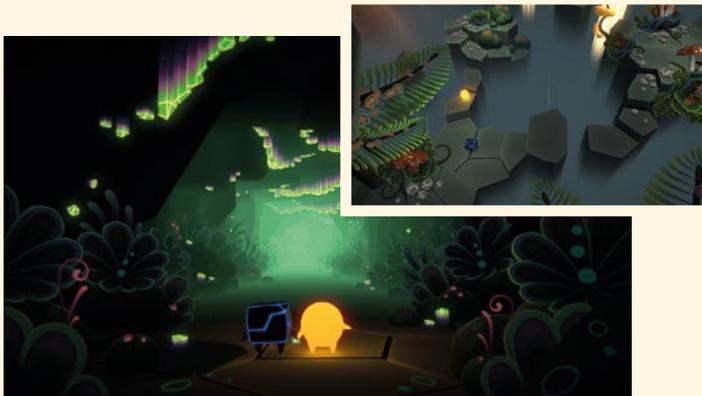
**Fazit:** Innovatives Sportspiel, das mit bunten Animationen und einer Fantasy-Story zum körperlichen Training motivieren will.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



## PODE

**E**in kleiner Stein hilft der Sternschnuppe dabei, den Weg nach Hause zu finden. Gemeinsam hüpfen die ungleichen Freunde durch ein wunderschön gestaltetes Höhlensystem und knobeln sich mit individuellen Fähigkeiten durch das Spiel. Beispielsweise lässt die Sternschnuppe die Fauna erblühen und der Stein bringt Kristallformationen zum Wachsen. Untermalt wird das Abenteuer durch ruhige, atmosphärische Musik. Dies



Preis:  
ca. 25 €

System: PS4, Switch  
Vertrieb: Henschman & Goon

verschaffte den Kindern im Test die notwendige Ruhe beim Lösen der teils kniffligen Rätsel rund um Teleportation und Magnetismus. Im reizvollen Koop-Modus bedarf es zudem einiges an Absprachen, Geduld und Kreativität, um die spezifischen Fähigkeiten der beiden Figuren zielgerichtet einzusetzen. Das Spiel vermittelt auch eine soziale Botschaft: Gerade die Unterschiede der Charaktere und ihre Zusammenarbeit bringen sie gemeinsam zur Bergspitze. Da die Rätsel und die Bildsprache der Tipps anspruchsvoll sein können, benötigten jüngere Kinder im Test die Unterstützung von Älteren.

**Fazit:** Das kleine Rätselspiel vermittelt eine große und wichtige Botschaft zum Wert von Diversität und Freundschaft.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren

## PLANET ZOO



Preis:  
ca. 45 €



System: PC  
Vertrieb: Frontier Developments

**E**gal ob friedliche Elefanten oder gefährliche Schlangen, die Artenvielfalt im optisch beeindruckenden *Planet Zoo* ist enorm. Entsprechend neugierig ging die Testergruppe an das Spiel heran. Der Karrieremodus führt mit recht seichten Story-Missionen in das Gameplay ein und erläutert kleinschrittig die Aufgaben eines Zoobesitzers, wie beispielsweise das Bauen von Gehegen, Tierpflege oder Management. Die Tester\*innen starteten schnell den freien Sandbox-Modus und bauten mit unbegrenzten Ressourcen drauf los. Zunächst führte dies zu Chaos: Den Tieren ging es schlecht, alles war voller Müll und es kam sogar zu spontanen Tierschutz-Demonstrationen vor den Gehegen. In der umfangreichen *Zoopedia* fanden die Spielenden lehrreiche Infos zu Tieren, Tipps zu artgerechter Haltung und dadurch auch wertvolle Hilfen für das Spiel. Das muntere Treiben zu beobachten, machte allen Spaß. Ältere Genreprofis stell-

ten sich online den Community-Aufgaben oder versuchten sich am Herausforderungs-Modus, der vorausschauendes Wirtschaften mit begrenzten Ressourcen erfordert.



**Fazit:** Tierfreunde ab 10 Jahren können mit etwas Unterstützung einen Zoo kreieren und managen. Einige Modi forderten selbst ältere Genreprofis heraus.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren

# TRÜBERBROOK



Preis:  
ca. 30 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: HeadUp Games



Als Physikstudent Hans Tannhäuser in den 1960er Jahren in das fiktive deutsche Provinznest Trüberbrook aufbricht, steht ihm eine von Witz und Wahnsinn gespickte, abenteuerliche Reise bevor. Der Clou: Alle Schauplätze im Spiel wurden zuerst in charmanten Miniaturversionen gebaut, mit echtem Licht inszeniert und dann digitalisiert, was die Gruppe an die Optik eines Marionettentheaters erinnerte. Wie in klassischen Adventures üblich, gilt es die verschiedenen Schauplätze gründlich zu erkunden, Gegenstände aufzusammeln und andernorts zielgerichtet einzusetzen. Einige Rätsel waren nicht wirklich logisch und ließen sich nur durch Ausprobieren lösen. Während die Jüngeren nicht alle popkulturellen Anspielungen verstanden, fühlten sich die älteren Genrefans durch die skurrilen Figuren und Gags sowie die außergewöhnliche Gestaltung angesprochen. Im Menü lässt sich ein Kindermodus ohne problematische Elemente, wie Zigaretten und Schimpfwörter aktivieren. Was die Jugendlichen aber als Witz empfanden.

**Fazit:** Ein an ältere Mystery-Serien erinnerndes, klassisches Adventure mit erfrischender Grafik, witzigen Charakteren und komplexen Rätseln.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren



Preis:  
Download  
kostenlos



System: iOS, Android  
Vertrieb: Supercell

# BRAWL STARS

In diversen Modi können Spielende auf dem Smartphone allein oder als Team gegeneinander antreten.



Beispielsweise gilt es, als erstes Team zehn Kristalle zu sammeln und zu verteidigen oder als letzte Figur auf dem Feld zu bleiben. Aufgrund der distanzierten Perspektive und der Cartoon-Optik wirken die Duelle nicht bedrohlich. Der Fokus liegt auf den Brawlern, den spielbaren Charakteren. Diese besitzen verschiedene Fähigkeiten und sind nicht alle gleich beliebt. Ähnlich wie bei Sammelbildern ist es jedoch Glückssache, welche Brawler oder sonstige „Belohnungen“ man bekommt. Wurde genug Spielwährung angesammelt, kann diese gegen Lootboxen getauscht werden, die Münzen, neue – bestenfalls seltene – Brawler oder andere Objekte und Vorteile enthalten. Umso größer der Frust, wenn nicht die gewünschte Figur dabei ist und die Boxen vielleicht sogar mit Echtgeld bezahlt wurden. Auch wenn sich die Gruppe einig war, kein Taschengeld für die Inhalte von *Brawl Stars* ausgeben zu wollen, beschrieb sie den Anreiz als durchaus verlockend.



**Fazit:** Beliebte App mit spannenden Team- und Battle-Royale-Duellen. Spieler\*innen könnten dazu verlockt werden, „Belohnungen“ durch Echtgeld zu erwerben.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren

## OXYGEN NOT INCLUDED



Preis:  
ca. 20 €



System: PC  
Vertrieb: Klei Entertainment

Eine dreiköpfige Weltraumcrew wird ins Innere eines Asteroiden im 2D-Comiclook teleportiert, um eine florierende Kolonie aufzubauen. Dies gestaltet sich knifflig, denn der Sauerstoff geht recht schnell zur Neige und muss dann selbst produziert werden. Zudem haben die Alienbewohner ganz menschliche Bedürfnisse nach Nahrung, einem stillen Örtchen und Behaglichkeit. Die Spielenden mussten ihre Handlungen vorausschauend planen und auf immer neue Herausforderungen reagieren. So fanden sie zum Beispiel schnell heraus, dass nahe der Toilette ein Waschbecken platziert werden muss, damit sich keine Keime verbreiten. Auch das Stresslevel und die Eigenheiten der Koloniewohner erfordern Aufmerksamkeit. So sollte etwa ein schnarchender Bewohner stets ein eigenes Schlafgemach bekommen, um die anderen nicht zu stören. Außerdem gilt es, Nahrung anzubauen, harmlos aussehendes Getier zu bekämpfen, Gase abzuleiten und Strom zu verlegen. Selbst die Profis empfanden das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe als Herausforderung.



**Fazit:** Ein zunächst einsteigerfreundliches Simulationsspiel in einer Alien-Kolonie, das zunehmend komplexer und schwieriger wird.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren



Preis:  
ca. 30 €



System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Codemasters

## DIRT RALLY 2.0

Wie der Titel verrät, dreht sich hier alles um Rallye-meisterschaften. Die Schauplätze fallen ebenso atmosphärisch wie abwechslungsreich aus: Von Touren im Wüstensand bis zu kurvigen und eisigen Alpenpisten. Der Schwierigkeitsgrad der Herausforderungen ist zwar individuell einstellbar, dennoch hatten Neulinge ihre Probleme. Für sie war die realistische Steuerung zu komplex und Fahrfehler konnten nicht wie beim Vorgänger zurückgespult werden. Selbst eine kleine Unachtsamkeit zu Beginn bedeutete manchmal das Aus für die gesamte Etappe. Die Rennspiel-Fans begrüßten hingegen den gehobenen Schwierigkeitsgrad und das realistische Fahrgefühl bei unterschiedlichen Witterungen und Untergründen. Dasselbe gilt für die Abwechslung bei der Fahrzeugauswahl und die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten. Etwas mehr Innovation beim Wettstreit um die neue Bestzeit hätten sie sich aber dennoch gewünscht.



**Fazit:** Realistische und anspruchsvolle Rallye-Simulation mit abwechslungsreichen, fotorealistischen Kulissen und wenig Innovation.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren



Preis:  
Download  
kostenlos



System: PC, Xbox One, iOS, Android  
Vertrieb: Roblox Corporation

# ROBLOX

**R**oblox ist ein Online-Spieleportal mit einer aktiven Community. Hier können nicht nur unzählige Spiele mit quietschbunter Optik ausprobiert werden, auch eigene Ideen lassen sich umsetzen und veröffentlichen. Damit feiert das Portal große Erfolge. Im September 2019 vermeldete Roblox 100 Millionen Spielende weltweit und seit dem Frühjahr 2019 ist auch eine deutschsprachige Version verfügbar.

Interessierte können sich kostenfrei eine Software herunterladen, um das Portal zu nutzen. Zunächst muss jedoch unter Angabe von Benutzernamen und Passwort ein eigener Account angelegt werden. Eine Mailadresse muss nicht zwingend angegeben werden, das Alter lässt sich beliebig eintragen und wird nicht überprüft. Nach der Registrierung erhalten die Spielenden einen Avatar, der sich nach eigenen Vorstellungen gestalten lässt. Registrierte Kinder können nun zahlreiche Minispiele spielen, Freunde kontaktieren und eigene Spielideen verwirklichen.

Die kostenlose Software *Roblox Studio* liefert einen Baukasten, dank dem sich die eigenen Spielkonzepte umsetzen lassen. Programmierkenntnisse sind nicht zwangsläufig nötig, für die Erstellung ausgefeilter Spiele lässt sich hingegen die Skriptsprache *Lua* nutzen. Sind die Spiele fertig, können sie kostenlos veröffentlicht oder verkauft werden.

Problematisch an *Roblox* ist der unzureichende Schutz für Kinder. Einige Action- oder Shooter-Spiele sind gewalthaltig, andere Titel behandeln Themen wie Pornografie oder Rassismus. Auch die Kontaktaufnahme mit anderen Spielenden birgt Risiken. Ein weiterer kritischer Punkt ist die Finanzierung: An sich ist *Roblox* zwar kostenlos nutzbar, es besteht jedoch die Möglichkeit, Echtgeld in die virtuelle Währung *Robux* zu investieren. Diese lässt sich anschließend nutzen, um besondere Spielinhalte zu erwerben.



**Fazit:** Roblox ist eine ansprechend gestaltete Spiel-, Programmier- und Interaktionsplattform, die sich zwar an Kinder richtet, sie jedoch nicht ausreichend schützt

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# Sport

Während auf den Bolzplätzen gen Winter immer weniger Betrieb zu sehen ist, erfreut sich das digitale Pendant am Ende jeden Jahres immer größerer Beliebtheit. Doch warum braucht es jedes Jahr den neuesten Ableger der liebsten Sportspielreihe? Was für Eltern oft ein Rätsel bleibt, ist für Fans absolut selbstverständlich.



