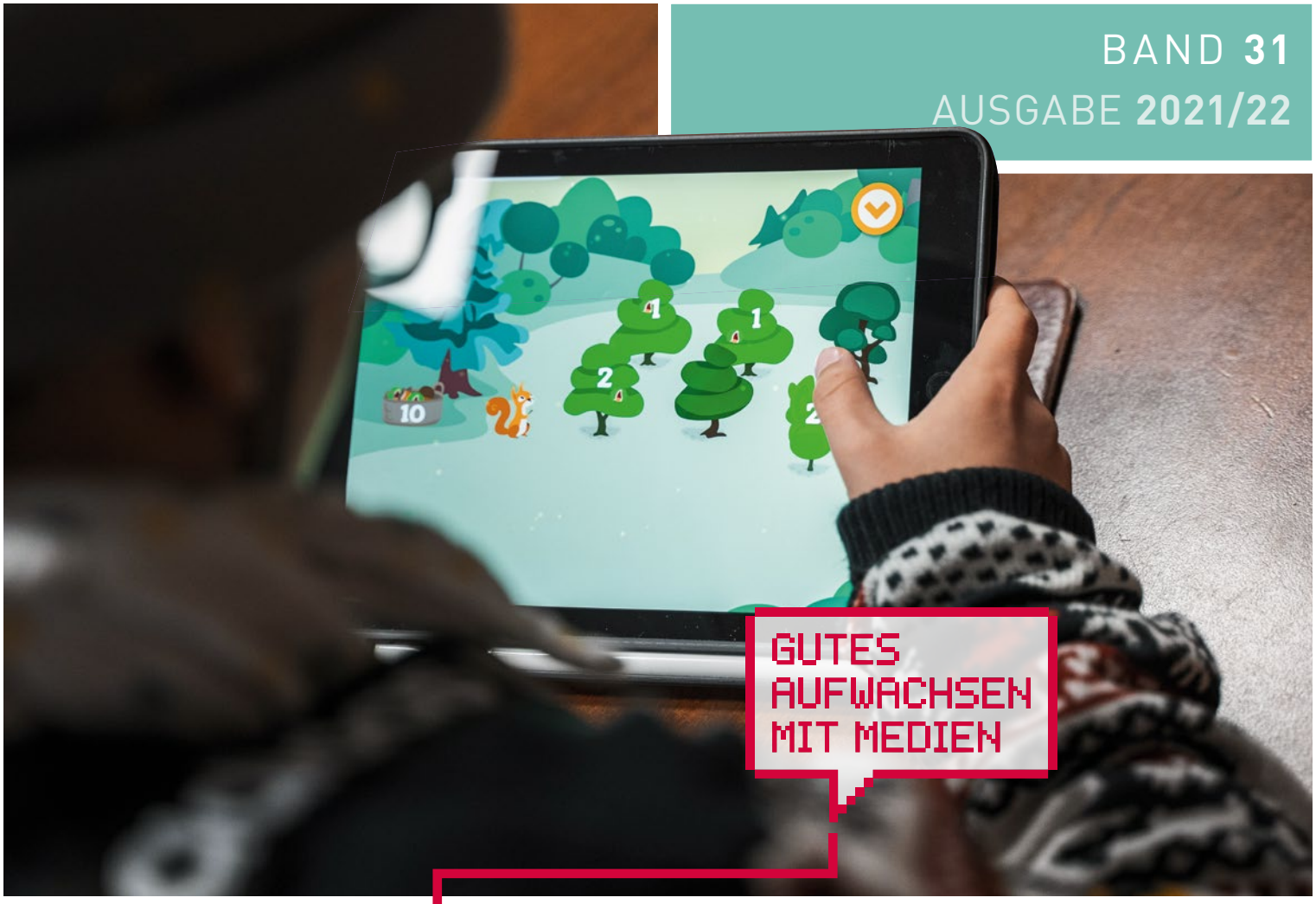
BAND **31**

AUSGABE **2021/22**



DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

Spieleratgeber NRW

Stadt Köln

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

SCHAU HIN! ist eine Initiative von

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Das Erste

ZDF

AOK

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

Foto © Stadt Köln

die besondere Situation, die uns seit nun fast zwei Jahren beschäftigt, brachte die Begegnung mit digitalen Welten noch selbstverständlicher in das tägliche Leben als bisher. Home Schooling, mobiles Arbeiten und Videokonferenzen sind nicht länger ein Thema für „Computerfans" und IT-Fachleute – viele von uns mussten sich schnell mit digitalen Werkzeugen und Umgebungen anfreunden. Nicht selten erhielten wir dabei tatkräftige Unterstützung aus der eigenen Familie: Kinder und Jugendliche bewegen sich ganz selbstverständlich in digitalen Räumen. Dort treffen sie ihre Freund*innen, besprechen ihre Themen und spielen ausgiebig miteinander.

Kinder sind die Expert*innen ihrer Lebenswelt – das gilt gerade auch für digitale Spielewelten. Dieser besonderen Expertise trägt die vorliegende Broschüre seit ihren Anfangstagen vor nunmehr 30 Jahren Rechnung. Denn hier testen und bewerten von erfahrenen Medienpädagog*innen angeleitete Gruppen junger Menschen vom Vorschulalter bis zur Volljährigkeit die ganze Vielfalt der digitalen Spiele für ihre jeweiligen Altersstufen.

Eltern, Lehrkräfte, Pädagog*innen und alle anderen Interessierten erhalten so eine fundierte und authentische Hilfestellung bei der anspruchsvollen Aufgabe, Kindern ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen – mit viel Freude am Ausprobieren und Spaß am Spiel, aber auch mit der nötigen Aufmerksamkeit für alle Herausforderungen.

Henriette Reker

Henriette Reker
Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

Inhalt

USK-Erklärung 5
5 Fragen zum neuen Jugendschutzgesetz 6

Schon für Kinder

Apps

Worauf Eltern achten sollten 8
Dino Dino 8
Die Olchis – Turmbau für Kids 9
Die Abenteuer von Lily & Leo 9
Fuchs im Netz 9
Mario Party Superstars 10
Colors Live 10
Super Mario 3D World + Bowser's Fury 11
LEGO Builder's Journey 12
Dorfromantik 12
Spielestudio 13
Potz Blitz! Meine Stromwerkstatt 13
Passing By 14
Mario Golf: Super Rush 14
WarioWare: Get It Together! 15
Omno 15
Miitopia 16
Wonder Boy: Asha in Monster World 16
Overcooked! All you can eat 17
Can't Drive This 18
Fling to Finish 18
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town 19
Hot Wheels Unleashed 19
Chicory: A Colorful Tale 20
Lost Words: Beyond the Page 20
El Hijo – A Wild West Tale 21
Penko Park 21
Riders Republic 22
Forza Horizon 5 22
A Juggler's Tale 23
Discovery Tour: Viking Age 23

Pokémon

New Pokémon Snap 24
Pokémon Unite 25
Pokémon Strahlender Diamant und Leuchtende Perle 25

Bedeutung digitaler Spiele für Menschen mit Behinderung 26

Erst für Jugendliche

It Takes Two 28
Kingdoms Reborn 28
One Hand Clapping 29
There is no Game: Wrong Dimension 29
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD 30
NEO: The World Ends with You 30
Metroid Dread 31
Subnautica: Below Zero 31
Curious Expedition 2 32
Sakuna: Of Rice and Ruin 32
Tales of Arise 33
Monster Hunter Rise 33
Death's Door 34
ENDER LILIES: Quietus of the Knights 34
Ratchet & Clank: Rift Apart 35
Psychonauts 2 35
Kena: Bridge of Spirits 36
HUMANKIND 36
Before your Eyes 37
Scarlet Nexus 37
Minute of Islands 38
The Great Ace Attorney Chronicles 38
Life is Strange: True Colors 39

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Oddworld Soulstorm 40
New World 40
Battlefield 2042 41

Nur für Erwachsene

Deathloop 42
Far Cry 6 42
Call of Duty: Vanguard 43
Resident Evil Village 43

Die Jugendredaktion im Lockdown 44

Evergreens

Just Dance 46
Fifa 46
Die Sims 46
Minecraft 46
League of Legends 47
Fortnite: Battle Royale 47

Preview 2022 48
Alphabetisches Spiele-Register 50

Links und Impressum . . . . . Rückseite

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der *USK* finden sich auf jeder Spieleverpackung. Auch in den meisten großen Online-Shops wird immer auf die Kennzeichen verwiesen. Laut Novellierung des Jugendschutzgesetzes am 1. Mai 2021 sollen künftig die *USK*-Alterskennzeichen durch sogenannte Deskriptoren (Zusatzinformationen) erweitert werden. Ziel ist mehr Transparenz zu schaffen, wenn sogenannte Nutzungsrisiken, wie z. B. Kauf- und Kommunikationsmöglichkeiten, im Spiel enthalten sind (siehe Interview auf der Folgeseite).
Kennzeichen und Deskriptoren für reine Online-Spiele und Apps werden von der *USK* über das separate Verfahren der *International Age Rating Coalition (IARC)* ausgespielt. Das System ist nur für solche Vertriebsplattformen verfügbar, die sich *IARC* angeschlossen haben. Deshalb kann es vorkommen, dass manche in dieser Broschüre aufgeführten Spiele 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&Run, 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&Run 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.

Quelle und weitere Informationen: www.usk.de

„Wir haben den Jugendmedienschutz der veränderten Lebenswelt von Kindern angepasst.“

Die Initiative „SCHAU HIN!“ stellt 5 Fragen zum neuen Jugendschutzgesetz an Bettina Bundszus.

Foto © privat

Bettina Bundszus leitet die Abteilung „Kinder und Jugend“ im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

Neben Unterhaltung und Informationen bergen Online-Angebote auch Risiken für junge NutzerInnen. Für Eltern und Erziehende heißt es oft: Entweder Spielen und Chatten ganz verbieten oder die Risiken in Kauf nehmen. Nach der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes soll sich das nun ändern. Das neue Gesetz verbessert den Jugendschutz auf beliebten Plattformen und nimmt Anbieter stärker in die Pflicht. Die Initiative „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“ hat dazu mit Bettina Bundszus gesprochen, Leiterin der Abteilung „Kinder und Jugend“ im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

Anfang Mai trat das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Was sind die wichtigsten Neuerungen?

Es geht um mehr Schutz in der digitalen Welt gegen sogenannte Interaktionsrisiken wie Mobbing, sexuelle Anmache oder Kostenfallen. Um derartigen Risiken zu begegnen, verpflichtet das Gesetz Plattformbetreiber zu Vorsorgemaßnahmen wie sicheren Voreinstellungen, die Nutzungsrisiken je nach Alter begrenzen. Außerdem sollen Hinweise auf anbieterunabhängige Beratungsangebote und Hilfe- und Meldemöglichkeiten für NutzerInnen leicht auffindbar sein und Eltern wieder verlässliche Orientierung gegeben werden. All das trägt zu einer sichereren Nutzung für Kinder und Jugendliche bei.

Warum ist eine Änderung notwendig geworden?

Für Kinder und Jugendliche ist es selbstverständlich, digitale Medien in ihrem Alltag zu nutzen – und das nicht

SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

erst seit pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen und Homeschooling. Wenn Heranwachsende sich online austauschen, gemeinsam spielen, Videos schauen und Clips aufzeichnen, sind sie dabei auch auf Plattformen aktiv, die für eine so junge Nutzungsgruppe nicht geeignet sind. Häufig sind sie es, die neue digitale Anwendungen, Geräte und Dienste als erstes nutzen und dabei teilweise erheblichen Gefährdungen ausgesetzt sein können. Weil die Digitalisierung immer weiter voranschreitet, ist die Änderung der zwanzig Jahre alten Regelungen des Jugendschutzgesetzes überfällig gewesen. Deshalb haben wir den Jugendmedienschutz jetzt der veränderten Lebenswelt von Kindern angepasst. Die alten Regelungen waren dieser Lebenswelt längst nicht mehr gewachsen. Besonders wichtig: Die neuen Regelungen können künftig nicht nur national, sondern auch gegenüber ausländischen Anbietern, deren Plattformen Kinder und Jugendliche besonders häufig nutzen, durchgesetzt werden.

Wie werden internationale Plattformanbieter in die Pflicht genommen, Jugendschutz sicherzustellen?

Wir setzen hier in erster Linie auf ein dialogisches Verfahren. Die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ), die aus der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien entstanden ist, tauscht sich mit den Anbietern dazu aus, welche Sicherheitslücken in ihren Anwendungen bestehen und mit welchen Maßnahmen sie diese schließen können.

Zu den Maßnahmen können zum Beispiel sichere Voreinstellungen gehören, damit bestimmte Bereiche eines Angebots für Kinder nicht zugänglich sind. Um Interaktionsrisiken wie Cybermobbing und Cybergrooming effizient begegnen zu können, müssen Anbieter ein gutes, wirksames Melde- und Beschwerdesystem für ihre jungen NutzerInnen vorhalten.

Sollte ein Anbieter absolut nicht bereit sein, entsprechende Maßnahmen zum Schutz für Kinder und Jugendliche zu ergreifen, wird er allerdings auch mit empfindlichen Geldbußen rechnen müssen.

Was bereitet Ihnen bei digitalen Medien im Augenblick am meisten Sorgen?

Auf beliebten Plattformen und in Messengern sind viele Inhalte nicht kindgerecht. Die Anbieter stellen keine ausreichenden Jugendschutzoptionen zur Verfügung, um eine sichere Nutzung zu gewährleisten. Widersprüchliche Altersempfehlungen sorgen zudem für Verwirrung bei Eltern und Kindern. Deshalb werden die bekannten Alterskennzeichen der Freiwilligen Selbstkontrolleinrichtungen auch auf Online-Spiele und Online-Filme ausgeweitet. Online-spezifische Interaktionsrisiken werden in die Kriterien der Prüfverfahren mit aufgenommen. Das ist wichtig, um Orientierung zu schaffen: Eltern und Heranwachsende sollen künftig auf einen Blick erkennen können, welche Risiken die gekennzeichneten Sendungen und Spiele beinhalten.

Welche Erwartungen sind an das neue Gesetz geknüpft?

Die neuen Regelungen des Jugendschutzgesetzes bedeuten einen echten Perspektiv- und Paradigmenwechsel, indem wir konsequent die Kinder, Jugendlichen und Familien in den Mittelpunkt stellen. Es geht um ein gutes Aufwachsen mit digitalen Medien und unbeschwerte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen entsprechend der Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen, wie sie auch der Kinderrechteausschuss im neuen „General Comment" hervorgehoben hat. Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen wollen wir dabei auch ganz konkret verwirklichen und beschreiten auch damit ganz neue und wichtige Wege: In einem Beirat, der bei der Bundeszentrale für Jugendmedienschutz eingerichtet wird, werden künftig auch Heranwachsende vertreten sein. Dort sollen sie an der regelmäßigen Beurteilung der Wirksamkeit des Gesetzes und an der Weiterentwicklung mitwirken. Sowohl der Schutz als auch die Rechte von Kindern werden mit dem neuen Jugendschutzgesetz gestärkt – schließlich geht es um ihre digitale Zukunft.

APPS FÜR KINDER – WORAUF ELTERN ACHTEN SOLLTEN

Apps am Smartphone oder Tablet sind oft die ersten Berührungspunkte, die Kinder mit Technik und digitalen Spielen haben. Doch das Angebot ist mittlerweile so unübersichtlich, dass Eltern schnell den Überblick verlieren. Viele Apps sind an sich kostenfrei, beinhalten jedoch viel Werbung oder In-Game-Käufe. Auch wenn ein Download verlockend erscheint, kann es sich lohnen, ein wenig zu recherchieren und Geld für eine hochwertigere App auszugeben. Denn Qualität hat bekanntlich seinen Preis! Gute Apps für Kinder erkennt man daran, dass sie die Lebenswelt der Jüngsten behandeln, ein ruhiges Tempo haben, prosoziale Werte vermitteln und einen Elternbereich mit weiterführenden Informationen bieten.

Wurde eine passende App gefunden, ist es ratsam, diese zunächst mit dem Kind gemeinsam zu erforschen. Wie beim Vorlesen eines guten Kinderbuchs kann dies wertvolle Familienzeit sein. Faustregel für die Spielzeit sind 10 Minuten pro Lebensalter, allerdings erst ab einem Alter von 3 Jahren. Im Folgenden stellen wir Apps vor, die in diesem Jahr besonders beliebt waren.

Hier können sich Eltern über Spiele-Apps informieren:

www.klick-tipps.net
www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de
www.spieleratgeber-nrw.de

DINO DINO

USK ab 0 freigegeben

Preis: ca. 1 €

System: Android, iOS
Vertrieb: Ahoiii Entertainment, btf GmbH

Kleine und große Dino-Fans können verschiedene Aufgaben und Minispiele absolvieren und lernen dabei viel über Dinosaurier. So können Kinder den Dinos durch einfache Tipp- und Wischgesten die richtigen Körperteile oder das korrekte Futter zuordnen. Oder es werden bei Ausgrabungen Fossilien und Knochen entdeckt. Durch die unterschiedlichen Spiele und Infokarten lernten die Tester*innen zudem, wann welche Arten gelebt oder was sie gefressen haben. Diese Infokarten werden auch vorgelesen. Im Test war es besonders beliebt, das Körpergewicht der Dinosaurier mit dem Gewicht heutiger Fahrzeuge zu vergleichen.

Fazit: Informative und vielfältige Aufgaben rund um Dinosaurier.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

DIE OLCHIS – TURMBAU FÜR KIDS

USK 0 Preis: ca. 3 €

System: Android, iOS
Vertrieb: Fox & Sheep

Auf der Müllkippe der Olchis muss ein möglichst hoher Turm aus Schrott gebaut werden. Die Steuerung funktioniert durch einfache Tipp- und Wischgesten, dennoch wird Geschick benötigt, damit der Turm stabil ist und nicht umkippt. Zudem versuchen Bauarbeiter den Turm zum Einsturz zu bringen und müssen mit Matschkugeln abgeworfen werden. Spielerisch können Kinder hier ihre Feinmotorik trainieren. Im Test gefielen den Kindern besonders die absurden Objekte: So werden zum Turmbau auch alte Sofas, Telefonzellen oder *DIXI*-Klos benutzt. *Die Olchis – Turmbau für Kids* hat 2021 den Deutschen Kindersoftwarepreis *Tommi* in der Kategorie *Apps* gewonnen.

Fazit: Geschicklichkeitsspiel mit den Olchis.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

DIE ABENTEUER VON LILY & LEO

USK ab 0 freigegeben Preis: ca. 8 €

System: Android, iOS
Vertrieb: Cubidoo Entertainment

Die Freunde Lily und Leo lösen gemeinsam verschiedene Rätsel und Minispiele, um das Verschwinden des Hundes Quattro aufzuklären. Besonders gut gefiel den Tester*innen, dass sie selbst entscheiden konnten, wie die Handlung weitergeht: Je nach Route verläuft die Geschichte ein wenig anders. Die Ereignisse werden hierbei spannend erzählt und die Vertonung sowie der Zeichentrick-Look sind ansprechend inszeniert. Zudem lernen Kinder, dass Empathie und Rücksichtnahme wichtig sind. Die vielfältigen Aufgaben können ohne Zeitdruck absolviert werden, für die Erklärungen werden jedoch Lesekenntnisse vorausgesetzt.

Fazit: Spannendes Abenteuer für Vor- und Grundschulkinder.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

FUCHS IM NETZ

USK 6 Preis: ca. 3 €

System: Android, iOS
Vertrieb: CLT Creative Learning Technologies

Weltraumfuchs Finn landet nach einer Bruchlandung auf der Erde bei Luka und seinem Vater. Damit er sein Raumschiff reparieren kann, erhält er ein Smartphone, um Apps wie *Goosle Maps* und *Hamstergram* nutzen zu können. Allerdings muss er auch datenschutzrelevante Aspekte lernen. So wird beispielsweise spielerisch vermittelt, warum ein sicheres Passwort notwendig ist oder wie sich ein solches zusammensetzt. Die Geschichte sowie die Figuren sind kindgerecht geschrieben und schön illustriert. Auch der Wechsel zwischen Story, Minispielen und Informationen gelingt gut, für das Verständnis sind jedoch Lesefähigkeiten erforderlich.

Fazit: Interaktive Geschichte zu Datenschutz und Sicherheit im Netz.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

MARIO PARTY SUPERSTARS

Das Prinzip der beliebten Party-Reihe war den meisten Tester*innen bekannt, daher war die Vorfreude auf chaotische Spielrunden groß. In bekannter Manier wählen alle Mitspielenden eine Figur aus dem *Nintendo*-Universum und ziehen mit dieser über das Spielbrett. Am Ende jeder Runde und auf besonderen Feldern werden Minispiele absolviert, um Münzen zu gewinnen. Diese können auf dem Spielbrett gegen Sterne getauscht werden, um am Ende die meisten von ihnen zu besitzen und zum Party-Superstar gekürt zu werden. Doch so einfach gestaltet sich die Umsetzung nicht, denn *Pech-Felder*, der Diebstahl von Sternen und Münzen sowie verschiedene Ereignisse können schnell alles auf den Kopf stellen. Wie bei analogen Brettspielen kann auch hierbei

USK ab 6 freigegeben

Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

häufig die Frustrationsgrenze erreicht werden. Die Minispiele gefielen den Tester*innen am besten: Diese sind sehr einfach zu bedienen und erfordern neben Geschicklichkeit, Strategie und Timing auch Glück.

Fazit: Neuauflage der beliebtesten Minispiele und Spielbretter des altbekannten Partyklassikers.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

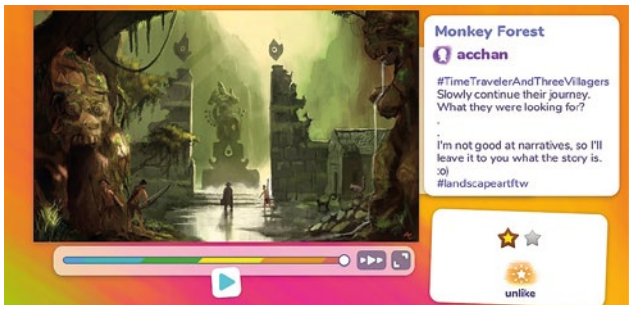
COLORS LIVE

USK ab 0 freigegeben

Preis:
bis 55 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Malbegeisterte Kinder sind hier genau an der richtigen Adresse: Eine riesige Palette an Farben und verschiedene Pinsel bieten die Möglichkeit, eine bunte Welt zu kreieren und sich künstlerisch nach Herzenslust auszutoben. Der druckempfindliche *Colors Sonar-Pen*, welcher dem Spiel beiliegt und am Kopfhörer-Anschluss der Konsole angeschlossen wird, bietet ein angenehmes und realistisches Mal-Gefühl. Auf Sprache und Musik wird komplett verzichtet. Online können die Maler*innen gegenseitig ihre Kunstwerke bestaunen und bewerten. Da hier auf nutzergenerierte Inhalte zugegriffen wird, sollte Jüngeren dabei über die Schulter geschaut werden. Jeden Tag kann zudem die *Colors Quest* bestritten werden, bei der wechselnde Herausforderungen warten und eine eigene kleine Mal-Geschichte entsteht. Trotz deutscher Lokalisierung blieben manche Beschreibungstexte im Spiel auf Englisch, was vor allem jüngere Tester*innen verwirrt hat.



Fazit: Ein spaßiges Mal-Tool für unterwegs, welches durch den druckempfindlichen Stift überzeugte.

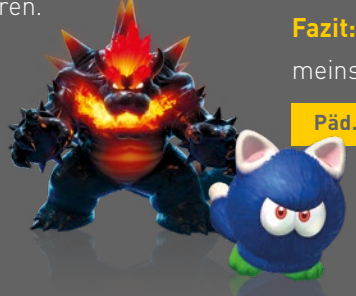
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Dieser 2-in-1-Titel der *Super-Mario*-Reihe beinhaltet die *Switch*-Neuauflage des *WiiU*-Titels *Super Mario 3D World* und das neue, knapp zehnstündige Abenteuer *Bowser's Fury*. Wer die *Mario*-Reihe kennt, kennt auch das Spielprinzip: Springen, Rennen und das Sammeln von Münzen oder anderen Gegenständen, wobei hier das Element der räumlichen Tiefe dazukommt.