Die **erfolgreichsten Sportspiele leben von** ihren Lizenzpaketen – Kaderupdates, neue Autos, aktualisierte Trikots oder offizielle Kommentator\*innen. Bei den jährlich erscheinenden Umsetzungen steht vor allem ein authentisches Spielgeschehen im Vordergrund. Doch der Fokus auf Realismus erntet auch häufig Kritik, da den Publishern fehlender Fortschritt im Gameplay vorgeworfen wird. Ob solch geringe Veränderungen der Spiele letztlich einen Kauf zum Vollpreis rechtfertigen, muss jede\*r für sich selbst entscheiden und darf gerne hinterfragt werden.

Ein weiterer Punkt für den Reiz an neuen Sportspielen ist der **soziale Druck**, denn wer nicht die aktuelle Version besitzt, kann oft nicht mitspielen. Ein wichtiges Thema, denn mit der gesellschaftlichen Komponente verhält es sich auch mit einem Controller in der Hand ähnlich wie beim echten Sport, da dieser in Verbindung mit Mitspieler\*innen doch immer noch am meisten Spaß macht. Somit stellt ein Besitz der neuesten Version, vor allem für Jugendliche, oft eine Art Statussymbol dar.

**Apropos Statussymbol** – in den letzten Jahren wurden in den meisten Titeln eine Art Sammelkartenspiel hinzugefügt, allesamt Modis, bei denen virtuelle Karten auch für echtes Geld erworben werden können. Während sich das Sammeln immer größerer Beliebtheit erfreut, steigt das Verlangen nach immer besseren Statussymbolen, wie wertvollen Sportler\*innen, um nicht den Anschluss zu verlieren – eine Mechanik, welche sich ziemlich kostenintensiv gestalten kann. Eltern sollten hier klare Regeln vereinbaren. Im Folgenden werden zwei Sportspiele exemplarisch vorgestellt, die in den Spieletesterguppen beliebt sind.



# FIFA 20



Preis:  
ca. 60 €



System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Electronic Arts



Mit einem neuen Modus namens *Volta* versucht *Electronic Arts* nun, den Straßenfußball in die Hauptreihe zu integrieren, bei dem entweder einfache Matches mit 3-5 Spieler\*innen pro Team oder die ca. sechsstündige Story gespielt werden können. Die Reise vom Straßekicker bis zur Weltmeisterschaft wird ansprechend erzählt, könnte aber klischeebehafteter nicht sein. Die Matches machten der Gruppe Spaß, ließen jedoch Spieltiefe vermissen.

Mit der neuen Defensivsteuerungen des deutlich verlangsamten Gameplays auf dem Großfeld, hatten die Spieltester\*innen anfangs noch ihre Probleme, nach gesammelter Erfahrung waren erfolgreiche Tacklings aber schnell gelernt. Zu Frustrationen führten jedoch die als deutlich zu schwach empfundenen Kopfbälle und ein unsouveränes Torwartverhalten.

**Vorsicht:** Bei der Version für die *Nintendo Switch* handelt es sich nur um ein einfaches Kaderupdate, so gut wie alle neuen Spielmechaniken wurden für die Version auf der *Nintendo*-Konsole nicht übernommen.

**Fazit:** Wegweisende Neuerungen im Gameplay ließ *FIFA 20* vermissen, das umfangreiche Lizenzpaket und die gelungene Präsentation sorgte in den Gruppen dennoch für aufregende Partien.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren



Preis:  
ca. 60 €



System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: 2K

# NBA 2K20

Fans von digitalem Basketball können auch dieses Jahr wieder auf einen neuen Ableger der *NBA 2K*-Reihe zurückgreifen, welcher technisch einen kleinen, aber für Kenner der Serie doch sichtbaren Sprung gemacht hat. Neulingen wird der Einstieg durch ein verständliches Tutorial erleichtert, erfahrene Spieler\*innen freuen sich erneut über die taktische Tiefe und eine optimierte Steuerung auf dem Court. Mit dem wirklich gut geschriebenen und aufwendig synchronisierten Story-Modus hat *NBA 2K20* den Genre-Kollegen in Sachen Präsentation noch einiges voraus. Auch die längst überfällige Einbindung der Liga *WNBA* verfügt über ein separates Kommentatoren-Team und alle 140 Spielerinnen der zwölf Frauen-Teams. Zur Freude der Spieltestergruppe fühlten sich die Spiele der weiblichen Stars erfrischend anders an. Abseits des Platzes fällt leider das ausgeprägte *Pay2Win*-System negativ auf, bei dem die Entwickler\*innen durch goldene Casino-Umgebung und blinkende Slot-Machines nicht mal versuchen, die Glücksspielanleihen zu vertuschen.



**Fazit:** Aus toller Inszenierung und viel Umfang resultiert ein glaubwürdiges Basketballerlebnis, bei dem Erfolg durch Mikrotransaktionen beeinflusst werden kann.

**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# Gamedesign

Im Rahmen der diesjährigen MINT Wochen (Abkürzung für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik) der Stadt Köln hat auch unsere Testergruppe verschiedenste Anwendungen auf Herz und Nieren geprüft.

**Das diesjährige Thema:** Gamedesign. Auf spielerische Weise erhielt die Gruppe einen Einblick in die Welt des Programmierens und konnte sich dabei kreativ austoben.

## SCRATCH



keine  
Prüfung  
(s. S.6)

Preis:  
Download  
kostenlos



System: PC, Browser  
Vertrieb: MIT Scratch Team



Die Programmiersprache ist durch ihre grafische Oberfläche auch für Kinder zugänglich. Mittels *Drag and Drop* werden Programmier-Codes als

Blöcke in eine Reihe gebracht. Je nach Konstruktion lassen sich auf diese Weise sogar ganze Minispiele programmieren. Mit den farbig gekennzeichneten Blöcken können Bewegungen, Aussehen, Klänge, Ereignisse und vieles mehr erstellt werden. So war es unseren Tester\*innen mit etwas Ausprobieren möglich, den eigenen Namen zu animieren oder ein Fangspiel mit Highscore zu gestalten. Auch selbst gezeichnete Figuren oder Hintergründe können eingefügt werden, wobei sich die Nutzung eines Grafik-Tablets empfiehlt. Kleine Tutorials werden leider nur teilweise auf Deutsch angeboten, weshalb der Einstieg von einer erwachsenen Person oder einem älteren Geschwisterkind begleitet werden sollte.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren

## BLOXELS



Preis:  
ca. 15 €



System: iOS, Android  
Vertrieb: Mattel Games

Einen anderen Weg geht die App *Bloxels*: Hier können eigene Level mittels verschiedenfarbigen Funktionswürfeln auf einem Gameboard erstellt und in die App übertragen werden. Jede Farbe hat eine Bedeutung, die beispielsweise für festen Boden, Wasser oder Gegner\*innen steht. Das freie Basteln eines eigenen Spiels, anhand eines haptischen Bretts und Funktionswürfeln, bot auch jüngeren Spielenden Spaß beim Ausprobieren eigener Ideen. Zudem konnten sie sich über schnelle Erfolgserlebnisse freuen. Dass Elemente per Stop-Motion-Technik animiert werden können, wurde als besonders reizvoll beschrieben.



**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren

# RABBIDS CODING!



Preis:  
Download  
kostenlos



System: PC  
Vertrieb: Ubisoft

Dieser Titel verbindet das Prinzip des Blockprogrammierens per Drag and Drop mit einem motivierenden, punktebasierten Spiel. Ziel ist es, lästige Hasen, die Rabbids, von einem Raumschiff zu entfernen, indem sie mittels Waschmaschinen ins All katapultiert werden. In 32 Levels stellt das Spiel fortlaufend Programmierweisen vor und führt Schritt für Schritt an kompliziertere Codes heran. Je weniger Code-Blöcke verbraucht werden, desto besser das Endergebnis. Der gamifizierte Ansatz motivierte die Kinder und Jugendlichen, für die auch die Figuren einen Spaßfaktor darstellten. Das Spiel bietet einen einfacheren Einstieg in die Welt des Programmierens als beispielsweise *Scratch*. Allerdings ist *Rabbids Coding* zurzeit nur auf Englisch verfügbar, was anfänglich eine Hürde für die Testergruppe darstellte. Nach einiger Zeit waren die einzelnen Wörter der Programmierblöcke dann aber



wie Vokabeln verinnerlicht. Nach dem levelbasierten Einstieg ermöglicht das Spiel einen freien Modus. Dieser wurde von den Tester\*innen aber noch nicht genügend ausprobiert.

**Päd. Beurteilung:** ab 10 Jahren



# SUPER MARIO MAKER 2



Preis:  
ca. 60 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

Auch dieser Nachfolger richtet sich an kreative Levelbauer\*innen. In einem Editor, der nur wenige Wünsche offenlässt, können (un-)mögliche Herausforderungen nach bekanntem Spielprinzip der *Super Mario*-Reihe erstellt werden. Eine kostenpflichtige Online-Mitgliedschaft erlaubt es, *Mario*-Fans aus aller Welt die eigenen Kreationen zu präsentieren. Der Baumodus bietet vielfältige Möglichkeiten und witzige Animationen. Die erstellten Level wurden von den Tester\*innen gemeinsam im Zweispielermodus auf

dem Fernseher konstruiert und begeistert mit der Gruppe geteilt. Unsere Spieltester Batuhan (12) und Maurice (12) boten in der sogenannten *Offenen Stunde* in der Stadtbibliothek Köln Kalk sogar einen *Mario Maker*-Workshop an, bei dem sie den über 10 Teilnehmenden die kreativen Möglichkeiten interaktiv präsentierten und mit ihnen gemeinsam spielten.

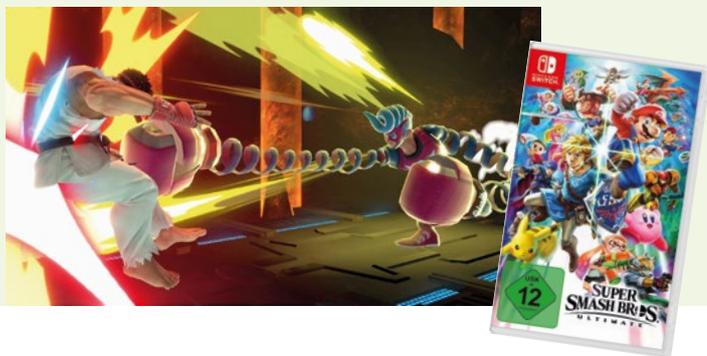
**Päd. Beurteilung:** ab 8 Jahren





# SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Bis zu acht Spielende können lokal oder online in spaßbetonten Partien gegeneinander antreten, um sich mit gezielten Schlägen und speziellen Attacken aus der Arena zu schleudern. Jede\*r der Spielenden übernimmt die Rolle eines bekannten *Nintendo*-Charakters oder einer Figur aus Spielereihen wie *Castlevania* und *Street Fighter*. Kenner\*innen der Vorgänger hatten bereits ihre Favoriten, diese mussten jedoch erst



Preis:  
ca. 60 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

freigespielt werden. Verschiedene Modi in unterschiedlichen Arenen sowie die individuellen Fähigkeiten der Charaktere bringen Abwechslung in das Geschehen. Auch Neulinge konnten, dank simpler Steuerung und einfacher Regeln, sofort mitspielen. Gegen die Profis hatten sie allerdings keine Chance, denn die verschiedenen Manöver müssen zeitkritisch ausgeführt und gegnerische Angriffe geblockt oder gekontert werden. Durch den Comic-Look und die witzigen Animationen wirkte das kampfbetonte, aber bunte Geschehen auf die Jugendlichen wie ein spaßbetonter Wettstreit und wurde immer wieder gerne gespielt.

**Fazit:** Ein actionreiches, spaßbetontes Kampfspiel mit kunterbunter Grafik und bekannten Charakteren, das leicht zu erlernen und schwer zu meistern ist.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# BABA IS YOU



Preis:  
ca. 10 €



System: PC, Switch  
Vertrieb: Hempuli Oy

Während man sich sonst dem Regelwerk eines Spiels unterordnet, müssen die Bedingungen in diesem Fall selbst definiert werden. In den 2D-Levels im Retro-Look müssen Wortkacheln durch die namensgebende Figur Baba so verschoben werden, dass sie in neuer Anordnung zur Lösungsfindung beitragen. Beispielsweise bildet das neben- oder übereinanderliegende Begriffstrio *Baba-Is-You* die Grundlage dafür, die Figur überhaupt bewegen zu können. Und das Arrangement *Flag-Is-Win* definiert die Siegbedingung des Levels.