In *Super Mario 3D World* hat Bowser, anders als üblich, nicht Prinzessin Peach, sondern mehrere Feen entführt, die gerettet werden müssen. Hierbei können Mario, Luigi, Toad oder Peach gesteuert werden, wahlweise auch von bis zu vier Personen gleichzeitig. Jede dieser Figuren hat spezielle Fähigkeiten: So kann Luigi beispielsweise besonders hoch springen und Peach kurz durch die Luft gleiten. Im Verlauf müssen unterschiedliche Level absolviert, Objekte gesammelt und Endbosse besiegt werden. Neben klassischen Jump&Run-Passagen wurden innerhalb der Level auch Geheimnisse eingebaut. Da manche der versteckten Objekte und Orte sowie einige Rätsel Teamwork erforderten, kam schnell ein Gemeinschaftsgefühl bei den Kindern und Jugendlichen auf. Besonders gut gefielen ihnen die einsteigerfreundliche Steuerung und die bunten, kreativen Welten.

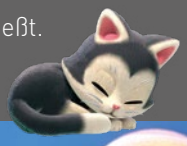
Im neuen Abenteuer *Bowser's Fury* ist die *Samtpfotenküste* von schwarzem Schleim übersät, der Bowser zu Wut-Bowser gemacht hat, einer viel größeren und aggressiveren Version des bekannten Bösewichts. Selbst sein Sohn Bowser Jr. ist verzweifelt und bittet Mario um Hilfe. Eine zweite Person kann Mario als Bowser Jr. unterstützen, durch eigenständige Bewegung der Kamera aber auch den Spielablauf erheblich stören. Gemeinsam muss das Duo Gegner besiegen, Rätsel lösen, Geschicklichkeitspassagen überwinden und immer wieder gegen Wut-Bowser antreten. Das wichtigste Sammelelement sind Katzen-Insignien, die man für erfüllte Aufgaben bekommt und für den Spielabschluss benötigt. Dass das gesamte Design der Spielwelt in Katzenmanier gehalten ist, entzückte die Herzen unserer Spieler*innen. Allerdings gibt es auch gruselige und stresserzeugende Sequenzen, wenn Bowser alle paar Minuten die Inseln attackiert und mit Feuerbällen schießt.



USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Fazit: Zwei klassische *Mario*-Titel, die besonders gemeinsam viel Spaß machen.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

LEGO BUILDER'S JOURNEY

Preis:
bis 20 €

System: PC, Switch
Vertrieb: LEGO Games

Bei entspannender Instrumental-Musik und ohne Zeitlimits bauten sich die Kinder Stein um Stein durch dreidimensionale Diorama-Szenarien. Was anfangs noch kinderleicht gelang, wurde später immer anspruchsvoller, da sich die Puzzles teilweise über mehrere Ebenen erstreckten. Beim Kombinieren der zur Auswahl stehenden Spielsteine waren meist mehrere Herangehensweisen möglich und manchmal durften die *LEGO*-Elemente sogar frei gewählt werden. Lösungsvorschläge suchten die Kinder allerdings vergebens und auch das Drehen der Kameraperspektive oder das Platzieren von Klötzchen gelang Jüngeren nicht immer auf Anhieb. Mit Geduld und etwas Hilfestellung konnten sie die zweistündige Handlung aber durchspielen. Dies war der Gruppe auch wichtig, denn alle wollten wissen, wie die ohne Text und Sprache auskommende Rahmenhandlung um zwei *LEGO*-Figuren ausgeht. Für eine Fortsetzung wünschten sich die Kinder einen Kreativmodus, in dem sie ohne Vorgaben eigene Dioramen entwerfen können.

Fazit: Entspannendes, kreatives, allerdings auch sehr kurzes *LEGO*-Puzzle mit einer emotionalen Rahmenhandlung.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

DORFROMANTIK

Um eine möglichst große Dorflandschaft aufzubauen, müssen verschiedene Karten nach und nach angelegt werden. Hier sind Taktik und vorausschauendes Planen gefragt, da es mehr Punkte und neue Karten gibt, wenn möglichst große Areale verbunden werden, es also beispielsweise große zusammenhänge Waldflächen oder Flüsse gibt. Den Tester*innen gefiel hierbei besonders das ansprechende Design und die idyllische Atmosphäre. Auch das entschleunigte Spielprinzip ohne Zeitdruck wurde als entspannend beschrieben. Durch die einfachen Regeln und die geringen Einstiegshürden hatten auch Jüngere keine Schwierigkeiten. Das Anlegen der Plättchen erinnert an analoge Brettspiele und ist dadurch auch für Spieleabende mit der kompletten Familie interessant. Obwohl das gemeinsame Knobeln Spaß machte, wurde ein Modus für mehrere Spieler*innen vermisst. Da die Landschaftskarten bei jedem Spielstart zufällig generiert werden, gestaltet sich jede Partie neu.

Preis:
ca. 9 €

System: PC
Vertrieb: Toukana Interactive

Fazit: Entspannendes Aufbaustrategie-Puzzle in Brettspiel-Ästhetik.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

SPIELESTUDIO

Preis:
ca. 30 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Hierbei handelt es sich nicht einfach um ein Spiel – denn es sind eigentlich unendlich viele Spiele, die selbst erschaffen werden können. Doch bevor sich der kreative Baukasten öffnet, muss zunächst das Programmieren gelernt werden. Die witzigen Knotixe stehen dabei für bestimmte Aktionen im Spiel und lassen sich miteinander kombinieren. Sie begleiten Kinder durch zunehmend schwieriger werdende interaktive Lektionen, die allerdings sehr linear ablaufen und manchmal bis zu 90 Minuten dauern. Und nur wer die Grundlagen meistert, darf überhaupt mit dem freien Programmieren anfangen. Die Kinder hätten sich an einigen Stellen mehr Freiheiten gewünscht, wie es beim spaßbetonteren Kreativbaukasten *Super Mario Maker* geboten wird. Das *Spielestudio* ist somit eher eine humorvolle und einfach gehaltene Lernsoftware, um Kindern die Welt des Game-Designs auf sehr anschauliche und verständliche Weise näher zu bringen, fordert aber auch Geduld und die Bereitschaft, sich darauf einzulassen.

Fazit: Nach langer Lernphase können Kinder auf zugängliche und interaktive Weise eigene Jump&-Run, Rennspiele und vieles mehr kreieren.

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

POTZ BLITZ! MEINE STROMWERKSTATT

Preis:
Kostenfrei

System: Android Tablet, iPad
Vertrieb: Stiftung Haus der kleinen Forscher

Wie entsteht Strom, und wie kommt er nach Hause in unsere Steckdosen? Das erfahren die Kinder im digitalen Klassenzimmer. Sie können spielerisch ausprobieren, welche Materialien Strom leiten und wie viel Strom von verschiedenen Haushaltsgeräten verbraucht wird. Zudem liefern lehrreiche Videos einen Einblick in die Geschichte des Stroms. Die Inhalte des Spiels sind nicht nur informativ, sondern zugleich witzig gestaltet. Neben Infos und Lernspielen finden Kinder auch Bastel- und Rätselangebote, gleichzeitig werden sie für eine nachhaltige Techniknutzung sensibilisiert. Für den Einsatz im Schulunterricht stehen passende Materialien unter freier Lizenz zur Verfügung. Die *Stromwerkstatt* ist als App und Online-Spiel verfügbar und wurde mit einem *Pädagogischen Medienpreis 2021* prämiert.

Fazit: Das von Lehrkräften gestaltete Angebot vermittelt auf ansprechende Weise Informationen rund um das Thema *Strom*.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

PASSING BY

keine USK-Freigabe beantragt/ Store oder Plattform nimmt nicht an IARC teil

Preis: Kostenfrei

System: PC, Mac
Vertrieb: Universität Bayreuth

Manchmal sind es die kleinen, kostenlosen Spiele mit kreativen Ideen, die von Kindern und Jugendlichen am meisten geschätzt werden. So wie das von Studierenden der Universität Bayreuth entwickelte und als bester Prototyp mit dem *Deutschen Computerspielpreis 2021* ausgezeichnete *Passing By*. Hierin wird Curly beauftragt, ihr Zuhause in den Wolken zu verlassen und per Ballonschiff einen Brief zu überbringen. Auf ihrer Reise besucht sie ansprechend gestaltete Inseln und löst allerlei Rätsel, um den Bewohner*innen zu helfen. Zum Überleben müssen auch Faktoren wie Nahrung oder Temperatur im Blick behalten werden. Die niedliche Gestaltung im Pastell-Look, die sympathischen Figuren und das einfach verständliche und abwechslungsreiche Gameplay war schon für Kinder ab 8 Jahren reizvoll. Unter der niedlichen Fassade wird anhand der sichtlich alternden Curly Vergänglichkeit thematisiert. Diese Symbolik erschloss sich jedoch ausschließlich den Älteren.

Fazit: Der motivierende Genre-Mix konnte im Test mit einer tiefgründigen Story und ansprechendem Design punkten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

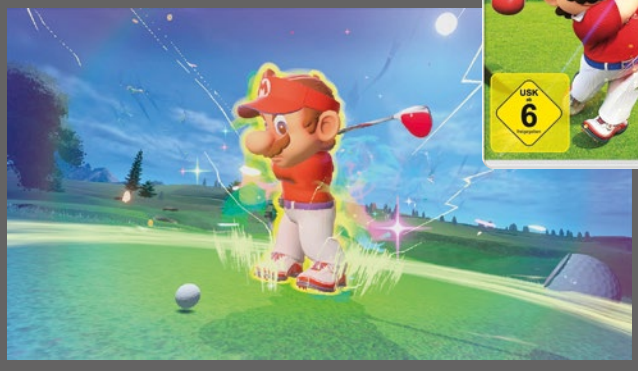
USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

MARIO GOLF: SUPER RUSH

Altbekannte Charaktere aus erfolgreichen *Mario*-Spielen laden Jung und Alt zu geselligen Golf-Partien ein, die auch mit Bewegungssteuerung spielbar sind. Serientypisch sind verrückte Multiplayer-Variationen des Sports enthalten, die gemeinsam auf der Couch oder online ausgetragen werden können. Einzelspieler*innen können das Golf-Abenteuer aber auch solo angehen. Den Tester*innen gefiel insbesondere der *Speed-Golf-Modus*, bei dem manchmal Chaos auf dem bunten Platz ausbrach. In diesem Modus sind alle gleichzeitig dran und rennen ihren Bällen hinterher. Die Figuren laufen dabei unterschiedlich schnell und können verschiedene Spezialschläge einsetzen, um einzulochen. Die Steuerung und das Erlernen der textvermittelten Golf-Regeln kann für jüngere Kinder durchaus anspruchsvoll sein und erfordert etwas Begleitung.



Fazit: *Mario*-Fans kommen sowohl bei entspannten Golfrunden als auch bei schnellen, hektischen Spiel-Modi auf ihre Kosten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 50 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Gemeinsam mit seinen Freund*innen kämpft Wario gegen einen Bug, einen Fehler in einem Videospiel, das Wario produzieren möchte. Damit dieser Fehler besiegt werden kann, müssen die 18 Charaktere sehr viele, sehr kurze Minispiele absolvieren, von denen es insgesamt 222 gibt. Oftmals müssen Objekte bewegt, ausgewichen, sich versteckt, etwas abgeschossen oder etwas eingesammelt werden. Dabei sind unterschiedliche Figuren zu steuern, die allesamt verschiedene Fähigkeiten und Steuermechaniken mitbringen. Die Geschwindigkeit, mit der die Aufgaben wechseln, und der dadurch erzeugte Handlungsdruck, war für einige Tester*innen zu Beginn überfordernd. Doch genau davon lebt *WarioWare:* Durch das Chaos und die Schnelligkeit nicht auf Anhieb alles zu verstehen und dann doch in letzter Sekunde die richtige Aktion durchzuführen, sorgte letztlich für viel Spaß. Allerdings ist es hilfreich, die Charaktere vorab durch Tutorials kennenzulernen.