**Fazit:** Einzigartiges Puzzlespiel im Retro-Look mit anspruchsvollem Konzept, das an eine spielerische Programmierumgebung erinnert.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

Davon waren die Jüngeren etwas überfordert und für die schwereren Rätsel benötigten selbst geduldige Genrepromis über eine Stunde, was hin und wieder zu Frustration führte. Das Spiel setzt ein gewisses Verständnis für das Konzept von Regeln sowie Englischkenntnisse voraus. Zudem hängt die erfolgreiche Bewältigung der Level stark vom Interesse und der Bereitschaft ab, sich auf *Baba Is You* einzulassen. Die jüngsten Kinder, die im Spiel Erfolge erzielen konnten, waren 12 Jahre alt.



# ANNO 1800



Preis:  
ca. 50 €



System: PC  
Vertrieb: Ubisoft

Während des Zeitalters der Industrialisierung muss ein expandierendes Reich aufgebaut werden. Wie gehäbt gelingt dies durch zielgerichtetes Bauen von Gebäuden und Infrastruktur, vorausschauendem Management von Ressourcen, klugem Handel und diplomatischem Taktieren. Was im Test mit einfachen Bauernhäusern und simplen Warenkreisläufen begann, entwickelte sich zu einer lebendigen Metropole mit rauchenden Schornsteinen, komplexen Produktionsketten und wachsenden Bedürfnissen der Bevölkerung. Die Solo-Kampagne um das Drama einer Unternehmerfamilie verschlägt Spielende bis nach Lateinamerika. Zwar werden hier die Fortschritte der Industriellen Revolution spielerisch veranschaulicht, allerdings wird auf die kritische Darstellung problematischer Themen wie Sklaverei verzichtet. Die Jugendlichen beschrieben dies als „etwas eindimensional“. Abseits dessen freuten sich die Fans der *Anno*-Reihe aber schon auf spannende, strategische Online-Partien.

**Fazit:** Das unterhaltsame Aufbaustrategiespiel ist leicht zu erlernen, wird aber stetig komplexer. Eine kritische Betrachtung der abgebildeten Epoche fehlt.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



Preis:  
ca. 50 €



System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Kalypso Media

# TROPICO 6

Als Diktator oder Diktatorin, El Presidente genannt, herrschen die Spielenden in den Epochen Kolonialzeit, Weltkriege, Kalter Krieg und Neuzeit über ihre eigene Inselgruppe. Den Jugendlichen



machte es sichtlich Spaß, die Inseln nach Wunsch zu gestalten und zu regieren. Doch es war gar nicht so einfach, die Wirtschaft inklusive Tourismus anzukurbeln und gleichzeitig den Bedürfnissen der Bevölkerung gerecht zu werden. Auch Fans der Reihe mussten sich zunächst mit den neuen Möglichkeiten vertraut machen. So gibt es nun die Option, mehrere Inseln gleichzeitig zu besiedeln, den eigenen Palast zu gestalten und den Personennahverkehr zu organisieren. Neben der Kampagne können bis zu vier Spielende in Online-Partien ihr Planungstalent beweisen. Es ist möglich, ethisch fragwürdige Regierungsentscheidungen zu treffen und korrupt zu regieren. Für die medienerefahrenen Tester\*innen ab 12 Jahren war dies durch die heitere Musik und die starke Überzeichnung stets als Satire erkennbar.



**Fazit:** Satirisches, komplexes und umfangreiches Strategiespiel, in dem Spielende über mehrere Epochen hinweg als Diktator\*in regieren.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# TEAMFIGHT TACTICS

Das neue Genre der rundenbasierten Auto Chess-Spiele erfreut sich in der Testergruppe seit einiger Zeit immer größerer Beliebtheit. Bei diesem eigenständigen Modus von *League of Legends (LoL)* übernehmen acht Kontrahent\*innen jeweils die Kontrolle über einen Spielcharakter, genannt *kleine Legende*. Jede\*r erhält pro Runde ein eigenes schachbrettartiges Feld, auf dem dann Einheiten gekauft, taktisch klug platziert und verbessert werden können.



Preis:  
Download  
kostenlos



System: PC  
Vertrieb: Riot Games

Dabei ergeben drei gleiche Einheiten eine stärkere Heldenfigur, welche aus dem populären *League of Legends*-Universum stammen und über eine einzigartige Fähigkeit sowie zwei oder mehrere Klassenzugehörigkeiten verfügen. Wenn sich unterschiedliche Held\*innen der gleichen Klasse auf dem Spielfeld befinden, können sie Kampfboni erhalten. Den hohen Zufallsfaktor, welcher sich besonders beim Erhalten von Items, aber auch bei der Einheitenauswahl und bei den automatisch ablaufenden Kämpfen, bemerkbar macht, war für die Spielenden teilweise frustrierend weshalb sie ihre Taktik oft und schnell verändern mussten. Dass jedoch selbst bei anfänglichem Pech eine Runde häufig noch gewonnen werden konnte, beschrieben sie als dynamisch und sehr spannend.

Eltern sollten die Tatsache beachten, dass *TFT* keine Pausen zulässt und eine Runde ca. 30 Minuten dauern kann. Im Unterschied zu *League of Legends* spielt hingegen jede\*r für sich, weshalb ein Abbrechen der Runde ohne Sanktionen möglich ist. In *TFT* kann sich kein Vorteil durch Ingame-Transaktionen erkaufte werden, jedoch ist ein Zugang zum Hauptspiel notwendig. Dieser ist zwar kostenfrei, aber nicht ohne Registrierung möglich.



**Fazit:** Die taktisch geprägte *Auto Chess*-Variante basiert zwar auf *League of Legends*, ist jedoch komplett eigenständig und motiviert mit einem dynamischen Spielablauf.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN



Preis:  
ca. 30 €

System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Bandai Namco



Der neue Teil der *Ace Combat*-Reihe fesselte die Spielertester\*innen mit seinen actionreichen und anspruchsvollen Missionen. In der circa zwölfstündigen Kampagne gilt es, feindliche Geschütze und Flugobjekte, zum Beispiel Jets oder Drohnen, mit dem eigenen Kampfjet zu besiegen. Spielende können aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Vorausgesetzt werden in jedem Fall Koordination, Konzentration und Ehrgeiz. Im Vergleich zur Steuerung vermitteln die Umgebungsgrafik und die Wettereffekte ein deutlich realistischeres Gefühl. Auf Jugendliche ab 12 Jahren wirkte das kampfbetonte Geschehen nicht bedrohlich, denn es findet keine übertriebene Gewaltdarstellung statt und es werden keine Menschen gezeigt, die zu Schaden kommen. Lokal kann lediglich allein gespielt werden, online ist es jedoch möglich, mit bis zu acht Spieler\*innen gegen-



einander anzutreten. Vertont wurde das Spiel nur auf Englisch. Den deutschen Untertiteln zu folgen ist nicht immer einfach, da sie im Eifer des Gefechts ablenken können.

**Fazit:** Actionreiche, überzeichnete Cockpit-Kämpfe für Spielende ab 12 Jahren, die über viel Geschick und Frustrationstoleranz verfügen.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# FIRE EMBLEM: THREE HOUSES



Preis:  
ca. 60 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo

Im neuen Ableger der Rollenspiel-Reihe schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Magisters an der Militärakademie im Kloster Garreg Mach. Zu Beginn muss entschieden werden, bei welchem der drei Häuser man als Lehrer oder Lehrerin beginnen möchte. Anschließend gilt es, das Kloster zu erkunden, den Lehrplan zu gestalten oder anderen Tätigkeiten wie Fischen oder Trainieren nachzugehen. All dies verbessert Fähigkeiten oder Freundschaften mit anderen Charakteren. Am Ende eines Monats gibt es dann eine in die Hintergrundgeschichte eingebettete Schlacht. Fans von strategischen, rundenbasierten Kämpfen in der Testgruppe kamen hier auf ihre Kosten. Stets muss abgewogen werden, welche Stärken und Schwächen die eigenen Einheiten haben. Die Optik ist im gezeichneten Anime-Look gehalten und die Dialoge sind sehr textlastig. Spannend wurde es für die Gruppe besonders in der



zweiten Hälfte, da die Geschichte düsterer wurde und sich um Themen wie Macht, Verrat und politische Intrigen drehte.

**Fazit:** Das entfernt an Harry Potter erinnernde japanische Rollenspiel ist zeit- und leseintensiv und wird im Verlauf sehr spannend.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



Preis:  
ca. 30 €



System: PS4  
Vertrieb: Sony

## CONCRETE GENIE

Der Hobbymaler Ash lebt in einer trostlosen Stadt und wird von einer Bande anderer Jugendlicher terrorisiert. Als er jedoch einen magischen Pinsel findet, erweckt er mit dessen Hilfe seine Zeichnungen zum Leben. Ash kann daraufhin daraufhin seine Stadt vor der Dunkelheit befreien und in eine farbenfrohe, lebenswerte Umgebung verwandeln. Mit Hilfe des magischen Pinsels malen die Spielenden verschiedene so genannte Genies (Flaschengeister), die mit ihren verschiedenen Fähigkeiten Hindernisse aus dem Weg räumen oder sich Elementen wie Feuer bedienen können. Dies geschieht mittels der intuitiven und einsteigerfreundlichen Bewegungssteuerung des PlayStation-Controllers. Neben der ständigen Flucht vor seinen Peinigern muss Ash im späteren Spielverlauf auch böse Geister mit Hilfe des magischen Pinsels bekämpfen, was nach Meinung der Jugendlichen ab 12 Jahren nicht sonderlich schwierig oder bedrohlich war. In zusätzlichen VR-Modi auf kreative Weise malen zu können, war für alle ein zusätzliches Highlight.



**Fazit:** Die lebensweltnahe und spielerisch-künstlerische Auseinandersetzung mit Problemen wie Mobbing und Ökologie bietet sich hervorragend für eine pädagogisch begleitete Reflektion an.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

## GOD EATER 3



Preis:  
bis 40 €



System: PC, PS4, Switch  
Vertrieb: Bandai Namco



Als selbstgestalteter Kämpfer, dem *God Eater*, muss die Zivilisation vor den alles verschlingenden *Aragami-Orakelzellen* gerettet werden. Dies geschieht dank lebendiger Zellwaffen. In einem als ansprechend

beurteilten japanischen Comic-Look kämpft man allein oder gemeinsam mit Freunden, offline oder online, in räumlich begrenzten Kulissen. Das actionreiche Fantasy-Geschehen ist stark überzeichnet, bietet ein klares Gut-Böse-Schema und wurde von den Jugendlichen als spielerischer Wettstreit gerahmt. Die Steuerung hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht wesentlich verändert, für Neulinge waren die Tastenkombinationen aber recht gewöhnungsbedürftig. Doch dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad und der Möglichkeit, gemeinsam zu spielen, kam auch bei ihnen kein Frust auf. Trotz detailreicher Grafik und viel Action fehlte es den Jugendlichen bei den Kämpfen schnell an Abwechslung. Besonders kritisiert wurde die japanische Vertonung mit deutschen Untertiteln.

**Fazit:** Ein Spiel für Fans von „Hau-Drauf-Rollenspielen“, das von der gut erzählten Geschichte lebt und im Team kurzweiligen Spaß bereitet.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER



Preis:  
ca. 60 €



System: Switch  
Vertrieb: Nintendo



Der mächtige Kriegsherr Thanos vom Planeten Titan ist auf der Suche nach sechs magischen Steinen und hat die Schergen der Black Order beauftragt, um sein Vorhaben zu erreichen. Ziel der beliebten *Marvel*-Helden ist es, diese Elite-Truppe aufzuhalten. Bis zu vier Spielende können gemeinsam vor einem Bildschirm aus über 30 Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten ein schlagkräftiges Quartett zusammenstellen. Weil die Story des Action-Adventures auf Englisch vertont ist und lediglich deutsche Untertitel enthalten sind, wurde die Handlung nicht bis ins Detail verfolgt. An Spielmotivation fehlte es den Action-Fans in der Gruppe trotzdem nicht. Aufgrund des Comic-

Szenarios und den völlig überzogenen Kämpfen wirkte das Geschehen auf die Jugendlichen ab 12 Jahren nicht bedrohlich. Vielmehr stand das gemeinschaftliche Erlebnis im Vordergrund. Bei mehrmaligem Scheitern an den anspruchsvollen Endbossen wurde auch mal hitzig über die jeweilige Taktik diskutiert. Dafür wurde sich dann nach einem Sieg aber auch gemeinsam gefreut.

**Fazit:** Ein rasantes Comic-Kampfspiel mit den populären Held\*innen aus dem *Marvel*-Universum.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# KINGDOM HEARTS III

Wohl kaum eine Videospiel-Story ist so komplex und verstrickt, wie die Abenteuer von Sora und ihren Freunden Donald und Goofy, die gegen die Mächte der Dunkelheit kämpfen. Die Jugendlichen kannten die Vorgänger nicht und folgten der englisch vertonten, deutsch untertitelten Handlung nur beiläufig. Die actiongeladenen Kämpfe gegen die Herzlosen fesselten sie dafür umso mehr und wurden als sehr abwechslungsreich beschrieben. Obwohl die mächtigen



Preis:  
ca. 35 €



System: PS4, Xbox One  
Vertrieb: Square Enix



Endbosse nur mit passender Taktik besiegt werden konnten, wurde das Spiel insgesamt als recht einfach zu meistern und wenig bedrohlich beschrieben. Highlight für die Gruppe war die Tatsache, dass man hier einer Vielzahl bekannter *Disney*- und *Pixar*charaktere aus Filmen wie *Die Eiskönigin*, *Fluch der Karibik* oder *Toy Story* begegnet und gemeinsam für das Gute einsteht. Zwischendurch sorgten 20 Minispiele für Abwechslung, die an Disneys bekannte Kurzfilmklassiker angelehnt sind.



**Fazit:** Donald, Goofy und weitere bekannte *Pixar*- und *Disney*charaktere nehmen Spielende mit auf ein actionreiches Abenteuer um Freundschaft und Magie.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



Preis:  
ca. 15 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
 Vertrieb: Ubisoft



## TRIALS RISING

Im Stil früherer Serienteile müssen diverse in Seitenansicht dargestellte Parcours schnellstmöglich mit dem Motorrad durchfahren werden. Dabei gilt es über waghalsige Klippen oder kopfüber durch Loopings zu springen. Das Spielprinzip punktete in der Gruppe durch akkurate Physik und war für Anfänger schnell zu verstehen. Einen Abschnitt mit so wenigen Fehlern wie möglich zu überwinden, gestaltete sich als anspruchsvoll und erforderte einiges an Übung. Neben den computergesteuerten Gegner\*innen waren Schwerkraft und Hindernisse oft schon Herausforderung genug. So war es manchmal bereits ein großer Erfolg, ohne Unfälle die Ziellinie zu erreichen. Die *Trials-Universität* bietet verschiedene Tutorials an und hilft dabei, die eigene Fahrtechnik zu verbessern. Wie gehabt kann das Können auch im Multiplayer-Modus bewiesen werden. Für langanhaltenden Spielspaß und immer neue Herausforderungen ist gesorgt. Bei Unfällen kommt die Figur sichtlich zu Schaden, was Jüngere erschrecken könnte.



**Fazit:** Das Geschicklichkeitsspiel um Motorrad-Bestzeiten konnte Anfänger\*innen und Profis durch eine akkurate Physik und neue Übungsmöglichkeiten überzeugen.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

## NEED FOR SPEED HEAT



Preis:  
ca. 70 €

System: PC, PS4, Xbox One  
 Vertrieb: Electronic Arts

Der neue Teil der Rennspielserie spielt im fiktiven Palm City, das an Miami angelehnt ist. Zu Beginn wird ein weiblicher oder männlicher Spielcharakter ausgewählt. Anschließend können in einer offenen Spielwelt mit verschiedenen Modi, beispielsweise offiziellen Turnieren, illegalen Straßenrennen und Verfolgungsjagden mit der Polizei, „Geld“ und Anerkennung verdient werden. Dadurch lassen sich bessere Fahrzeuge, Tuning-Upgrades und kosmetische Inhalte freischalten. Auf Lootboxen und Mikrotransaktionen für vorteilsbringende Inhalte wird verzichtet. Die Spielwelt wirkt optisch relativ realistisch, Offline- und Onlinerennen selbst fallen jedoch sehr übertrieben aus. Das vermittelte Weltbild ist sehr oberflächlich, da sich viel ums „angesagt“ sein dreht. Der raplastige Soundtrack gibt sich bewusst „cool“, Polizisten werden als korrupte „Spielverderber“ dargestellt und die Teilnahme an illegalen Straßenrennen ist „mutig“. Zuschauer\*innen können im Spiel nicht zu Schaden kommen. Spielende ab 12 sollten *Need for Speed Heat* als überzeichnetes Actionspiel einordnen können.

**Fazit:** Das Action-Rennspiel bietet offline wie online unterhaltsame Fahrduelle. Durch sein oberflächliches Weltbild ist es für Jüngere jedoch nicht geeignet.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

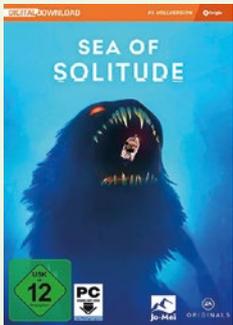


# SEA OF SOLITUDE



Preis:  
ca. 20 €

System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Electronic Arts



Gemeinsam mit dem Mädchen Kay begeben sich Spielende auf die Reise durch eine Welt, in der nichts so ist, wie es scheint. Das Jump'n'Run thematisiert Depressionen und Einsamkeit auf eine symbolische und spielerische Art und Weise.

Den Jugendlichen war schnell klar, dass eine innere Gedankenwelt von Kay dargestellt wird, in der sie versucht, verschiedene Traumata zu verarbeiten. Für das Mädchen gibt es nur Schwarz oder Weiß: Eine düstere Welt voller Monster oder eine farbenfrohe und harmonische Landschaft. Sie befindet sich auf einer Reise durch ihre Vergangenheit und begegnet verschiedenen Gestalten, die die Ängste von Kay und ihrer Familie verbildlichen. So zeigt sich die Angst vor dem Ungewissen, die Kay begleitet, als Seemonster und ihr kleiner Bruder, der von seinen Mitschüler\*innen gequält wurde, erscheint zunächst als gefährliche Krähe, die es zu vertreiben gilt. Kays Boot dient als Rückzugsort und symbolisiert eine Art von Sicherheit in der überschwemmten Welt. Der Rucksack nimmt hingegen all ihren Schmerz und Kummer in Form von schwarzem Nebel auf. Im Laufe des Spiels wird der Rucksack immer größer und veranschaulicht die ansteigende Last, die aufgrund von Kays Depression auf ihren Schultern lastet. Während Ältere sich angeregt fühlten, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen, war die tiefgründige Geschichte für die jüngeren Jugendlichen der Spieletestergruppe nicht immer greifbar. Für sie lag der Fokus auf der recht einfachen Jump'n'Run-Mechanik. Leider ist das Spiel mit knapp drei Stunden Spielzeit etwas kurz geraten und bietet wenig Abwechslung.

**Fazit:** Als Jump'n'Run ist *Sea of Solitude* recht konventionell, dafür lädt der spielerische Umgang mit Depression zum Reflektieren ein.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



# FINAL FANTASY VIII REMASTERED



Preis:  
ca. 20 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Square Enix



In diesem fantastischen Abenteuer schlüpfen Spielende in die Rolle des Söldners Squall Leonhart. Gemeinsam mit seinen Kameraden soll ein Attentat auf die Hexe und neue Anführerin des Landes ausgeübt werden, doch schnell nimmt die komplexe Geschichte über Liebe und Freundschaft unerwartete Wendungen. Genretypisch stehen rundenbasierte und strategisch komplexe Kämpfe und die Charakteroptimierungen im Vordergrund. Fans der bekannten Rollenspielserie wussten auch, dass viele Dialoge und Zufallskämpfe Bestandteil des Gameplays sind. Aufgrund der interessanten Charaktere, der vielfältigen Spielwelt sowie der spannenden, wendungsreichen Erzählweise waren sie

stets motiviert herauszufinden, was es mit den Geheimnissen auf sich hat. Bei dieser Neuauflage wurde die Grafik nur im Detail verändert, die cineastischen Zwischensequenzen wirkten auf die Gruppe allerdings noch immer spannend und der orchestrale Soundtrack trug zu dem stimmigen audiovisuellen Gesamteindruck bei.

**Fazit:** Komplexes, japanisches Rollenspiel für Fans der Reihe mit interessanten Charakteren, einer wendungsreichen Story und fantastischem Soundtrack.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# HARRY POTTER: WIZARDS UNITE



Preis:  
Download  
kostenlos



System: iOS, Android  
Vertrieb: Niantic

In der an *Pokémon Go!* angelehnten Smartphone-Schnitzeljagd geht es darum, verstreute Elemente aus der Welt von Hogwarts in der realen Welt einzusammeln. Es müssen Bilder in einem virtuellen Album gesammelt werden, die man zum Beispiel durch das Besiegen von magischen Kreaturen im Umfeld erhält. Besonders reizvoll war es für die Fans, bekannte Charaktere zu treffen und die Zauberschule sowie das Material des eigenen Zauberstabs zu wählen. Nach einer Weile wiederholten sich die Aufgaben und das Teamspiel rückte in den Vordergrund. Es muss kein Geld ausgegeben werden, In-App-Käufe versprechen jedoch Vorteile. Gerade Jüngere oder Erfolgsorientierte könnten somit zu spontanen Käufen animiert werden. Unbedingt nötig sind eine mobile Datenverbindung, viel Zeit und die Zusammenarbeit mit anderen Spieler\*innen,



denen man zufällig begegnet oder sich fest verabredet hat. Eltern sollten Regeln für die Nutzung im Straßenverkehr sowie den Kontakt mit Fremden besprechen.

**Fazit:** Das bewegungsreiche Teamspiel im Freien verbindet *Pokémon Go!* mit dem *Harry Potter*-Universum.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



Preis:  
ca. 20 €

System: PC, Switch, Xbox One  
Vertrieb: HeadUp Games

# WINDSCAPE

Die Jugendlichen verglichen das Spiel mit *The Legend of Zelda*. Nur dass hier eine bunte, etwas detailarme 3D-Comicwelt durch die Augen des jungen Mädchens Ida erkundet wird. Sie verlässt zum ersten Mal ihre schützende Heimat und entdeckt die Geheimnisse von vier Inseln. Unterwegs helfen ihr die Magie von Eis und Feuer. Kämpfe und Rätsel gehören ebenso zum Spiel wie die Möglichkeit, Ressourcen abzubauen, um sie zum Erstellen von Gegenständen wie Waffen oder Rüstungen zu nutzen. Stellenweise sind die Areale etwas düsterer und Kämpfe gegen epische Monster vermitteln eine gruselige Atmosphäre. Jugendliche ab 12 Jahren kennen solche Spannungssituationen vermutlich und sollten sie als Fiktion einordnen können. Das Lösen einiger Rätsel stellte eine echte Herausforderung dar und erforderte logisches Denken und Geduld. Die Jugendlichen merkten an, dass das Spiel mit steigender Dauer als zunehmend langweiliger empfunden wurde. Als Grund wurde insbesondere die seichte Story genannt.



**Fazit:** Eine Hommage an *Zelda*, der eine Prise *Minecraft* beigefügt wurde. Komplexe Rätsel sind ebenso enthalten wie spannende Kämpfe mit Waffen und Magie.

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren

# TELLING LIES

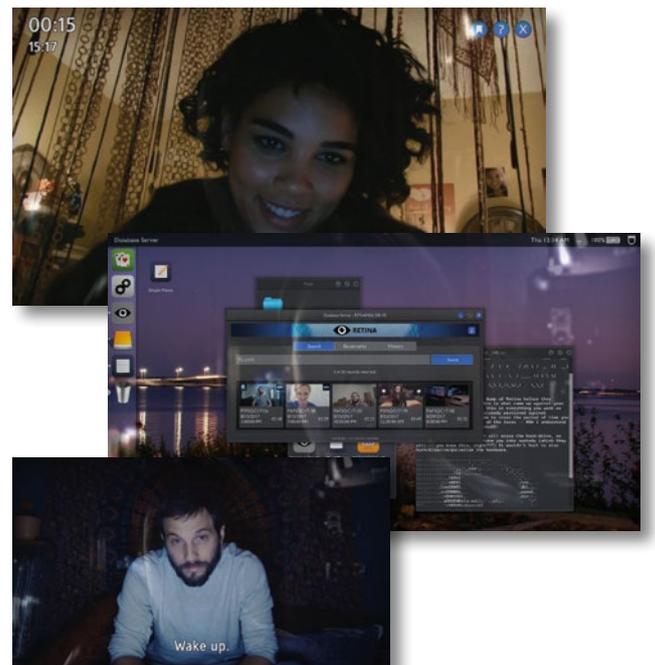


Preis:  
Bis 15 €



System: PC, iOS  
Vertrieb: Annapurna Interactive

Spielende werden in die Rolle einer Whistleblowerin versetzt, die auf eine Regierungsdatenbank mit heimlich aufgezeichneten Videotelefonaten zugreift. Zunächst ist es unklar, was es mit den vier Hauptfiguren auf sich hat, die in den Videos zu sehen sind. Anhand einer Suchmaske müssen sich Spieler\*innen durch die zeitlich unsortierten Gespräche arbeiten. Schrittweise wird die Story wie ein Puzzle zusammengefügt. Während die Haupthandlung auf einen unspektakulären Krimi hinausläuft, liegt der Fokus auf den Charakteren, die alle von Schauspieler\*innen verkörpert werden. Ob es ein Vater ist, der seinem Kind per Videobotschaft eine Geschichte vorliest oder ein Paar, das sich auseinanderlebt: Die Figuren auch in Alltagssituationen zu sehen, schafft Nähe. Gleichermaßen löst das Eindringen ins Private aber auch Beklemmung aus. *Telling Lies* ist nicht explizit in dem, was es zeigt. Dafür enthalten die Erwachsenengespräche auch mal sexuelle Inhalte oder für Kinder ungeeignete Formulierungen.