Fazit: Chaotische Minispielsammlung, bei der es schnell gehen muss.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

USK 0

Preis: ca. 18 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Future Friends Games, Studio Inkyfox

OMNO

In diesem atmosphärischen Abenteuer erkunden die Spieler*innen eine einsame und mysteriöse Welt. In dieser muss die Spielfigur Lichtkugeln einsammeln, um die einzelnen Level abzuschließen. Wandgemälde sowie Reliquien geben Hinweise, um die Geheimnisse einer alten und untergegangenen Zivilisation zu lüften. In jedem neuen Gebiet kann man zudem mit unterschiedlichen Lebewesen sowie seltsamen Pflanzen interagieren. So bereist man beispielsweise Sümpfe, Wüsten und schneebedeckte Berge. Außerdem werden nach und nach neue Fähigkeiten freigeschaltet, um auch versteckte Geheimnisse erreichen zu können. In der Gruppe rätselten die Spieler*innen gemeinsam, da die Aufgaben in späteren Leveln immer komplizierter wurden. Besonders die künstlerische Ästhetik, die Flora und Fauna in den einzelnen Gebieten sowie der fantastische Soundtrack konnten begeistern. Die Spielmechanik ist schnell erlernt, Lesefähigkeiten helfen jedoch dabei, die Geschichte nachvollziehen zu können.

Fazit: Melancholische Entdeckungsreise durch eine fantasievolle Welt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

MIITOPIA

Preis:
ca. 50 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Der Dunkle Fürst hat alle Gesichter geklaut und die Held*innen müssen dafür sorgen, dass die Welt von *Miitopia* wieder lebenswert wird. Um dies zu schaffen, müssen witzig gestaltete Monster aller Art in rundenbasierten Kämpfen besiegt werden. Der Clou: Im Spiel können Charaktere durch eigens kreierte *Miis* ersetzt werden und die Spieler*innen können entscheiden, in welche Rollen sie selbst schlüpfen wollen. Im Verlauf kommen neue Figuren dazu; dabei kann ausgewählt werden, welche Eigenschaften und Berufe sie haben. Je höher das Freundschaftslevel ist, desto mehr Unterstützung gibt es im Kampf. Auch Pferde können zu treuen Begleitern werden. Den Spieletester*innen hat es besonderen Spaß gemacht, ihr eigenes Abbild als *Mii* zu erschaffen und Teil des Spiels werden zu lassen. Leider hat das Abenteuer keine Sprachausgabe, sodass sehr viel gelesen werden muss. Dementsprechend brauchen jüngere Spieler*innen Begleitung.

Fazit: Ulkiges Single-Player-Abenteuer, in dem eigens kreierte *Miis* zu zentralen Spielfiguren werden.

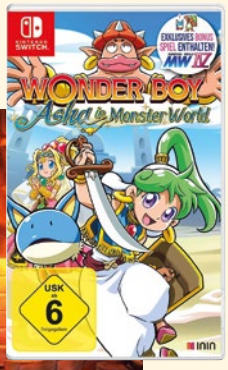
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

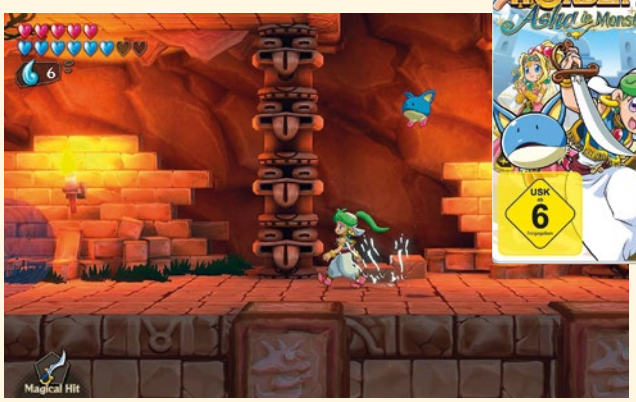
WONDER BOY: ASHA IN MONSTER WORLD

Preis:
bis 40 €

System: PC, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: ININ Games

Zum 35. Geburtstag der *Wonder-Boy*-Reihe wurde dem beliebten vierten Teil der Serie nun mit moderner Grafik neues Leben eingehaucht. Die mutige Asha verlässt ihr Heimatdorf, um gefangene Geister zu befreien und die Welt zu retten. Dabei hüpft und kämpft sie sich mit Schwert und Schild durch abwechslungsreiche Schauplätze. Begleitet wird sie von ihrem treuen Helfer, dem knuffigen Kopffüßler Pepelogoo, der Asha über kleine Abgründe fliegen lässt oder entfernte Schalter für sie betätigt. Selbst im einfachen Modus benötigten gerade Jüngere ab und an Hilfe von erfahreneren Genreprofis, beispielsweise bei den teils kniffligen Bosskämpfen. Das 2D-Jump&Run mit Adventure-Anteilen wurde mit japanischen Stimmen und deutschem Bildschirmtext versehen. Für Fans des Originals bietet die physische Version des Titels zudem die Möglichkeit, die *Mega-Drive*-Version des Spiels, *Monster World IV,* nochmals auf den aktuellen Konsolen zu erleben.





Fazit: Das liebevolle Remake des *Mega-Drive*-Klassikers bietet Jump&Run-Spaß für neue und alte Fans der Serie.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

OVERCOOKED! ALL YOU CAN EAT

„Wer hat die Gurken geschnitten?“ „Ich brauche saubere Teller!“ „Aus dem Weg da!“. Wenn in unseren Spieletest-Gruppen große Aufruhr herrschte war klar: es wird *Overcooked!* gespielt. Gemeinsam mit bis zu vier Personen müssen vorgegebene Gerichte anhand von Rezepten zubereitet, gekocht oder gebraten und schnellstmöglich an die wartenden Gäste geliefert werden. Dabei ist vor allem das Zusammenspiel essentiell, denn nicht alle Zutaten und Küchengeräte stehen allen Spieler*innen gleichzeitig zur Verfügung. Erfolgreich ist nur, wer sich gut abspricht und Aufgaben sinnvoll verteilt, denn für ein fertiges Gericht sind immer komplexere Arbeitsschritte nötig. Anfangs reicht es noch die Gurken zu schneiden und auf zuvor gekochten Reis zu legen, später müssen mehrere Zutaten geschnitten, gebraten und gedünstet werden und wer danach nicht abwäscht, dem gehen die Teller aus. Das führte in unseren Gruppen oftmals zu reichlich Chaos, aber gleichzeitig auch zu viel Spaß. Die Szenarien sind dabei stets dynamisch in Bewegung, was die Zubereitung meist nicht gerade vereinfacht. Ständig verändern sich die Wege zu den Küchengeräten und bei einem falschen Schritt können die Spieler*innen auch samt Gericht ins Wasser fallen. Abwechslung ist in diesem Spiel auf auf jeden Fall garantiert! War ein Team

USK ab 6 freigegeben

Preis: bis 40 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Team17 Digital

erfolgreich, so konnten bis zu drei Sterne gesammelt werden, was natürlich zu reichlich Ansporn führte. Wer sich vom Zeitdruck nicht so sehr stressen lassen möchte, kann das Ablaufen der Gerichte auch ausschalten. Dies ist auch dann sinnvoll, wenn gemeinsam mit Jüngeren gespielt wird.

Fazit: Dieses lustige Couch-Koop-Spiel in Cartoon-Optik richtet sich an Kinder ab 8 Jahren und machte auch den älteren Jugendlichen sowie der Gruppenleiterin sehr viel Spaß.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

USK ab 6 freigegeben

Preis:
ca. 20 €

System: PC, Mac, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Pixel Maniacs

CAN'T DRIVE THIS

Absprachen im Team, Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen sind in diesem rasanten Rennspiel besonders gefragt. Der Verlauf der Strecken muss während des Fahrens zeitgleich von den Mitspielenden aufgebaut werden. Ist man zu langsam, muss das Fahrzeug warten, was nach kurzer Zeit zur Explosion führt. Das Spielgeschehen wird schnell chaotisch, die daraus resultierende Hektik trug bei den Tester*innen deutlich zum Spielspaß bei. Allerdings gestaltete sich der Spieleinstieg kompliziert und die Gruppe benötigte einige Anläufe. Um die Steuerung gut zu beherrschen, ist neben Übung auch Vorerfahrung von Vorteil. Daher waren alle der Meinung, dass man sich kooperativ mit Freund*innen am besten absprechen kann und so den meisten Spaß hat. Das Spielprinzip wurde in der Gruppe als sehr kreativ und innovativ beschrieben. Außerdem wurde gelobt, dass das eigene Fahrzeug optisch angepasst werden kann.

Fazit: Chaotisches Rennspiel mit innovativer Teamspiel-Mechanik.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FLING TO FINISH

USK 0

Preis:
bis 15 €

System: PC, Android
Vertrieb: Daedalic Entertainment GmbH

Niedliche, runde Figuren werden durch bunte, comichafte Hindernisparcours gesteuert und sind dabei immer paarweise mit einem elastischen Seil miteinander verbunden. Als besonders herausfordernd erwies sich dabei die Steuerung. Während Einzelspieler*innen beide Figuren gleichzeitig an den unterschiedlichen Hindernissen vorbei lenken müssen, rücken im Team Kommunikation und Kooperation in den Vordergrund. Das zurückliegende Team wird durch sammelbare Gegenstände beim Aufholen unterstützt, während die führende Gruppe Hindernisse überwinden muss, um weiter zu kommen. Im Kampagnenmodus können über verschiedene Aufgaben innerhalb der einzelnen Level weitere Inhalte wie Spielfiguren oder Farbvarianten freigeschaltet werden. Lokal können zwei Teams gegeneinander antreten oder die Kampagne im Koop-Modus absolvieren – online sind Matches mit bis zu vier Teams möglich. Eine automatische Suchfunktion findet auf Wunsch Mitspielende, alternativ gibt es eine direkte Verlinkung zur Plattform *Discord*.

Fazit: Bunt-chaotische Hindernisparcours mit spannenden Herausforderungen, in denen Teamwork und Geschick gefragt sind.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

STORY OF SEASONS: PIONEERS OF OLIVE TOWN

USK ab 0 freigegeben

Preis:
bis 50 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Marvelous

Der Bauernhof des Großvaters ist ziemlich heruntergekommen und muss wieder auf Vordermann gebracht werden. Die Tester*innen übernahmen hier die Rolle des wahlweise weiblichen oder männlichen Avatars, fällten die ersten Bäume, sammelten Ressourcen und säten Gemüse. Als Neuling mussten sie sich auch den Bewohner*innen des kleinen Dorfes vorstellen, um Freundschaften zu knüpfen und Nebenaufgaben zu erhalten. Genretypisch werden auch Tiere gepflegt, Rohstoffe gesammelt und hergestellt, Minen erkundet sowie die eigene Farm gestaltet. Jeden Tag gibt es verschiedene Aufgaben zu bewältigen, allerdings ist die verfügbare Energie pro Tag begrenzt und Aktionen müssen entsprechend geplant werden. Die niedliche 3D-Grafik, das entspannte Gameplay und die vielen Dialoge gefielen besonders Fans von Simulationen, in denen die Geschichte im Vordergrund steht. Kinder können hierbei jedoch schnell mal die Zeit vergessen.

Fazit: Entspannte Farming-Simulation in niedlichem Gewand.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

HOT WHEELS UNLEASHED

USK ab 0 freigegeben

Preis:
ca. 50 €

System: PC, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Milestone

Hohe Geschwindigkeiten, laute Motoren und jede Menge Action im Kinderzimmer: Fans der *Hot-Wheels*-Spielzeugautos haben hier virtuell die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten in spaßigen Autorennen gegen andere zu beweisen. Die Schwierigkeit lässt sich dabei an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Doch auch auf niedrigster Stufe werden Fähigkeiten wie Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen gefordert, was Kinder unter 8 Jahren überfordern könnte. Für den vollen Spielspaß mit allen Autos müssen Strecken mehrmals gefahren und bestimmte Ziele erreicht werden, was Ungeduldige etwas frustrierte. Zudem werden Gewinne zufällig vergeben und es kann etwas dauern, bis das Wunschauto aus der Lieblingsserie spielbar ist. Ähnlich wie im analogen Vorbild können eigene Strecken gestaltet, Autos lackiert und anschließend ausprobiert werden, was eine gelungene Abwechslung zu den Autorennen darstellte. Für einige Online-Features wird eine kostenpflichtige *Nintendo-Switch-Online*-Mitgliedschaft vorausgesetzt.