**Fazit:** Angesprochen werden Spieler\*innen ab 14 Jahren, die Geduld mitbringen und sich gerne einmal selbst wie Ermittler\*innen fühlen möchten.

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

# WE. THE REVOLUTION



Preis:  
ca. 20 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One  
Vertrieb: Klabater



Dieser Genre-Mix erlaubt es, einen Pariser Richter vor und während der *Französischen Revolution* zu spielen. In Gerichtsprozessen müssen Zeugen befragt und Hinweise verknüpft werden, anschließend gilt es, eine Gefängnisstrafe, ein Todesurteil oder eine Freilassung zu verkünden. Gerechte Urteile sind selten möglich, da die Stimmung unter Revolutionären, Adel und Volk beachtet werden muss, um nicht selbst zur Zielscheibe zu werden. Wird der Richter getötet, muss ein früherer Spielstand geladen werden. Auf einer Stadtkarte können Spione oder Schläger verschickt werden, um Stimmungen abzulesen und den eigenen Einfluss zu vergrößern. Auch die Beziehung zur Familie wird in einem Wertesystem erfasst. Durch die künstlerische, überzeichnete Polygongrafik wirken blutige Ereignisse nur bedingt realistisch. *We. The Revolution* kann u. a. auf Englisch gespielt werden, eine deutsche Fassung existiert leider nicht. Geschichtsinteressierten ab 14 Jahren, die sich daran nicht stören, wird, trotz historischen Abweichungen, ein lebhafter Blick in eine vergangene Epoche erlaubt.



**Fazit:** Elemente aus Adventure und Simulation werden zugänglich verknüpft und dabei ein atmosphärisches Sittengemälde entworfen – leider nicht auf Deutsch.

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren



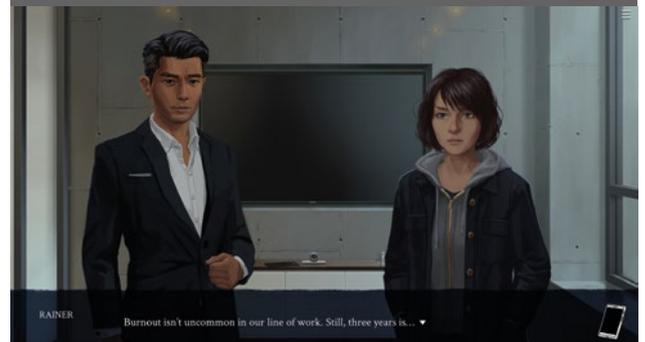
Preis:  
ca. 10 €



System: PC, Switch  
Vertrieb: Zachtronics

# ELIZA

Die künstliche Intelligenz Eliza wird zu Therapiezwecken eingesetzt. Sie verspricht Menschen mit psychischen Problemen eine möglichst effektive Beratung, indem sie Vitalfunktionen analysiert und Ergebnisse mit früheren Fällen vergleicht, die in einer riesigen Datenbank gespeichert sind. Als menschliche Schnittstelle zwischen Eliza und ihren Patient\*innen fungiert Protagonistin Evelyn, die Elizas Fragen und Antworten vorliest. Eine spielerische Herausforderung wird nicht geboten, der Fokus liegt auf der Handlung. Therapiesitzungen können durch Multiple-Choice-Optionen beeinflusst und damit zu unterschiedlichen Enden geführt werden. Die Charaktere sind stets glaubwürdig geschrieben und die exzellente Vertonung erinnert an ein qualitativ hochwertiges Hörspiel. Da die Sprachausgabe ausschließlich auf Englisch verfügbar ist und deutsche Untertitel nicht enthalten sind, müssen Jugendliche über fortgeschrittene Englischkenntnisse verfügen, um der circa 5-stündigen Geschichte folgen zu können.



**Fazit:** Spannende Visual Novel mit glaubwürdigen, englischsprachigen Dialogen rund um den zukünftigen Einsatz von künstlicher Intelligenz.

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

## SUNLESS SKIES



Preis:  
ca. 20 €



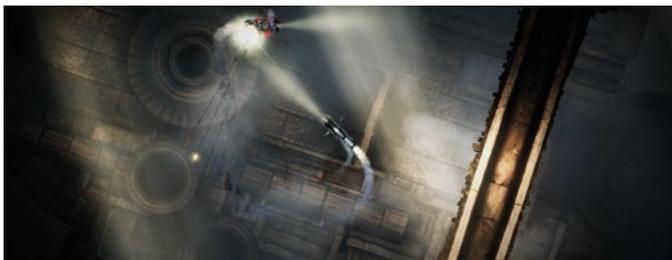
System: PC  
Vertrieb: Failbetter Games

Leseratten, die Interesse an Steampunk-Welten haben und sehr gute Englischkenntnisse aufweisen, können mit dem Spiel *Sunless Skies* einige verrückte, wie auch gruselige Geschichten im fliegenden London erleben. 10 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers *Sunless Sea* will das Viktorianische Imperium den Weltraum erobern. Da in dieser Zukunftsvision die Sonne erloschen ist und die Menschheit von einem künstlichen Stern beleuchtet wird, geht es überwiegend düster zu. Die Spielenden übernehmen die Rolle eines

Lokomotivführers und fliegen mit ihrem dampfbetriebenen Gefährt durch die vier Regionen des Spiels, betreiben Handel, erledigen Missionen, kämpfen gegen Monster oder feindliche Loks und folgen der Handlung rund um das Geheimnis der sterbenden Sterne. Als besonders herausfordernd und intensiv beschrieben die Jugendlichen, dass nach jedem Ableben von vorne begonnen werden muss. Wer nur die Geschichte erleben möchte, kann allerdings auch einen leichteren Kampagnenmodus ohne permanenten Tod wählen.

**Fazit:** Das leseintensive Abenteuer in englischer Sprache belohnt Geduldige mit fantastischen Geschichten innerhalb eines Steampunk-Szenarios.

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren



## WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

Das Remake des 15 Jahre alten Online-Rollenspiels richtet sich vornehmlich an die Fans der ersten Stunde, die noch einmal nostalgisch mit ihren Spielbe- kanntschaften durch die fiktive Abenteuerwelt streifen wollen. Die Jugendlichen aus der Gruppe verfolgten das Spiel als Stream bei *Twitch*, denn sie kannten den zeitintensiven Ruf und waren von der altmodischen Technik und dem angestaubten Spielsystem eher abgeschreckt. Die grundlegende Faszination verstanden sie aber: Eingebettet in eine Fantasy-Story gilt es, die eigene Figur durch Kämpfe und Aufgaben (Quests) weiterzuentwickeln. Im Verlauf lassen sich Aufgaben nur im Verbund mit anderen Spielenden lösen – den sogenannten Gilden. Damals wie heute gestaltet sich dies sehr zeitintensiv. Da sich das Geschehen auch in Abwesenheit von Spielenden weiterentwickelt und im sozialen Verbund gespielt wird, kann der Wunsch entstehen, so oft wie möglich online zu sein.



Preis:  
mtl. ca.  
12 €



System: PC  
Vertrieb: Activision Blizzard



**Fazit:** Jedes Spiel hat seine Zeit. World of Warcraft war einst in aller Munde. Trotz neuer Grafik wirkt es heute etwas altmodisch.

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

# Digitale Brettspiele

Brettspiele stehen einmal im Jahr bei der *Spiel-des-Jahres*-Verleihung im Fokus der Öffentlichkeit.

Neben „einfacheren“ Spielen für die ganze Familie gibt es immer mehr Titel für Kenner\*innen, die mit komplexen Regeln und opulenter Ausstattung aufwarten. Mittlerweile werden solche Spiele immer häufiger auch digital umgesetzt. Allerdings findet für die non-analogen Ausgaben selten eine 1:1-Umsetzung statt, da bestimmte Aspekte des Regelwerks angepasst werden müssen,

damit das digitale Pendant ebenfalls funktioniert. In den Testerguppen ist zu beobachten, dass sowohl komplexe Digitalumsetzungen als auch umfangreiche Brettspiele gerne und ausdauernd gespielt werden. Erstere haben für die Jugendlichen den großen Vorteil, dass die Regeln häufig in einem Tutorial nach und nach erlernt werden können.



## GLOOMHAVEN

Preis:  
ca. 25 €



System: PC  
Vertrieb: Asmodee Digital

**Päd. Beurteilung:** ab 12 Jahren



**G**loomhaven ist analog mit ca. 10 kg Gewicht ein echter „Brocken“. Während man sich der Brettvariante idealerweise mit vier Spieler\*innen stellt, funktioniert die digitale Version bisher lediglich als Solospiel, indem mehrere Figuren gleichzeitig übernommen werden. Das Besondere an diesem *Dungeon Crawler* ist, dass er komplett ohne Würfel gespielt wird. Charaktere und Monster besitzen einen Kartensatz, der sich im Laufe des Spiels stetig verändert und neue Fertigkeiten erhält. *Gloomhaven* erinnert in vielen Aspekten an ein riesiges Puzzle, bei welchem nur ein optimaler Ressourceneinsatz mit dem Sieg belohnt wird. Die Geschichte wird Level für Level stetig weiter erzählt. Die Brettspielumsetzung ist grafisch ansprechend gestaltet und bietet durch die detaillierte Umsetzung der Charaktere und Kampfanimationen einen Mehrwert.



Preis:  
ca. 18 €

# AEON'S END



System: PC  
Vertrieb: Handelabra Games

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



**A**eon's End ist ein klassisches *Deck-Bau-Spiel*, bei dem die Spielenden als Magier\*innen versuchen, eine Stadt gegen mächtige Monster zu verteidigen. Dabei starten sie mit zehn einfachen Karten, durch deren Einsatz sie auf einem Markt neue Diamanten, Verstärker und Zauber kaufen können, was den Verlauf und die Spielmöglichkeiten beeinflusst. Neben Wechselwirkungen der verschiedenen Karten müssen auch die besonderen Fertigkeiten der Bossgegner bedacht werden. Audiovisuell ist die digitale Version von Aeon's End eher eine pragmatische Umsetzung des Kartenspiels und seines Regelwerks. Der knackige Schwierigkeitsgrad sorgte dafür, dass sich nur erfahrene Strateg\*innen in der Gruppe intensiver mit Aeon's End beschäftigen.

**H**ier werden die Spieler\*innen in fünf zusammenhängenden Fällen zu „echten“ Profiler\*innen am Spielbrett und in einer App. Es müssen Hinweise in eine Datenbank eingetragen und Ermittlungsergebnisse nachgelesen werden. Ob Befragung oder Beweismittelsicherung: Jede Tätigkeit kostet Ressourcen und es gilt abzuwägen, wie man am besten an wichtige Informationen gelangt. Die Fälle sind an historische Geschehnisse angelehnt, so dass es beispielsweise möglich ist, auf Wikipedia zu recherchieren. Am Ende stellt das Spiel Fragen, aus denen sich die Abschlussbewertung ergibt. Besonders ältere Jugendliche lobten die Detaildichte, Jüngere könnten dagegen schnell überfordert sein.



Preis:  
ca. 35 €



# DETECTIVE

System: PC, iOS, Android  
Vertrieb: Portal Games

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



**D**ie Spieler\*innen befinden sich in einer alternativen Realität nach dem Ersten Weltkrieg. Bis zu sieben Spielende versuchen sechs Sterne für das Erreichen von individuelle Zielen zu sammeln. Scythe ist im Kern ein sogenanntes 4X-Spiel: Es wird erkundet, expandiert, erbeutet und gekämpft. Pro Zug können zwei Aktionen durchgeführt werden, wobei nützliche Hinweise das Geschehen zugänglicher machen als die Brettvariante. Vorausschauendes Handeln zahlt sich aus, denn gut geplante Produktionsketten führen am Ende zum Sieg. Kämpfe sind dagegen eher Beiwerk. Die Tester\*innen waren angeatan von der Möglichkeit, ein eigenes kleines Reich aufzubauen und die verschiedenen Fraktionen erhöhen den Wiederspielwert.



Preis:  
ca. 20 €



# SCYTHE

System: PC  
Vertrieb: Asmodee Digital

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



# VR

Viele Jugendliche interessieren sich für die Virtual Reality (VR)-Technologie. Durch eingebaute Bildschirme mit 3D-Effekt, großem Sichtfeld und Bewegungssensoren entsteht ein intensives Mittendrin-Gefühl. Um das auch genießen zu können, sollten einige Aspekte beachtet werden.

Bei einer längeren Spielzeit in einer VR-Umgebung kann es zu Schwindel oder Übelkeit kommen (*Motion Sickness*). Ähnlich wie bei der Seekrankheit ist dies bei manchen Menschen besonders stark ausgeprägt. Weiterhin könnten ängstigende Inhalte aufgrund der geringen Distanzierungsmöglichkeit intensiver erscheinen. Daher ist es unbedingt empfehlenswert, die Spielerfahrungen zu begleiten, um möglichen Ängsten oder Über-



reizungen entgegenzuwirken. Zudem gibt es bislang keine ausreichenden Erkenntnisse darüber, wie sich der Konsum auf sich in der Entwicklung befindende Augen auswirkt. Ein Blick schadet sicher nicht, von einem Dauergebrauch sollte bei Kindern unter 14 Jahren allerdings abgesehen werden. In der *OT Vita* in Köln beschäftigt sich eine Spieletestergruppe mit VR-Brillen. Im Folgenden werden vier populäre Titel vorgestellt.

## ACRON: ATTACK OF THE SQUIRRELS!



Preis:  
ca. 20 €

System: PC, PS4, Android, iOS, Oculus  
Quest Vertrieb: Resolution Games



**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

Für die Testergruppe war das asynchrone Gaming zwischen VR und Smartphone eine völlig neuartige Erfahrung und definitiv das Highlight der hier vorgestellten Spiele. Eine Person mit VR-Brille übernimmt die Rolle eines magischen Baums, der alles daran setzt, seine Haselnüsse zu verteidigen. Bis zu sieben Mitspielende kooperieren als Nagetiere via Smartphone miteinander, um sie innerhalb der angegebenen Zeit zu stehlen und sicher ins eigene Lager zu transportieren. Während der Baum mit drei natürlichen Waffen ausgestattet ist und dank Bewegungssteuerung mit seinen Händen angreifen kann, verfügen auch die vier wählbaren Nagetiere über einzigartige Fähigkeiten, die im Teamplay taktisch klug gesetzt werden müssen. Besonders begeistert hat unsere Tester\*innen die witzige, spaßbetonte Atmosphäre und die reizvolle Mischung aus Wettkampf und Kooperation. Sie waren der Ansicht, dass sogar Grundschulkinder auf dem Smart-

phone mit der simplen Steuerung klar kommen können. Allerdings sollten Ältere dann die Rolle des Baums übernehmen. Die App ist übrigens kostenlos, das Spiel muss also nur für VR erworben werden, um eine Partie eröffnen und andere einladen zu können.



# JOURNEY OF THE GODS



Preis:  
ca. 30 €

System: PC, Oculus Quest  
Vertrieb: Turtle Rock Studios



**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren



In diesem Action-Adventure wird die mystische Comicwelt von einer Sonnenfinsternis bedroht. Nun muss sich mithilfe von Schwert, Schild und Armbrust ein Weg durch die verseuchten Landstriche gebahnt und labyrinthartige Tempel im Zelda-Stil erforscht werden. Dass man sich mit göttlichen Fähigkeiten in einen riesigen Golem verwandeln kann und fordernde Boss-Kämpfe bestreiten muss, war für alle spannend. Die Kämpfe geschehen durch die Nachahmung von Bewegungen wie Schwertschwünge oder das Nachladen der Armbrust und verstärkt das Mit-tendrin-Gefühl. Aufgrund der abstrakten Darstellung und dem realitätsfernen Setting war dies für die Jugendlichen nie wirklich bedrohlich. Allerdings führten schnelle Bewegungen in der 3D-Umgebung sowie Übersichtsprobleme bei einigen zu leichtem Schwindel.

# BEAT SABER

In der Tradition anderer geschicklichkeitsintensiver Rhythmusspiele gilt es, entgegenkommende blaue und rote Würfel mit verschiedenfarbigen Lasern zu zerteilen. Und das natürlich im Takt der elektronischen Musik und vor einer futuristischen Kulisse. Das intensive und spaßige Erlebnis erinnerte manche an Star-Wars: „Mit den Lichtschwertern bin ich ein Jedi Ritter.“ Während auch Neulinge auf niedrigen Schwierigkeitsgraden erfolgreich waren, wurde es mit zusätzlichen Herausforderungen oder Hindernissen wie Bomben richtig schweißtreibend. Doch frei nach dem Motto: „Es fällt kein Jedi-Meister vom Himmel“



Preis:  
ca. 30 €

System: PC, PS4, Oculus Quest  
Vertrieb: Beat Games



**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

übten alle ehrgeizig und verglichen ihren Punktestand. Und auch nach dem eigentlichen Spieletest wurde Beat Saber immer wieder gerne gespielt.



# STAR WARS: VADER IMMORTAL



Preis:  
ca. 10 €  
pro Episode

System: PC, Oculus Quest  
Vertrieb: Disney Electronic Content

**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren

Dem Bösewicht Darth Vader gegenüberstehen, bei seinem Röcheln Gänsehaut bekommen, die Lichtschwerter im Duell kreuzen - das macht die Faszination der einstündigen VR-Episoden aus, die allesamt im Stil einer linearen, interaktiven Geisterbahn aufbereitet sind. In der Rolle des rebellierenden Schülers kann nur an vorgegebenen Stellen interagiert werden und die Story ist auch recht seicht. Nichtsdestotrotz machte es den Jugendlichen Spaß, die telekinetische Macht einzusetzen

oder mit dem Lichtschwert zu fuchteln. Die Testergruppe empfand die Bewegung durch die Spielwelt angenehm und das VR-Erlebnis lässt sich anpassen, um Unwohlsein zu verhindern. Aufgrund der realitätsnahen Gewaltdarstellung, einigen Horroraspekten und den fehlenden Distanzierungsmöglichkeiten in der VR-Umgebung könnten Jüngere nachhaltig überfordert werden.





# Faszination Battle Royale

**E**ine\*r gegen Alle: So kann man das kompetitive Spielprinzip von *Battle Royale* auf den Punkt bringen.

Es basiert lose auf dem gleichnamigen Roman aus dem Jahre 1999. Suzanne Collins startete 13 Jahre später die Romanreihe *Die Tribute von Panem*, welche ebenfalls von einem arrangierten Todesspiel handelt. Schon seit der Antike sind Menschen von Gladiatorenkämpfen fasziniert und genau diese Faszination bedienen auch die beliebten, rundenbasierten *Battle-Royale*-Spiele, die in unseren Spieletestergruppen immer wieder ein Thema sind. Eine große Anzahl Spielender landen gemeinsam auf einer Insel, müssen sich Waffen, Heilung und ande-

re vorteilsbringende Gegenstände zusammensuchen und sich alleine oder im Team gegen die Gegner\*innen behaupten. Dabei verkleinert sich der Spielbereich stetig, damit ein Zusammentreffen unausweichlich wird. Diejenigen, die sich am Ende gegen alle anderen behaupten, gewinnen die Runde. Um Abwechslung in das Spielgeschehen zu bringen, finden in den zeitlich begrenzten Seasons immer wieder Events statt, die andere Spielmodi oder verschiedene Team-Zusammensetzungen ermöglichen und die Story vorantreiben.

## FORTNITE: BATTLE ROYALE



Preis:  
Download  
kostenlos



System: PC, PS4, Switch,  
Xbox One, iOS, Android  
Vertrieb: Epic Games

**Päd. Beurteilung:** ab 14 Jahren

**D**er rundenbasierte Online-Modus des Spiels *Fortnite* ist kostenfrei erhältlich, beinhaltet allerdings viele Mikrotransaktionen, mit denen sich optische Veränderungen für die Charaktere kaufen lassen. Diese bieten den Spielenden keinerlei Vorteile, gelten aber laut unseren Spieletester\*innen als Statussymbole.

Der Einsatz von Waffen erfordert aufgrund der fehlenden Hintergrundgeschichte und moralischer Einordnung des Spielgeschehens eine gewisse Reflexionsfähigkeit. Das fiktive Setting wird in einer comichaften Grafik dargestellt und die Charaktere werden „wegteleportiert“, statt zu sterben. Diese beiden Punkte führen zu einer deutlichen Rahmung für Jugendliche. Im Gegensatz zu anderen Genvertretern gibt es die Möglichkeit, die Spielwelt zu verändern und sich mit gesam-



melten Materialien durch Wände gegen andere Spielende zu verteidigen.

*Fortnite* ist ein Zeitfresser: Aufgrund der kurzen Spielrunden verstärken sowohl Siege als auch Niederlagen den Wunsch „nur noch eine Runde zu spielen“. Eltern sollten hier gemeinsam mit den Jugendlichen klare Regeln vereinbaren und die Rundendauer von bis zu 30 Minuten beachten.

# PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS



Preis:  
ca. 30 €

System: PC, PS4, Xbox One, iOS, Android  
 Vertrieb: PUBG Corporation



**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren

Im Gegensatz zu *Fortnite: Battle Royale* handelt es sich bei diesem Spiel um einen Shooter mit realistischer Grafik. Auf vier verschiedenen Maps treten die Spielenden aus der Egoperspektive oder in der Third-Person-Ansicht gegeneinander an. PUBG ist vor allem bei älteren Jugendlichen und Erwachsenen beliebt. Optische Veränderungen der Charaktere oder Waffen können durch eigene Spielerfolge erworben werden, der Zugang zu beliebten Kleidungsstücken oder Waffendekorationen erfolgt jedoch auch durch Mikrotransaktionen. Die Wirkung der Waffen wird nicht explizit dargestellt, jedoch ist Blut zu sehen und die besiegten Charaktere liegen zeitweise in der Spielwelt herum. Zu



Beginn besaß das Spiel keinerlei Hintergrundgeschichte, mittlerweile werden aber nach und nach Videos veröffentlicht, welche Handlungsstränge rund um das Szenario beschreiben. *Playerunknown's Battlegrounds* richtet sich aufgrund der realistischen Grafik und dem kriegerischen Setting ausschließlich an Spielerinnen und Spieler ab 16 Jahren.

# APEX LEGENDS



Preis:  
ca. 60 €

System: PC, PS4, Xbox One  
 Vertrieb: Electronic Arts



**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren

Dieses *Battle Royale* ist in einem fiktiven Setting angesiedelt und kann nur in Dreier-Teams bestritten werden. 60 Spielende landen auf der Map und kämpfen gegeneinander ums Überleben. Vorher können die Spieler\*innen aus verschiedenen Legenden einen Charakter auswählen. In *Apex Legends* verfügen die einzelnen Charaktere über verschiedene Fähigkeiten, wo-

durch sich das Spielgefühl je nach Charakter etwas verändert. In dieser Hinsicht unterscheidet sich *Apex Legends* von anderen *Battle Royale*-Spielen. Sehr negativ fällt auf, dass das Spiel in der Theorie zwar kostenlos ist, in der Praxis aber mit verschiedenen Formen der Monetarisierung arbeitet. Um im Spiel voranzukommen, muss kein Geld ausgegeben werden, Lootboxen und Mikrotransaktionen könnten Spieler\*innen jedoch dazu verleiten, Geld für kosmetische Upgrades auszugeben. Dasselbe gilt für den *Battle Pass*, der während jeder neuen Season exklusive, kosmetische Belohnungen verspricht. Davon unabhängig motiviert auch *Apex Legends* dazu, immer

wieder eine neue Runde zu beginnen, wodurch es schnell zu einem Zeitproblem werden kann. *Apex Legends* ist aufgrund einiger Spielelemente für jüngere Spieler ungeeignet, kann aber von älteren Spielenden auch aufgrund des Teamaspektes gut eingeordnet werden.