Fazit: Spaßiges Rennspiel im virtuellen Kinderzimmer mit viel Action und Raum für Kreativität.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

USK 6

Preis: bis 20 €

System: PC, Mac, PS4, PS5
Vertrieb: Finji

CHICORY: A COLORFUL TALE

„Was ist dein Lieblingsessen?“ Mit dieser simplen Frage starteten die Tester*innen in die Geschichte. Als Putzkraft namens Pizza schwangen sie daraufhin zu zweit oder alleine den Pinsel in der Picknick-Provinz, in der das Farbenkind Chicorée plötzlich verschwand. Die interaktive Malbuch-Welt wird Schritt für Schritt zu einer bunten Umgebung, die jede Menge Rätsel und Orte zum Erkunden bereithält. Manch eine Aufgabe erwies sich im Test als ganz schön knifflig und die Bosskämpfe erforderten viel Geschick, sodass sich die ein oder andere Hilfe vom Spiel geholt wurde. Trotzdem hatte die Testgruppe sehr viel Spaß daran, sich kreativ auszutoben. Das Spiel schafft es, ernste Themen wie Depressionen, Identität oder Arbeitssucht respektvoll und mit viel Charme zu thematisieren und bietet sensiblen und jüngeren Spieler*innen die Möglichkeit, diese Inhalte zu überspringen. Da die unvertonten Erklärungen der Charaktere wichtig sind, um Aufgaben zu lösen, müssen gute Lesekenntnisse vorhanden sein.

Fazit: Eine stilvolle Geschichte, die sensible Themen bespricht und gleichzeitig zum entspannten Ausmalen einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 15 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Modus Games

LOST WORDS: BEYOND THE PAGE

In liebevoll gezeichneten Tagebucheinträgen erzählt die junge Izzy aus ihrem Leben. Spielende hüpfen im Tagebuch von Wort zu Wort und treiben so die Handlung voran. Zu den einfachen Sprungeinlagen gesellen sich simple Rätsel. Dazu kommen interaktive Abschnitte, in denen Izzy an einer Fantasy-Geschichte arbeitet, mit der sie reale Erfahrungen wie Trauer und Verlust verarbeitet. Protagonistin der Geschichte ist ein junges Mädchen, das in die Welt hinauszieht, um einen Drachen zu besiegen. Beim Vorankommen hilft ihr ein magisches Buch: Versperrt etwa eine zerstörte Brücke den Weg, wird das Wort „reparieren“ angeklickt und mit der Brücke kombiniert. Kämpfe existieren ebenso wenig wie Brutalität. Aus farbenfrohen Landschaften werden bisweilen düstere Orte, die aber nicht übermäßig gruselig ausfallen. Das Spiel geht empathisch mit den Ängsten und Zweifeln seiner Figur um und führt junge Menschen behutsam an das Thema Tod heran. Die Sprachausgabe existiert nur auf Englisch, alle Texte sind jedoch komplett ins Deutsche übersetzt.

Fazit: Warmherzig und empathisch wird der Trauerprozess eines Kindes illustriert.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

EL HIJO – A WILD WEST TALE

USK 6

Preis: ca. 20 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: HandyGames

Ein kleiner Junge begibt sich im Wilden Westen auf die Suche nach seiner Mutter und darf dabei nicht von Banditen entdeckt werden. Hierzu müssen Objekte und Schattenbereiche genutzt werden, um sich durch die Spielareale zu schleichen. Außerdem werden Spielzeuge verwendet, um die Aufmerksamkeit der Verfolger an bestimmte Orte zu lenken. Die audiovisuelle Gestaltung des Western-Settings ist sehr ästhetisch und kindgerecht inszeniert und die spannend und emotional erzählte Hintergrundgeschichte kommt komplett ohne Sprache aus. Den Tester*innen gefiel besonders gut, dass sie bei einem Misserfolg direkt neu starten konnten, um eine andere Taktik zu auszuprobieren. Auch das Erkunden der einzelnen Level und die kleinen Rätsel konnten alters- und geschlechtsübergreifend begeistern. So stehen in diesem Schleichspiel kreative Lösungsstrategien im Fokus, da die Aufgaben ohne Gewalt und mit Finesse gelöst werden können. Trotz des einfachen Spieleinstiegs werden dennoch Herausforderungen geboten.

Fazit: Motivierendes und spannendes Schleichabenteuer im Wilden Westen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

keine USK-Freigabe beantragt/ Store oder Plattform nimmt nicht an IARC teil

Preis: ca. 13 €

System: PC
Vertrieb: Ghostbutter, Secret Mode

PENKO PARK

Auch wenn der namensgebende Wildpark schon länger verfallen ist, beheimatet er noch immer skurrile und mysteriöse Kreaturen. Diese müssen fotografiert werden, während man automatisch durch unterschiedliche Regionen des Parks fährt. Um manche Wesen hervorzulocken oder bestimmte Posen zu fotografieren, lassen sich verschiedene Hilfsobjekte verwenden. Wurden durch die Fotos genug Punkte gesammelt, werden nach und nach neue Gebiete freigeschaltet, um das Mysterium um den verlassenen Park zu lüften. Hierbei erinnert der Titel an *New Pokémon Snap*. Die handgezeichnete Grafik und Atmosphäre sind jedoch nicht bunt und fröhlich, sondern abstrakt und düster. Dies gefiel den Tester*innen sehr gut, sie merkten jedoch an, dass die Ästhetik für Jüngere unheimlich sein kann. Auch wenn das Spielprinzip nicht sehr abwechslungsreich ist, gibt es auf den Strecken viel zu entdecken, was besonders für Spieler*innen interessant war, die gerne Sammlungen komplettieren und Geheimnisse aufspüren.

Fazit: Foto-Safari durch einen verlassenen und gespenstischen Wildpark.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

RIDERS REPUBLIC

USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Ubisoft

In sieben eindrucksvoll in Szene gesetzten US-Nationalparks ist man mit verschiedenen Funsportgeräten auf Eis, Sand, Beton oder in der Luft unterwegs – und das meistens steil bergab. Die Spielwelt ist frei erkundbar, verschiedene Rennen werden nach und nach auf der Karte freigeschaltet. Fünf Solokarrierepfade leiten kurz in die jeweiligen Sportarten ein und machen es auch unerfahrenen Kindern und Jugendlichen leicht, die verschiedenen Sportgeräte und Tricks schnell zu beherrschen. Im Test waren alle motiviert, versteckte Orte zu entdecken und schon beim Zusehen sorgten die Rennmodi mit bis zu 64 Spielenden für Begeisterung. Das Highlight war für alle das atemberaubend in Szene gesetzte Geschwindigkeitsgefühl, das besonders auf steilen Strecken per Rad oder Ski aufkommt. Der eigene Avatar kann mit verrückten Ausrüstungsgegenständen individualisiert werden – auch gegen Echtgeld.

Fazit: Die temporeich inszenierten Extremsportarten sorgten im Test für eine gelungene Abwechslung von den üblichen Rennspielen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FORZA HORIZON 5

USK ab 6 freigegeben

Preis: bis 70 €

System: PC, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Xbox Game Studios

Mexiko ist der Schauplatz des neuen Teils der beliebten *Forza-Horizon*-Serie. Wie gehabt müssen action- und temporeiche Rennen absolviert werden, um nach und nach verschiedene Herausforderungen freizuschalten. Der Fuhrpark lässt keine Wünsche offen und kann durch verdiente oder per Zufall gewonnene Credits erweitert werden. Eine interessant in Szene gesetzte Story führt dabei an imposante Schauplätze wie einen Vulkan, einen Dschungel oder klassische Großstadtkulissen. Die realistischen Grafikeffekte versetzten die Kinder und Jugendlichen auch beim Zuschauen ins Staunen. Im Test entpuppte sich der Mehrspielermodus *The Eliminator – Battle Royale* als besonders spannend. Hier stehen wilde Querfeldeinrennen im Mittelpunkt und die Spielenden scheiden nach und nach aus. Nicht nur erfahrene Genreprofis hatten mit *Forza Horizon 5* ihren Spaß, auch Jüngere ab 10 Jahren konnten die Herausforderungen meistern und stürzten sich mit etwas Hilfe leidenschaftlich auf die verschiedenen Rennmodi.

Fazit: Open-World-Rennspiel mit atemberaubender Präsentation und abwechslungsreichen Modi.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

A JUGGLER'S TALE

USK 6

Preis: ca. 15 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Mixtvision

Marionette Abby träumt vom Leben in Freiheit, da sie gegen ihren Willen als Artistin im Zirkus gefangen gehalten wird. Kurzerhand bricht sie aus und muss auf der Flucht Rätsel lösen, Geschicklichkeitspassagen überwinden und sich Gefahren stellen. Besonders knifflig: Spielende müssen stets auf Abbys Marionettenfäden achten. Bleiben diese an Objekten hängen, kann sie nicht weiter. Die Geschichte wird während des Spielens von einem Erzähler vorgetragen und erinnert an ein Märchen. Die Tester*innen waren sich einig, dass die zauberhafte Geschichte und die fantasievoll gestaltete Spielwelt auch Jüngere ansprechen könnten, die Atmosphäre jedoch schnell sehr finster und unheimlich wird. Abby gerät von einer bedrohlichen Situation in die nächste, muss gruselige Wälder passieren, sich einer riesigen Spinne stellen und vor ihren Verfolgern flüchten. Die sarkastischen Kommentare des Erzählers bieten kaum Hilfe bei den teils anspruchsvollen Rätseln und erfordern Medienerfahrung, um eingeordnet werden zu können.

Fazit: Märchenhafte Geschichte, die für Jüngere etwas bedrohlich wirken kann.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DISCOVERY TOUR: VIKING AGE

USK ab 0 freigegeben

Preis: ca. 20 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Ubisoft

Nach Abstechern ins Alte Ägypten und antike Griechenland können Interessierte nun allerlei Wissenswertes über das Leben der Wikinger und Angelsachsen im 9. Jahrhundert erfahren. Und dies in der ausgesprochen detailreichen Kulisse von *Assassin's Creed Valhalla* (USK: ab 16 Jahren), die ohne Kämpfe und Action-Einlagen in eigenem Tempo erkundet werden kann. Vielerorts lassen sich geführte Touren unternehmen, überlieferte Geschichten erleben und das alltägliche Treiben der Menschen beobachten. Spielwelt und Lerninhalte entstammen dabei aus der Feder von Historiker*innen. Die Jugendlichen hätten sich grundlegend mehr spielerische Anreize gewünscht, aber als interaktive Ergänzung zu den Lehrbüchern und für den direkten Einsatz im Unterricht habe der Modus großes Potenzial. Allerdings dürften wohl die meisten Schulrechner an den hohen Hardwareanforderungen scheitern.

Hinweis: Für Lehrkräfte bietet Ubisoft ergänzendes Unterrichtsmaterial an: bit.ly/3DDv3IE

Fazit: Ein lebendiger und überaus schicker Museumsrundgang über die Historie der Wikinger und Angelsachsen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FASZINATION POKÉMON

Auch nach 25 Jahren hat die Faszination des *Pokémon*-Franchises nicht nachgelassen. Neben der Fernsehserie, verschiedenen Filmen, Sammelkarten und zahlreichem Merchandise, sind die putzigen Taschenmonster aus Japan besonders für die genreübergreifenden digitalen Spiele bekannt. Grundlegend geht es darum, verschiedene *Pokémon* zu sammeln, auszubilden und gegeneinander antreten zu lassen. Abseits dessen werden Themen wie *Erwachsenwerden* und *Freundschaft* behandelt und die sympathischen Figuren bieten Heranwachsenden reizvolle Identifikationsmöglichkeiten. Während 2018 *Pokémon GO* Massen von Spieler*innen begeisterte, erleben aktuell die analogen Sammelkarten ein Revival. Der Trend wurde von Influencer*innen ausgelöst, die Pakete auf Streaming-Plattformen vor zahlreichen Zuschauenden live öffneten und die Preise der Pakete in die Höhe schnellen ließen. Viel Geld wird auch mit Remakes älterer Pokémon-Spiele verdient. Dieses Jahr wurden *Diamant* und *Perl* (2008) audiovisuell und inhaltlich modernisiert.

"Da die Originale der neuen *Pokémon*-Spiele zu meinen ersten Spielen der Reihe gehören, freue ich mich sehr, durch die Neuauflagen die 4. Generation erneut zu erleben."

Spieletester Lukas & Marcel

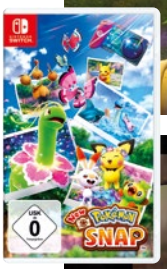
"Ich freue mich wie viele Fans sehr auf die neuen *Pokémon*-Spiele, um ein Gefühl von Nostalgie in einem modernen Setting zu bekommen"

NEW POKÉMON SNAP

USK ab 0 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Im Gegensatz zu anderen Serienablegern geht es in diesem Titel darum, Fotos der *Pokémon* in freier Wildbahn zu schießen. Hierzu fährt man aus der Ego-Perspektive automatisch durch verschiedene Landschaften und versucht, die Aufmerksamkeit der Wesen durch Musik, einen Umgebungsscan oder das Werfen eines Apfels zu erregen. Punkte gibt es dann für Fotos, auf denen die *Pokémon* besonders gut zu erkennen sind oder unterschiedliche Posen zeigen. Die einzelnen Areale bieten verschiedene Routen und können bei Tag und Nacht befahren werden. Dies ist notwendig, um auch seltene *Pokémon* fotografieren zu können und mehr Punkte zu erhalten. Dadurch werden wiederum neue Gebiete zum Erkunden freischaltet. Den Tester*innen gefiel es besonders gut, lustige oder niedliche Bilder ihrer Lieblings-*Pokémon* zu machen und versteckte Geheimnisse auf den Strecken zu entdecken.

Fazit: An abwechslungsreichen Schauplätzen können Fotos verschiedener *Pokémon* geschossen werden.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

POKÉMON UNITE

Preis:
Kostenfrei

System: Switch, Android, iOS
Vertrieb: Nintendo, The Pokémon Company

Die *Pokémon*-Reihe hat sich über die Jahre in unterschiedlichsten Genres probiert. Eines wurde bislang jedoch gänzlich ignoriert – das *MOBA*-Genre (Multiplayer Online Battle Arena). Die eher als komplex bekannte Spielgattung wurde von *Nintendo* auf ihre Grundlagen heruntergebrochen, um auch jüngere Spieler*innen mit ins Boot zu holen. Im klassischen Modus vom „kostenlosen" *Pokémon Unite* treten die Kontrahent*innen in 5er-Teams gegeneinander an. Ziel hierbei ist es, durch das Besiegen von Gegner*innen Punkte zu sammeln und diese an den sogenannten Tor-Zonen abzuliefern. Am Ende einer Runde gewinnt das Team mit der höheren Punktzahl. Die Gruppe hatte besonders beim Spielen im Team sehr viel Spaß und konnte mit ausgeklügelten Taktiken des Öfteren noch das Ruder rumreißen, was als sehr motivierend beschrieben wurde. Der spaßige Eindruck wurde jedoch durch die Implementierung von In-Game-Käufen getrübt, da es in *Pokémon Unite* möglich ist, Spielvorteile durch Echtgeld zu kaufen.

Fazit: Online-Spiel mit spaßigem Gameplay, welches Kinder und Jugendliche motivieren könnte, Spielvorteile mit Echtgeld zu kaufen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

POKÉMON STRAHLENDER DIAMANT UND LEUCHTENDE PERLE

Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo, The Pokémon Company

Die Vorfreude auf das Remake war unter der Gruppe groß, und auch dieses Mal gilt es, wie in den Originalen, dem bösen Team Galaktik das Handwerk zu legen und der oder die beste Trainer*in der Region zu werden. Die den anderen Neuauflagen unterlegene Grafik und der nicht anpassbare und sehr einfache Schwierigkeitsgrad wurden in der Gruppe viel diskutiert. Letzterer sei zwar gut für Neulinge, dafür könnten sich erfahrene Spieler*innen unterfordert fühlen. Die *Pokémon*-Profis unter der Gruppe machten das Beste aus diesem Nachteil, indem sie sich einfach eigene Challenges ausdachten, um trotzdem eine Herausforderung zu erleben und sich zu motivieren: So durfte pro Gebiet zum Beispiel nur ein *Pokémon* gefangen werden, oder nicht mehr in den Kampf geschickt werden, sollte es einmal besiegt sein. Ob aus Nostalgie oder zum Einstieg in die *Pokémon*-Welt – das Remake bot im Test Potential, alte und neue Fans der Reihe abzuholen.

Fazit: Klassische *Pokémon*-Abenteuer für Fans und Neulinge, das ausreichende Lesekompetenz fordert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Bedeutung digitaler Spiele für Menschen mit Behinderung

Melanie Eilert im Interview

Hallo Frau Eilert! Erstmal vielen Dank, dass Sie sich Zeit für dieses Interview nehmen. Erzählen Sie doch bitte einmal, welche Bedeutung digitale Spiele für Sie haben?

Guten Tag und vielen Dank für die Einladung!

Den ersten Kontakt mit digitalen Spielen hatte ich schon in meiner Kindheit, also Anfang der 90er. Meinen Eltern war es sehr wichtig, dass ich ohne Scheu vor Technik aufwachse und früh den Umgang mit dem Computer lerne. Ich lebe mit einer fortschreitenden Muskelschwäche, die sich auch auf meine Motorik auswirkt. Es war daher früh klar, dass mir Computer in der Schule und im Berufsleben zum Beispiel das Mitschreiben erleichtern würden.

So kam es, dass ich mit 6 oder 7 einen Computer und den *Super Nintendo* hatte. Wenige Jahre später sparte ich mir noch einen *Gameboy Color* zusammen. Auf dem *Super Nintendo* spielte ich viel mit meiner Cousine oder meinem Cousin zusammen. Manche Spiele spielten wir einfach abwechselnd, andere gemeinsam oder gegeneinander. Heute spiele ich eher so genannte Single-Player-Spiele, also Spiele, die alleine gespielt werden. Trotzdem bedeuten digitale Spiele damals wie heute für mich Teilhabe und Gemeinschaft. Ich unterhalte mich gerne mit Freundinnen und Freunden über neue Spiele oder die Spiele, die wir gerade spielen. Dieser regelmäßige Austausch über ein gemeinsames Thema, für das wir uns interessieren, liegt mir sehr am Herzen.

Foto © Anna Spindelndreier

Melanie Eilert
beschäftigt sich mit Inklusion, Games und Musicals. Sie lebt mit Spinaler Muskelatrophie und cruist seit ihrem vierten Lebensjahr im elektrischen Rollstuhl durch die Welt. Auf ihrem Blog *meilert.net* und als *melly_maeh* bei Twitter spricht sie über ihre Erfahrungen als behinderte Gamerin und alle Themen rund um Inklusion.

Was sind aus Ihrer Sicht häufige Barrieren in digitalen Spielen und hat sich dies in den letzten Jahren verändert?

Barrieren in Spielen sind so vielfältig wie die Spiele und die Spielenden selbst. Es gibt unterschiedliche Arten von Beeinträchtigungen. Motorische Beeinträchtigungen, Beeinträchtigungen des Sehens oder des Hörens, bei der Verarbeitung unterschiedlicher Reize oder beim Verstehen. Und alle diese Beeinträchtigung können unterschiedlich stark und auch in Kombinationen miteinander auftreten.

Bei motorischen Beeinträchtigungen liegen Barrieren in der Steuerung. So fällt es manchen zum Beispiel schwer, mehrere Tasten gleichzeitig zu bedienen.

Für andere ist es problematisch, wenn eine Taste über kurze Zeit schnell mehrfach gedrückt werden muss. Bei Hörbeeinträchtigungen liegen die meisten Probleme in den Untertiteln. Oft ist die Schriftgröße zu klein oder es fehlen Informationen, zum Beispiel wer gerade spricht oder ob es ein wichtiges Geräusch gibt.
Im Bereich der Sehbeeinträchtigungen gibt es eine sehr große Varianz. Das fängt an bei Farbfehlsichtigkeiten und geht hin bis zur kompletten Blindheit. Barrieren treten hier zum Beispiel auf, wenn sich verschiedene Gegenstände ausschließlich über ihre Farbe unterscheiden oder wenn einzelne Menüpunkte keine Sprachausgabe unterstützen.

Erwachsene nehmen ja oft die problematischen Aspekte ins Visier. Aber können Kinder und Jugendliche Ihrer Meinung nach auch von digitalen Spielen profitieren?

Das denke ich absolut! Ich glaube, digitale Spiele können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen wunderbar unterstützen. Sie können dabei helfen, Kreativität auszuleben, ein Interesse für Technik und das „Hinter dem Spiel" zu wecken und natürlich unterstützen sie auch die soziale Entwicklung, wenn gemeinsam mit Freundinnen und Freunden gespielt oder sich über das neueste Spiel ausgetauscht wird. Digitale Spiele erzählen auch sehr oft emotionale Geschichten und können die Empathie fördern.
Gerade für Kinder und Jugendliche mit Behinderung sind digitale Spiele auch eine gute Möglichkeit, mit anderen in ihrer Altersgruppe etwas zu erleben. In der analogen Welt gibt es noch viel mehr Barrieren, die gemeinsame Aktivitäten erschweren, als in digitalen Spielen.

Finden Sie, dass in der Spieleentwicklung zu wenig Rücksicht auf Menschen mit Einschränkungen genommen wird?

Es gibt noch immer sehr viele Barrieren und manchmal sind bestimmte Funktionen oder Entwicklungsentscheidungen in Spielen, von denen schon lange bekannt ist, dass sie für beeinträchtigte Spielende eine Barriere darstellen. So entsteht gerne der Eindruck, dass keine Rücksicht auf Menschen mit Beeinträchtigungen genommen wird, aber ich bin mir sicher, dass das nicht der Fall ist. Vielmehr fehlt es noch zu häufig an Bewusstsein darüber, dass Menschen mit Beeinträchtigung auch digitale Spiele spielen und dass es dabei unterschiedlichste Barrieren geben kann, die das Spielen verhindern oder stark erschweren.
In den letzten Jahren hat sich aber schon sehr viel getan. Das Bewusstsein wächst und wird zum Beispiel durch Konferenzen über Barrierefreiheit in digitalen Spielen noch weiter verstärkt. Immer häufiger werden beeinträchtigte Spielende in die Entwicklung von Spielen miteinbezogen. Je mehr Entwicklungsteams diesen Weg gehen und sich diverser aufstellen, desto barrierefreier werden die Spiele. Die Bewegung in die Richtung ist da, der Weg muss nun von noch mehr Studios beschritten werden.

Foto © Anna Spindelndreier

Spiele-Beurteilungen und Tipps für Menschen mit Einschränkungen

Im deutschsprachigen Raum sind Informationen leider noch sehr dünn. Die Spieletests von Gaming ohne Grenzen können eine erste Anlaufstelle sein. Gemeinsam mit Jugendlichen mit und ohne Behinderung werden digitale Spiele auf Barrierefreiheit überprüft und Wege zu deren Überwindung aufgezeigt.
www.gaming-ohne-grenzen.de

Im Zuge einer Kooperation mit dem *TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis*, wurden erstmals die nominierten PC-Spiele auf ihre Barrierefreiheit geprüft.
www.kindersoftwarepreis.de

IT TAKES TWO

USK ab 12 Dreingabe

Preis: ca. 40 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Electronic Arts

Multiplayer-Modi werden oft als nette Dreingabe angeboten, bieten häufig aber keinen spielerischen Mehrwert. *It Takes Two* verfolgt einen anderen Ansatz, welcher das kooperative Spielen als zentrale Mechanik nutzt und eine Multiplayer-Erfahrung schafft, die es bisher nicht gegeben hat. Protagonist*innen des Spiels sind Cody und May, welche mit Tochter Rosie in einem kleinen Haus am Rande der Stadt leben. Als Rosie von ihren Eltern über die anstehende Scheidung aufgeklärt wird, bricht sie im Schuppen des Hauses über zwei ihrer Puppen in Tränen aus. Dies führt dazu, dass Cody und May sich in Gestalt eben dieser Puppen im Keller wiederfinden und nun alles daransetzen, in ihr reales Leben zurückzukehren. Im Laufe der herzlichen Geschichte werden Spieler*innen vor etliche Aufgaben gestellt, die es mit kooperativem Geschick zu lösen gilt, was der Gruppe besonders Spaß gemacht hat. Das Thematisieren von Scheidung könnte für manche Kinder problematisch sein, die humoristische Erzählweise federt die Thematik jedoch etwas ab.