## A PLAGUE TALE: INNOCENCE

**In Frankreich des 14. Jahrhunderts grassiert die Pest.** Als der fünfjährige Hugo erkrankt, werden seine Eltern brutal von der Inquisition ermordet. Gemeinsam mit Schwester Annica flüchten sie durch die von Tod, Zerstörung und Leid geprägte, mittelalterliche Kulisse in der Hoffnung, bei einem Alchemisten das rettende Heilmittel zu bekommen. Dabei stehen ihnen nicht nur Menschen im



Preis:  
ca. 40 €

System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Focus Home Interactive

Weg, welche sie überwiegend schleichend umgehen oder mit einer Schleuder außer Gefecht setzen können, sondern auch eine Menge gefährlicher Ratten, die das gesamte Spiel über die allgegenwärtige Bedrohung durch die Pest repräsentieren und nur mittels Licht ferngehalten werden können. Das bedrückende Setting, die anspruchsvollen Bosskämpfe sowie die Gräueltaten der Inquisition könnten auf Spielende unter 16 Jahren nachhaltig überfordernd wirken.

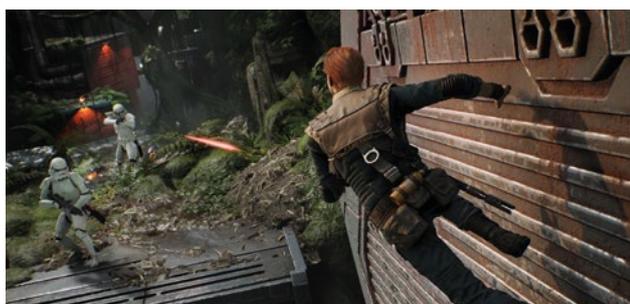
**Fazit:** Das Action-Adventure vereint eine emotionale Geschichte mit der düsteren Stimmung des Zeitalters der Inquisition und bietet eine reizvolle Mischung aus Rätseln, Schleichen und Kampf.

**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren



Preis:  
ca. 70 €

System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Electronic Arts



**Fazit:** Herausforderndes Weltraumabenteuer mit sympathischen Figuren, actionreichem Gameplay und einer bisweilen recht dramatischen und düsteren Story

**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren

## STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

**In einem filmreif inszenierten Gut-Böse-Szenario gilt es als junger Jedi Cal Kestis gegen das dunkle Imperium zu kämpfen und den Fortbestand der Jedi zu sichern.** An der Seite seines putzigen Roboterbegleiters BD-1 bereist Cal in dem circa 20-stündigen Singleplayer-Abenteuer verschiedene Planeten, die in Third-Person-Ansicht erkundet werden. Mit seinem Lichtschwert und übernatürlichen Fähigkeiten (der Macht) muss sich Cal imperialen Soldaten und diversen Kreaturen entgegenstellen. Die Kämpfe gestalten sich knifflig und fordern vorausschauendes Handeln und schnelle Reaktionen. Die Bosskämpfe erweisen sich im Gegensatz zu den simplen Kletterpassagen und Rätseln als anspruchsvoll. Der niedrigste Schwierigkeitsgrad erlaubt Unerfahrenen, einfach die Geschichte zu erleben, mindert jedoch auch die Erfolgserlebnisse. Sympathische Helden bewegen sich in einer Story, die mitunter düster und dramatisch ausfällt. Gewalt ist häufig das einzige Mittel, um voranzukommen. Zudem gestalten sich die interaktiven Kämpfe intensiver als die Gefechte aus den Filmen.

# DEATH STRANDING



Preis:  
ca. 70 €



System: PS4  
Vertrieb: Sony

In einem postapokalyptischen Nordamerika leben die Menschen in weit verteilten Bunkern. Auf der lebensfeindlichen Oberfläche lässt der Zeitregen jede Pflanze und jedes Lebewesen in Sekundenschnelle altern und die Toten stranden als unsichtbare Bestien in der Welt der Lebenden. Sam Porter Bridges ist ein Kurier und versorgt die weit verteilten Bunker mit dem Allernötigsten. Als Wiederkehrer kann er den Tod überwinden und der lebensfeindlichen Umwelt trotzen. Auf Bitten seiner Schwester begibt er sich auf einen überaus beschwerlichen Weg von Ost nach West, um sie aus den Fängen von Terroristen zu befreien und die separierten Bunker in ein gemeinsames Netzwerk einzubinden. Was verwirrend klingt, ist völlig beabsichtigt. Denn die in cineastischen Zwischensequenzen mit bekannten Gesichtern und popkulturellen Verweisen vorangetriebene Story gibt Spielenden allerlei sonderbare Rätsel auf. Beispielsweise trägt Sam einen Fötus bei sich, der als Bindeglied zwischen Leben und Tod die Geisterwesen sichtbar macht. Was es damit und mit den mysteriösen Traumsequenzen von einem Mann auf sich hat, bleibt bis zum Ende ein Geheimnis.

Und auch das Gameplay ist ungewöhnlich: Mühsam stapft Sam durch unwegsames Gelände, trägt mal Werkzeug, mal Pizzakartons, mal Wasserstoffbomben umher, verliert häufig die Balance und droht zu fallen. Wer kein Fahrzeug, ein frisches paar Schuhe oder eine Leiter dabei hat, gelangt vielleicht nicht ans Ziel. Zudem muss immer wieder Feindesgebiet wahlweise schleichend oder schießend durchquert werden. Manche Videosequenzen und

Kämpfe gegen Endbosse sind gruselig inszeniert und Sam befindet sich häufig über lange Zeit in bedrohlichen Situationen. Hierdurch könnten sensible Jugendliche unter 16 Jahren nachhaltig überfordert werden.

Zwischenmenschliches findet in der lebensfeindlichen Umgebung kaum statt. Bei einer Lieferung bedankt sich lediglich das Hologramm des Empfängers und honoriert Sam mit der Währung *Likes* als Anspielung auf die *Social Media*-Kultur. Innerhalb des langsam wachsenden Netzwerks begegnet man anderen Spielenden nicht als Gegenüber, sondern kann ihre Warnschilder lesen, Bauten wie Brücken oder Fahrzeuge nutzen und sogar gemeinsam im Straßenbau durch die Einöde kooperieren. Hierdurch entsteht ein merkwürdiger Kontrast aus Einsamkeit und Gemeinschaft.



**Fazit:** Das Spiel polarisierte die Gruppe: Die Einen bezeichneten die Story als Quatsch, das Gameplay als Qual und schimpften, wenn sie über einen kleinen Stein stolperten und die Ladung beschädigten. Andere waren sichtlich fasziniert von der außergewöhnlichen Erfahrung und diskutierten über die unterschwelligeren gesellschaftskritischen Botschaften.

**Päd. Beurteilung:** ab 16 Jahren



Preis:  
ca. 60 €

System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Activision



## SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Spiele des Entwicklerstudios *From Software* zeichnen sich durch ein immens forderndes, oft frustrierendes, aber auch unglaublich belohnendes Kampferlebnis in einer geheimnisvollen Spielwelt aus. Diesmal will der namensgebende Krieger Sekiro in der japanischen Sengoku-Ära des späten 16. Jahrhunderts seine Ehre zurückerlangen. Dazu erkunden Spielende behutsam eine gefährliche, aber prächtig inszenierte Landschaft, in der sich historisch anmutende Gebäude und Festungsanlagen an imposant wirkende Bergketten schmiegen. Die mysteriöse Handlung ist geprägt von taktikintensiven Kämpfen gegen Menschen und übernatürliche Kreaturen aus der japanischen Kultur sowie heimlichen Morden. Dies wird auf der Bildebene durch drastische Animationen wie dem Todesstoß in Zeitlupe und Blutfontänen dargestellt. Sekiro wird als positive Identifikationsfigur eingeführt, bringt allerdings auf seinem Weg zur Gerechtigkeit auch Wehrlose eiskalt zur Strecke, was Minderjährige desorientieren könnte.



**Fazit:** Ein ausgesprochen fordernder, taktikintensiver Shinobi-Klingentanz in einem japanischen Setting mit überbordenden Gewaltdarstellungen.

**Päd. Beurteilung:** ab 18 Jahren

## BORDERLANDS 3



Preis:  
ca. 40 €



System: PC, PS4, XBOX One  
Vertrieb: 2K



In der bekannten Mischung aus Sarkasmus und actionreichen Schießereien müssen Schätze aus den Kammern der außerirdischen Eridianer geraubt werden. Auch der dritte Teil der Reihe ist in einem abgedrehten, postapokalyptischen Setting angesiedelt. Allein oder im Team kämpfen die Spielenden aus der Egoperspektive gegen Horden von zumeist menschenähnlichen Gegner\*innen. Ein großer Anreiz besteht darin, immer bessere Waffen zu erbeuten und stetig mächtiger zu werden. Dafür müssen Aufträge erfüllt und Kämpfe bestritten werden. Zudem lassen sich die Fähigkeiten der wahlweise männlichen oder weiblichen Charaktere individualisieren. Dank dieser Möglichkeit können sich die Spielfiguren im motivierenden Teamplay optimal ergänzen. Der Humor ist durchgängig rabenschwarz. Die überzeichnete Grafik ist nicht realitätsgetreu, die Gewaltdarstellung fällt jedoch drastisch aus. Beispielsweise können Köpfe abgetrennt oder Körper durch Explosivwaffen zum Platzen gebracht werden. Solche Elemente könnten Minderjährige nachhaltig desorientieren.

**Fazit:** Das Spielprinzip basiert auf Töten und Plündern und die Gewaltdarstellung ist drastisch.

**Päd. Beurteilung:** ab 18 Jahren



# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Die beliebte Ego-Shooter-Reihe kehrt mit einer knapp fünfstündigen Story für Einzelspieler\*innen und diversen Multiplayer-Modi zurück. In realistisch gestalteten Umgebungen müssen Gegner\*innen mit Waffengewalt besiegt werden. Einige Multiplayer-Varianten erlauben es, mit Freunden oder anderen Spieler\*innen ein Team zu bilden und sind entsprechend populär. Beispielsweise besteht beim Modus *Team-Deathmatch* ein großer Anreiz im permanenten Verbessern der eigenen Fähigkeiten. Das rasante Gameplay wird von einer wuchtigen Soundkulisse begleitet. Die Intensität ist auch durch die Gewaltdarstellung durchgehend kompromisslos. Insbesondere der Solo-Modus inszeniert auf durchaus beklemmende Art realer Konflikte der Gegenwart, oft am Rande des Erträglichen.



Preis:  
ca. 60 €



System: PC, PS4, Xbox One  
Vertrieb: Activision



Beispielsweise bei einem Massaker auf dem Piccadilly Circus in London, der von Terroristen überannt wird. Und nicht nur in dieser Mission inszeniert *Call of Duty: Modern Warfare* Krieg als hollywoodreifes Spektakel. Das Spiel möchte den Schrecken des Krieges durchaus abbilden, verbleibt dabei jedoch häufig im Plakativen. Exemplarisch: Wenn die Antagonisten massenhaft Zivilist\*innen exekutieren, überwiegt mehr ein Gefühl der medialen Sensationsgier, denn der Empathie. Dass Krieg als etwas dargestellt wird, bei dem sich alle Parteien die Hände schmutzig machen, ist zunächst begrüßenswert. So wird auch gezeigt, dass die vermeintlich „guten“ US-Amerikaner und Engländer nicht vor Folter zurückschrecken. Nur leider werden die Gründe stets als nachvollziehbar dargestellt und den Taten dadurch eine gewisse Legitimation verliehen. Die Antagonisten dagegen, bei denen es sich um die fiktive Terrorzelle Al Qatala und abtrünnige russische Soldaten handelt, foltern und morden scheinbar aus Willkür und/oder Sadismus.

**Fazit:** Der hochwertig produzierten Ego-Shooter will den Schrecken des Krieges darstellen, dies allerdings teils mit moralisch fragwürdigen Botschaften und Gewalthandlungen, die Minderjährige in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnten.

**Päd. Beurteilung:** ab 18 Jahren

# Cloud Gaming – Flop oder Trend?

Jederzeit, überall und auf jedem beliebigen Bildschirmgerät die aktuellen Games spielen – das soll Cloud Gaming ermöglichen.