Fazit: Ideenreiches Koop-Fest mit witzigen Charakteren und hervorragendem Gameplay.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

keine USK-Freigabe beantragt/ Store oder Plattform nimmt nicht an IARC teil

Preis: ca. 19 €

System: PC
Vertrieb: Earthshine

KINGDOMS REBORN

Von der kleinen mittelalterlichen Siedlung bis zur großen Metropole: Diese Aufbau-Simulation erinnert schnell an verwandte Titel wie *Anno* oder *Die Siedler*. Frei nach dem Motto "einfach zu erlernen, aber schwierig zu meistern" wird auf einer zufällig generierten Karte die eigene Siedlung positioniert. Für den Ausbau erhält man rundenbasiert immer wieder Gebäude- oder Aktionskarten, mittels derer das Dorf strategisch klug ausgebaut werden muss. Wird ein gewisser Fortschritt erreicht, kann eine neue Epoche starten. Dabei werden viel Geschick und Aufmerksamkeit gefordert, damit stets genügend Arbeit, Nahrung, Rohstoffe und Wohnraum zur Verfügung stehen. Im Mehrspielermodus können alle Spieler*innen eigene Siedlungen errichten, sich gegenseitig unterstützen oder beklauen und mittels Textchat kommunizieren. Das Spiel befindet sich derzeit im *Early Access*, sodass sich Inhalte noch verändern können.

Fazit: Das Aufbau-Strategiespiel erstreckt sich über verschiedene Epochen und bereitet im Multiplayer-Modus viel Spaß mit anderen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

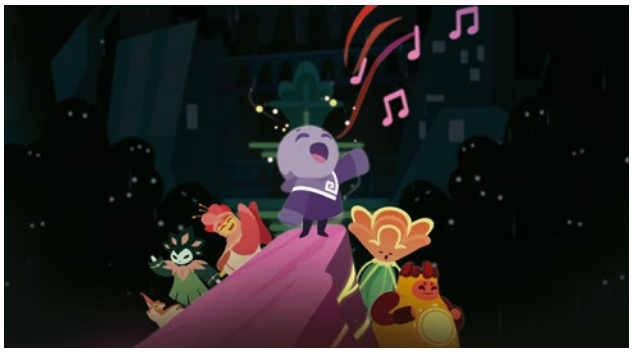
ONE HAND CLAPPING

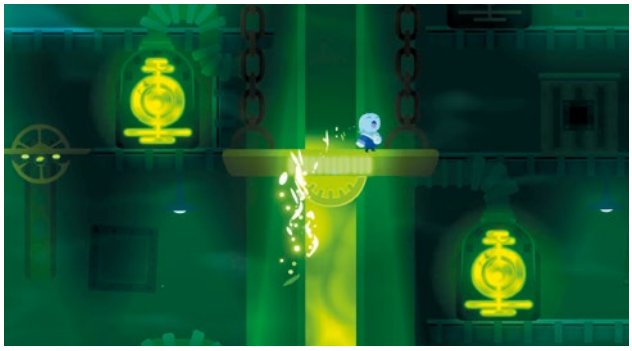
Preis:
ca. 12 €

System: PC
Vertrieb: HandyGames

Mit seiner Stimme ein Spiel zu steuern, klingt zunächst ungewöhnlich. Aber genau das macht diesen Titel so interessant und einzigartig. Der Spielcharakter wird durch eine 2D-Welt geführt und zu den Aufgaben gehört es, Wege und Brücken zu bauen sowie Hindernisse zu überwinden. Während die Umgebung per Stimme verändert wird, bewegt man die Figur selbst mit der Tastatur oder den Pfeiltasten. Die optische Gestaltung besticht mit einem farbenfrohen Design und einer minimalistischen Ästhetik.

Für Kinder war es eine völlig neue Erfahrung, durch die eigene Gesangsstimme musikalische Rätsel zu lösen. Selbst nicht geübte Sänger*innen konnten erfolgreich sein, da es nicht um das konkrete Treffen einzelner Töne geht, sondern das Erforschen der eigenen Stimme. Ein gutes Mikrophon oder Headset erleichtert das Spielerlebnis.





Fazit: Ein innovatives Spiel für alle, die gerne mit ihrer Stimme experimentieren. Ausgezeichnet mit einem *Pädagogischen Medienpreis 2021*.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THERE IS NO GAME: WRONG DIMENSION

Preis:
bis 13 €

System: PC, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Draw Me A Pixel

Dieses „Nicht-Spiel" hält allerlei Schikanen und Hindernisse bereit, um den Spieler*innen das Leben so schwer wie möglich zu gestalten: Durch ungewöhnliche Mechaniken werden sie dazu angeregt, um die Ecke zu denken und nach neuartigen Lösungswegen zu suchen. Auf einer Reise durch verschiedene, an bekannte Titel wie die *Zelda*-Reihe angelehnte Welten und Genres müssen typische Spielhandlungen auf eine neue Art und Weise angewendet werden, um die hartnäckige Verweigerungshaltung des Spiels zu überwinden. Gerade erfahrenere Spieler*innen fanden daran Gefallen – auch, da viele gewohnte Spielelemente auf einer Meta-Ebene hinterfragt und mit sarkastischem Humor parodiert werden. Dieser außergewöhnliche Ansatz wurde mit dem *Pädagogischen Medienpreis 2021* prämiert.

Fazit: Kurzes, interessant gestaltetes „Anti-Game" mit schrägen Herausforderungen für erfahrene Videospiel-Expert*innen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Zehn Jahre nach dem Original macht sich der auf einer Insel in den Wolken lebende Link erneut auf die Suche nach seiner Freundin Zelda. Diesmal in aufgehübschter HD-Grafik und mit einer Alternative zur oft kritisierten Bewegungssteuerung. Durch eine schrittweise Einführung zu Beginn fanden sich auch Neulinge schnell zurecht, beiden Steuerungsarten bedurfte es jedoch einige Gewöhnung. In dem Abenteuer erkundeten die Jugendlichen abwechslungsreiche Areale, lösten komplexe Rätsel und mussten sich allerlei Gefahren stellen. Vor allem die Auseinandersetzung mit den Endbossen waren hierbei manches Mal taktisch anspruchsvoll und forderten Geduld. Abseits der Hauptstory waren die Jugendlichen motiviert, die versteckten Geheimnisse der Spielwelt zu lösen. Denn mit neu erworbenen Gegenständen lassen sich vormals versperrte Wege passieren. All dies sorgte für ein abwechslungsreiches Action-Abenteuer mit sympathischen Figuren, das über 50 Stunden unterhalten kann.

Fazit: Das Remake ergänzt das spannende Abenteuer um einige technische Upgrades.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

NEO: THE WORLD ENDS WITH YOU

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: P C, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: Square Enix

Tokios Szeneviertel Shibuya wird erneut zum Handlungsort eines Spiels um Leben und Tod. Diesmal müssen sich Rindo und sein Kumpel Fret zahlreichen Herausforderungen stellen und lernen nach und nach allerlei skurrile Mitstreiter*innen kennen. „Stylish" war für die Jugendlichen die passende Beschreibung für das japanische Rollenspiel. Dies traf sowohl auf das frische 2D-Comic-Design und die Musik mit Ohrwurm-Potenzial zu, als auch auf den innovativen Einsatz technischer Gimmicks und modischer Accessoires. Diese können in urbanen Szeneläden gekauft und vorteilsbringend ausgerüstet werden. Sind sie perfekt aufeinander abgestimmt, verleihen sie sogar einen Style-Bonus. Zudem werden übermächtige Fähigkeiten durch Pins an Klamotten festgelegt, die in den fiktiv inszenierten Auseinandersetzungen im Viererteam taktisch klug eingesetzt werden müssen. Durch weitere Gameplay-Mechanismen wie die Möglichkeit zur Zeitreise oder der Fähigkeit, Gedanken von Passant*innen zu lesen, kam bei Genrefans keine Langeweile auf.

Fazit: Frisches, wendungsreiches und überzeichnetes japanisches Rollenspiel, dessen Design und Spielthema als stylish beurteilt wurde.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

METROID DREAD

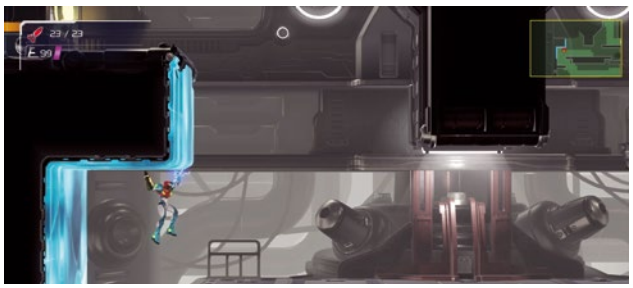
Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Kopfgeldjägerin Samus Aran ist mal wieder auf einem Planeten gestrandet und wird von feindlichen Lebensformen und gefährlichen Robotern bedroht. Die Story wird in kleineren Zwischensequenzen erzählt und war nur für Fans der Serie interessant, das Gameplay konnte hingegen alle überzeugen: In typischer Serienmanier rennt, hüpft und kämpft Samus sich durch labyrinthartig aufgebaute 2D-Areale mit düsterer Science-Fiction-Atmosphäre. Doch viele Wege werden erst mithilfe spezieller Ausrüstung passierbar, die in geschicklichkeitsintensiven Auseinandersetzungen mit Endgegnern verdient werden müssen. Als *Morph-Ball* lassen sich enge Schächte durchrollen und dank des Magneten haftet Samus an bestimmten Decken und Wänden. Die Jugendlichen hatten immer wieder „Aha-Erlebnisse", wenn sie erkannten, wie die verschachtelten Gebiete zusammenhängen und sich praktische Abkürzungen ergeben. Die ständigen Fluchtpassagen, in denen sie übermächtigen Wächterdroiden ausweichen mussten, war für ungeübte Jugendliche zu frustrierend.

Fazit: Die bekannte Rezeptur aus Erkundungsreizen, fordernden Kämpfen und ein an die *Alien*-Filme angelehntes Setting motivierte insbesondere die Action-Fans.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 30 €

System: PC, Mac, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Unknown Worlds Entertainment

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Auf einem fremden, hauptsächlich von Wasser bedeckten Planeten gilt es mit Ressourcenmanagement und Improvisationstalent die Geheimnisse hinter dem Verschwinden der eigenen Schwester zu lüften. Von einem bunten Korallenriff führt die Suche bis in unwirkliche Kristallhöhlen in großer Tiefe. Wer einen entspannten Schwimmausflug erwartet, wird überrascht werden, denn mit begrenztem Sauerstoff durch verwinkelte Höhlen zu tauchen, wurde teils als bedrückend empfunden. Zudem wurden die überdimensionalen karnivoren Kreaturen im Spiel durch ihr Design und ihre Jagdstrategien als beängstigend wahrgenommen. Die sich entfaltende Geschichte rund um Aliens, korrupte Unternehmen und persönliche Schicksale erweist sich an einigen Stellen als recht komplex. Wie im Vorgänger werden Spieler*innen nur bedingt an die Hand genommen. Hinweise, um in der Geschichte voranschreiten zu können, sind oft ungenau oder kryptisch.

Fazit: Forderndes Tauchspiel, das eine kontrastreiche, aber stellenweise auch beängstigende Welt zum Erkunden bietet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 20 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Thunderful Publishing

CURIOUS EXPEDITION 2

Unerforschte Länder bereisen, Abenteuer erleben und Schätze finden, ist unabhängig von Alter und Geschlecht spannend. Insbesondere, wenn die Welten prozedural generiert und damit immer unterschiedlich sind. Während der Expeditionen bewegen sich die Figuren über die Karte einer Insel, die nach und nach aufgedeckt wird, um versteckte Höhlen, Dörfer und geheime Tempel zu entdecken. Hier lauern jedoch Gefahren in Form von Monstern oder verfluchten Artefakten. Auch mit den Eingeborenen sollte man es sich nicht verscherzen. Schnell lernten die Jugendlichen, dass sie die Entscheidungen in Gesprächen und das Haushalten mit Ressourcen taktisch klug abwägen mussten. Ebenfalls wichtig ist die passende Reisebegleitung, da jeder Charakter verschiedene Fähigkeiten und Befindlichkeiten hat. In den rundenbasierten Kämpfen zählt neben Strategie auch Würfelglück. Dies sowie die Dialoge und das Aufdecken der Karte erinnerte die Jugendlichen an Pen&Paper-Mechaniken.