**Denn hier wird die Rechenpower eines Spiels auf die Server des Anbieters ausgelagert und als Stream übertragen.** Sony versucht sich seit 2015 mit PlayStation Now in diesem Segment. Doch seit der Ankündigung von Google Stadia und Apple Arcade, wird das Thema in unseren Gruppen heiß diskutiert: Kann sich Cloud Gaming überhaupt durchsetzen? Gibt es bald keine Konsolen mehr? Die aktuellen Games auch unterwegs spielen zu können, klang für alle attraktiv. Doch im Test wurde der Spielspaß schnell getrübt, denn die eine schnelle Internetverbindung ist bekanntlich kein flächendeckender Standard. Überrascht zeigten sich die Jugendlichen von der geringen Eingabeverzögerung (*Latenz*) zwischen Tastendruck und Reaktion im Spiel, was selbst bei rasanter Action noch problemlos funktionierte. Die Abo-Modelle könnten unterschiedlicher nicht sein. Manche Dienste funktionieren wie „Netflix für Games“, allerdings enthalten die Bibliotheken von *Apple Arcade* und *Magenta Gaming* nach Meinung der Jugendlichen kaum Blockbuster. Bei *Stadia* oder *PlayStation Now* wird die Kundschaft mit Gratis-Spielen gelockt, weitere Titel müssen jedoch trotz monatlicher Gebühr zum Vollpreis erstanden werden und man erhält lediglich eine an den Dienst gebundene Lizenz zur Nutzung. Daneben gibt es noch jede Menge weiterer Anbieter mit ihren jeweiligen Alleinstellungsmerkmalen.



„Ich denke Cloud Gaming wird sich kaum etablieren. Was vor allem daran liegt, dass die Leute die Packungen sammeln oder direkt kaufen, was auf Dauer billiger ist.“

*Stefania*

Da sich die getesteten Dienste entweder in der Erprobungsphase befinden oder stetig um Features ergänzt werden, ist eine abschließende Beurteilung schwierig. Die Jugendlichen waren sich einig, dass vor einem Abonnement die Rahmenbedingungen und das Angebot gründlich geprüft werden sollte. Beispielsweise sind einige Dienste auf bestimmte Smartphone-Marken beschränkt oder benötigen spezielle Software, die sich nicht auf allen TVs installieren lässt. Eltern von jüngeren Kindern müssen sich zusätzlich über den Jugendschutz informieren, der von den Anbietern unterschiedlich gehandhabt wird.

„Cloud-Gaming fände ich gut gut, weil man bei einer kaputten Konsole die Spiele noch in einer Cloud hat und auf einer anderen Konsole weiterspielen könnte.“

*Batuhan*

„Ich finde es interessant, weil man nicht mehr so vom Rechner abhängig ist und man alles spielen kann.“

*Armin*

„Ich habe Interesse an Cloud-Gaming, jedoch sehe ich für mich keine Möglichkeit in naher Zukunft solche Dienste zu verwenden, da häufig die Internetgeschwindigkeit für eine gute Qualität nicht ausreichend vorhanden ist.“

*Michel*



# Preview 2020

## Die neuen Konsolen 2020

Eine neue Konsolengeneration ist für Gamerinnen und Gamer stets ein Highlight. Bereits vor der eigentlichen Ankündigung wurden Leaks mit Insider-Informationen diskutiert und über technische Details spekuliert. Zum Weihnachtsgeschäft 2020 werden die neuen Geräte von *Microsoft* und *Sony* erscheinen und stehen vermutlich wieder ganz oben auf vielen Wunschzetteln. Wie üblich legen die Geräte qualitativ eine Schippe drauf und ermöglichen spannende Spielerlebnisse in Hochglanzoptik.

„Die *PS5* sieht besser aus und hat mehr Speicherplatz. Ich hätte sie gerne.“

*Timo*

„Bei der neuen *Xbox* ist es schade, dass sie kein VR haben wird und bei der *PS5* gibt es viele gute technische Upgrades.“

*Stefania*

„Zur *PS5* bin ich ein wenig besorgt, da ich nicht will, dass die *PS4* die ich besitze nicht mehr brauchbar. Zum Beispiel durch potenziellen Serverausschaltungen bei *PS4*-Spielen.“

*Anel*

„Ich finde die neue *PlayStation 5* sehr gut und ihre Leistung überzeugt mich. Alles was ich bis jetzt geleakt bekommen habe hat mich interessiert.“

*Baris*

„Ich freue mich auf das neue *Switch*-Spiel *Animal Crossing New Horizons*, weil ich finde, dass die Idee des Spielprinzips ziemlich gut umgesetzt wurde. Ich habe die Vorgänger-Version gespielt und warte daher schon auf die neue Edition.“

*Baris*



„Ich freue mich auf *Minecraft Dungeons* und *Overwatch 2*.“

*Friederich*

## Das sind die Highlights 2020 unserer Spieletester\*innen

*Anel*

„2020 freue ich mich auf das Spiel *Silksong* der Nachfolger von *Hollow Knight* vom Team *Cherry*, die in ihrem letzten Spiel schon eine atemberaubende Welt erschaffen haben. Außerdem freue ich mich aus dem gleichen Grund auf *Ori and the Will of the Wisps*, mit einer wundervollen Welt und einer schönen Geschichte. Trendmäßig erwarte ich nicht viel, außer vielleicht die *Coppa*-Angelegenheit (*COPPA*, deutsch: „Gesetz zum Schutz der Privatsphäre von Kindern im Internet“) bei *Youtube* sowie vielleicht einige Memes zu den Spielen.“

# ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

<b>A</b> Plague Tale: Innocence . . . . .	44	<b>M</b> arvel Ultimate Alliance 3: The Black Order . . . . .	31
Ace Combat 7: Skies Unknown . . . . .	29	<b>N</b> BA 2K20 . . . . .	23
Acron: Attack of the Squirrels! . . . . .	40	Need for Speed Heat . . . . .	32
Aeon's End . . . . .	39	<b>O</b> xygen Not Included . . . . .	20
Anno 1800 . . . . .	27	<b>P</b> lanet Zoo . . . . .	18
Apex Legends . . . . .	43	Playerunknown's Battlegrounds . . . . .	43
<b>B</b> aba Is You . . . . .	26	Pode . . . . .	18
Beat Saber . . . . .	41	Pokémon Schwert & Pokémon Schild . . . . .	16
Bloxels . . . . .	24	<b>R</b> abbids Coding! . . . . .	25
Borderlands 3 . . . . .	46	Ring Fit Adventure . . . . .	17
Brawl Stars . . . . .	19	Roblox . . . . .	21
<b>C</b> all of Duty: Modern Warfare . . . . .	47	<b>S</b> cratch . . . . .	24
Concrete Genie . . . . .	30	Scythe . . . . .	39
<b>D</b> eath Stranding . . . . .	45	Sea of Solitude . . . . .	33
Detective . . . . .	39	Sekiro: Shadows Die Twice . . . . .	46
DiRT Rally 2.0 . . . . .	20	SHINE - Reise des Lichts . . . . .	8
Dragon Quest Builders 2 . . . . .	13	Spyro Reignited Trilogy . . . . .	11
<b>E</b> liza . . . . .	36	STAR WARS Jedi: Fallen Order . . . . .	44
Euclidean Skies . . . . .	12	STAR WARS: Vader Immortal . . . . .	41
<b>F</b> iete World . . . . .	9	Sunless Skies . . . . .	37
FIFA 20 . . . . .	23	Super Mario Maker 2 . . . . .	25
Final Fantasy VIII Remastered . . . . .	34	Super Smash Bros. Ultimate . . . . .	26
Fire Emblem: Three Houses . . . . .	29	<b>T</b> eamfight Tactics . . . . .	28
Fortnite: Battle Royale . . . . .	42	Telling Lies . . . . .	35
<b>G</b> loomhaven . . . . .	38	The Legend of Zelda: Link's Awakening . . . . .	14
God Eater 3 . . . . .	30	The LEGO Movie 2 Videogame . . . . .	14
Gris . . . . .	15	Thinkrolls Space . . . . .	8
<b>H</b> arry Potter: Wizards Unite . . . . .	34	Trials Rising . . . . .	32
<b>J</b> ourney of the Gods . . . . .	41	Tropico 6 . . . . .	27
Just Dance 2020 . . . . .	11	Trüberbrook . . . . .	19
<b>K</b> ingdom Hearts III . . . . .	31	<b>W</b> e. The Revolution . . . . .	36
<b>L</b> aika – Die Spur des goldenen Knochens . . . . .	15	Windscape . . . . .	35
Lesestart zum Lesenlernen . . . . .	9	World of Warcraft Classic . . . . .	37
Luigi's Mansion 3 . . . . .	13	<b>Y</b> o-Kai Watch 3 . . . . .	16
		Yooka-Laylee and the Impossible Lair . . . . .	12
		Yoshi's Crafted World . . . . .	10



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

# GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN



- § online spielen
- § Infos finden
- § mit anderen chatten

2019/20

## Familie · digital · stark Kinderrechte im Netz

Infos und Tipps für Eltern und pädagogische Fachkräfte zur Medienerziehung



Unser besonderer  
Dank gilt allen Kindern  
und Jugendlichen,  
deren Einschätzung,  
die Grundlage der  
Beurteilungen  
bilden.

## Wichtige Links

Zahlreiche mit Jugendschutz und digitalen Spielen befasste Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Medienerziehung.  
Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

[www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/familie-kinder/jugendschutz/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt](http://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/familie-kinder/jugendschutz/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt)  
[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)  
[www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)  
[www.usk.de](http://www.usk.de)  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
[www.paedagogischer-medienpreis.de](http://www.paedagogischer-medienpreis.de)  
[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)  
[www.grimme-game.de](http://www.grimme-game.de)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.paedagogischer-medienpreis.de](http://www.paedagogischer-medienpreis.de)

## Impressum

### Redaktion:

Daniel Heinz, Saskia Moes, Jan Wall, Julia Pechholz

### Lektorat:

Ingmar Böke

### Gruppenleiter\*innen und Autor\*innen:

**Saskia Moes**, Bürgerzentrum Deutz, Köln

**Kai Harder, Björn Wieland**, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln

**Philipp Timmer**, Übermittagsbetreuung Gymnasium Schaurtestraße, Bürgerzentrum Deutz, Köln

**Vanessa Erdmann**, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln

**Patrick Habetz**, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln

**Linda Scholz**, OT St. Anna, Köln

**Karolina Albrich**, OT Lucky's Haus, Köln

**Onur Simsek, Joël Beyer**, OT Vita, Köln

Weiterhin:

**Torben Kohring, Stefan Hintersdorf, Sven Radtke, Rafael Rauh**,

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

**Miriam Hartl, Björn Friedrich**, SIN – Studio im Netz e.V.

Wir danken **Christine Schulz, Lukas Neuerburg und dem Team der USK** für die wertvolle Unterstützung.

### Kontaktadresse:

**Stadt Köln – Die Oberbürgermeisterin**

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung

Ottmar-Pohl-Platz 1

51103 Köln

Telefon: 0221/221-30639

E-Mail: [julia.pechholz@stadt-koeln.de](mailto:julia.pechholz@stadt-koeln.de)

Jahrgang 2019

**Fotos: Kok Hung Cheong**

Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

**Layout: Mark Netkaew**, Langenfeld

**Druck: Pieper Gbr**, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Für die  
Symbolerklärung  
bitte aufklappen!



# Symbolerklärung

Die digitalen Spiele wurden in den Spielertestgruppen hinsichtlich folgender Merkmale geprüft. Es handelt sich hierbei um die subjektive Einschätzung ohne Gewähr.



## Optionale Zusatzkosten

Das Spiel bietet Kaufanreize in Form von Verschönerungen, vorteilsbringenden Inhalten oder Spielwährung gegen Echtgeld, die über eine herkömmliche Downloadweiterung (DLC, Addon) hinausgehen.



## Chat

Das Spiel bietet eine text- oder sprachbasierte Chatfunktion, somit besteht die Möglichkeit der unangemessenen Kontaktaufnahme durch Fremde.



## Zeit

Das Spiel bietet einen großen Umfang, kann lange faszinieren und somit viel Zeit in Anspruch nehmen.



## Partyspiel

Das Spiel bietet ein motivierendes Gruppenerlebnis im Freundeskreis oder der Familie und wurde in den Testgruppen immer wieder gerne von Jung und Alt gemeinsam genutzt.



## Komplexität

Das Spiel kennzeichnet sich durch einen hohen Anspruch. Junge und unerfahrene Spielende könnten ggf. überfordert oder frustriert werden.

Ergänzend zu den Kennzeichen der USK wird zu jedem Titel eine **pädagogische Alterseinschätzung** genannt. Diese bietet Aufschluss darüber, ab wann ein Spiel bedient und verstanden werden kann. Auch weitere relevante Aspekte wie Kosten und Bindungsfaktoren fließen in die Beurteilung ein. Da sich Kinder durchaus unterschiedlich entwickeln, sind diese Einschätzungen nur als Richtwert zu verstehen.