Fazit: Abenteuerspiel, das zum Ausprobieren und Entdecken einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

SAKUNA: OF RICE AND RUIN

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 40 €

System: PC, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: Xseed Games, Marvelous

Die verwöhnte Erntegöttin Sakuna wird aus dem luxuriösen Himmel auf eine verlassene Insel voller Dämonen verbannt und muss dort ihren Ruf wiederherstellen. In der Gruppe kam der Wechsel zwischen Farming-Simulation und 2D-Jump&Run besonders gut an. Action-Fans konnten sich in kniffligen Sprungpassagen und fordernden Kämpfen beweisen, während andere Jugendliche lieber strategisch planten, wie sie die Ressourcen am besten nutzen. Die Tage im Spiel vergehen schnell und auch die Jahreszeiten wechseln. Bald merkten die Tester*innen, dass Kämpfe nachts besonders gefährlich sind und der Reis vor dem kalten Winter geerntet werden muss. Die audiovisuelle Darstellung ist von vielen Aspekten der traditionellen japanischen Mythologie inspiriert und die Charaktere wurden als witzig und sympathisch beschrieben. Das Verstehen der vertonten Dialoge erfordert gehobene Englischkenntnisse, es gibt jedoch deutsche Untertitel.

Fazit: Interessanter Mix aus strategischer Farming-Simulation und fordernden 2D-Kämpfen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

TALES OF ARISE

Preis:
ca. 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Bandai Namco

Im Kampf um Freiheit und Unabhängigkeit tritt eine Gruppe gegen mächtige Staatsführer an, die die Völker der Welt mit Gewalt unterdrücken und versklaven. Auch ohne vorherige *Tales-of*-Teile zu kennen, können Spieler*innen hier in das Genre japanischer Rollenspiele einsteigen. Neben der Story liegt der Fokus genretypisch auch auf Kämpfen, die in Echtzeit ablaufen und durch spezielle Attacken einiges an Taktik verlangen. Die englische oder japanische Sprachausgabe wird durch deutsche Untertitel ergänzt, was viel Lesekompetenz erfordert. Mit den dynamischen Kämpfen und dem anpassbaren Schwierigkeitsgrad waren die Tester*innen trotzdem schnell im Spiel angekommen, auch die ansprechende Grafik und packende Musik wurden sehr gelobt. Wie auch in Animes oft üblich, werden die Figuren normschön dargestellt und unrealistische Körperstandards sind gerade bei weiblichen Charakteren sehr stark vertreten. In-Game-Käufe von Extra-Accessoires und eine Deluxe-Edition mit verstärkten Waffen können das Spiel unter Einsatz von Echtgeld erleichtern.

Fazit: Ansprechendes Japanisches Rollenspiel, das mit seiner Story und Einsteigerfreundlichkeit punktet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

MONSTER HUNTER RISE

Preis:
ca. 60 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Capcom

Das Dorf Kamura bereitet sich auf einen Ansturm angriffslustiger Monster vor. Nachdem die Spieler*innen ihren eigenen Charakter erstellt haben, gehen sie auf die Jagd, auf der Geschick bei der Fortbewegung, Konzentration im Kampf und eigenständig entwickelte Taktiken gefordert werden. In toller Atmosphäre lässt sich die natürliche Welt, in der die Monster leben, gemeinsam mit treuen Begleitern entdecken – besonders beliebt waren dabei die *Palamutes*, wolfsähnliche Reittiere, auf deren Rücken man reisen kann und die im Kampf Hilfe bieten. Hinzu kommt auch noch *Paclico*: Die humanoide Katze unterstützte die Tester*innen bei der Jagd – dabei erfreute sich der "süße Schnurrer" großer Beliebtheit. Ein weiteres Highlight bot der neue taktische Verteidigungsmodus *Randale*. Hier muss eine Festung gegen stetige Monsterwellen taktisch und reaktionsschnell verteidigt werden.

Fazit: Die actionreiche Jagd beinhaltet Fantasy-Gewalt, die auf Jüngere bedrohlich wirken kann.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DEATH'S DOOR

USK 12

Preis: ca. 20 €

System: PC, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Devolver Digital

Hauptfigur ist eine Krähe, die für das Eintreiben der Seelen von Lebenden zuständig ist, um sie ins Jenseits zu begleiten. Die Krähe wird aus isometrischer Vogelperspektive durch die minimalistisch stilisierte Umgebung gesteuert und trifft auf skurrile Wesen sowie allerlei Geheimnisse und Rätsel, welche an Action-Adventures wie *The Legend of Zelda* erinnern. Neben den charmanten Knobeleien haben in der Gruppe insbesondere die anspruchsvollen Kämpfe für Motivation gesorgt. Um diese erfolgreich zu bestreiten, müssen Bewegungsmuster beobachtet und eine Taktik entwickelt werden, deren Umsetzung ein hohes Maß an Geschick und Reaktionsvermögen erfordert. Durch

gewonnene Kämpfe verdient die Krähe Seelen, die in Verbesserungen investiert werden können. Das Fehlen einer Karte hat des Öfteren zu frustrierter Orientierungslosigkeit geführt. Die düstere Gestaltung, das konstante Bedrohungsniveau und die Themen *Tod* und *Vergänglichkeit* könnten jüngere Spieler*innen überfordern.

Fazit: Forderndes wie atmosphärisches Action-Adventure mit einer ansprechend gezeichneten 2D-Spielwelt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ENDER LILIES: QUIETUS OF THE KNIGHTS

USK ab 12 freigegeben

Preis: bis 30 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Binary Haze Interactive

Die Bevölkerung des Fantasy-Reichs Endland wurde durch einen mysteriösen Regen in Bestien verwandelt. Lediglich das unscheinbare Mädchen Lily hat die Fähigkeit, den Fluch zu brechen und begibt sich auf eine gefährliche Reise. Im Verlauf des handgezeichneten 2D-Action-Rollenspiels müssen zahlreiche Kreaturen besiegt werden. Als besonders herausfordernd erweisen sich große Endbosse, die Lily bereits mit wenigen Aktionen töten können. Eine Chance hat nur, wer ihre Bewegungsmuster genau studiert, geschickt handelt und über Frusttoleranz verfügt. Der hohe Schwierigkeitsgrad könnte bei jungen, unerfahrenen Spieler*innen erheblichen Stress auslösen. Während des Spiels können zahlreiche neue Fähigkeiten und Waffen freigeschaltet werden, gleichzeitig zieht der Schwierigkeitsgrad immens an. Der melancholische Soundtrack und stimmungsvoll inszenierte, labyrinthartig verschachtelte Schauplätze sorgen für sanften Grusel und viel Atmosphäre. Auf übermäßige Brutalität wird verzichtet.

Fazit: Das atmosphärische 2D-Actionspiel mit belangloser Story setzt zwingend Frusttoleranz voraus und richtet sich an erfahrene Genreprofis.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

RATCHET & CLANK: RIFT APART

Preis: ca. 80 €

System: PS5
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment

Trotz fehlendem Multiplayer-Modus hat das Jump&Run-Abenteuer um den Mechaniker Ratchet und seinen Roboterfreund Clank die gesamte Testgruppe fasziniert. Verantwortlich waren eine spannende, filmreif inszenierte Story, liebenswürdige Held*innen, atmosphärische Musik und detailreiche Schauplätze. Diese müssen genretypisch hüpfend und kämpfend gemeistert werden, um die Pläne des Bösewichts Dr. Nefarious zu durchkreuzen. Da es viele Hilfefunktionen sowie unterschiedliche Schwierigkeitsstufen gibt, waren auch jüngere und weniger erfahrene Kinder und Jugendliche erfolgreich. Werte und Tugenden wie Freundschaft,

Loyalität, Mut und Durchsetzungskraft werden auf unterhaltsame Weise thematisiert. Spannende Nahkämpfe und Schießereien sowie rasante Verfolgungsjagden sind erkennbar fiktional inszeniert. Zudem bringen die lustigen Figuren immer wieder Leichtigkeit in das actionreiche Spiel. Besonders aufregende Spielpassagen und das Erkunden gruseliger Hinterhöfe und düsterer Dimensionen könnten Kinder ängstigen.

Fazit: Die Tester*innen fanden das actionreiche Abenteuer sehr spannend und ließen sich gerne in eine abwechslungsreiche Welt entführen.

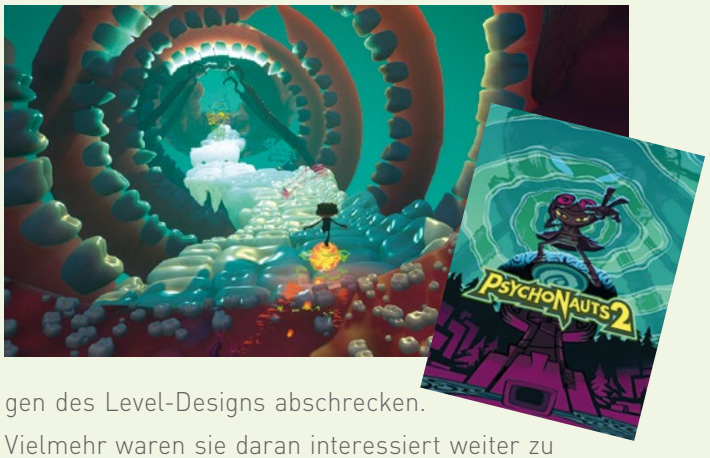
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

PSYCHONAUTS 2

Preis: ca. 60 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Xbox Game Studios

Hierbei handelt es sich um die Fortsetzung eines mittlerweile 16 Jahre alten Spieles. Kein Wunder also, dass den Tester*innen das Spiel und die Geschichte völlig fremd waren. Allgemein mussten sich die Jugendlichen erst in die schräge Story und den für heutige Verhältnisse ungewöhnlichen Grafikstil einarbeiten. Dabei begleitet man den jungen Protagonisten Raz, einen jungen Hellseher und Spion. Das Spiel behandelt dabei manchmal offensichtlich, manchmal unterschwellig die Psyche des Menschen, Ängste, Gedanken, Hoffnungen, Zwänge und vieles mehr. Dabei werden auch Erkrankungen thematisiert. Die von dem Spiel eingesetzte Warnung vor zahnärztlichen Behandlungen sollten Spieler*innen ernst nehmen, die Angst vor diesen haben. Die Gruppe ließ sich während des Antestens jedoch kaum von den manchmal gruseligen Umgebun-



gen des Level-Designs abschrecken. Vielmehr waren sie daran interessiert weiter zu kommen und neue spannende Fähigkeiten zu entwickeln.

Fazit: Ein verrücktes und auch manchmal gruseliges Action-Adventure.

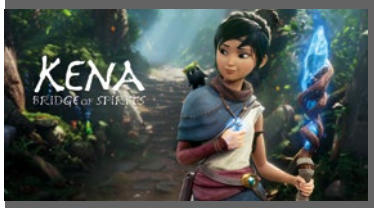
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 40 €

System: PC, PS4, PS5
Vertrieb: Ember Lab

KENA: BRIDGE OF SPIRITS



Nach dem Tod wandert die Seele des Menschen weiter in ihr nächstes Leben in der Geisterwelt. Doch manche verkraften es noch nicht, diese Reise anzutreten, weil sie die Tragödien ihres Lebens nicht verarbeiten konnten und sind nun durch ihren Zorn im Diesseits gefangen: Die Geisterführerin Kena hat die Aufgabe, diese verlorenen Seelen dabei zu unterstützen, Frieden zu finden und ihren Weg in die Geisterwelt zu gehen. Dazu schaut sie durch Masken der Verstorbenen, um Hinweise in der umfangreichen Spielwelt zu suchen, die ihr helfen, Rätsel zu lösen, und kämpft mit allerlei teils sehr anspruchsvollen Gegnern. Auf ihren Abenteuern wird sie von den niedlichen Rotts begleitet: Kleine Waldwesen, die Kena auf ihrer Reise sammelt und die sie im Kampf und beim Lösen der Rätsel unterstützen. Nicht nur an den Kämpfen mit den Endbossen hatten unsere Tester*innen allerdings bereits im einfachen Modus zu knabbern — auch die traurigen Lebensgeschichten, die die Verstorbenen offenbaren, gingen sensiblen Jugendlichen schnell nah.

Fazit: Sehr anspruchsvolles Action-Adventure im Pixar-Gewand, das auch durch seine düstere Thematik gerade Jüngere stark mitnahm.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

HUMANKIND

USK ab 12 freigegeben

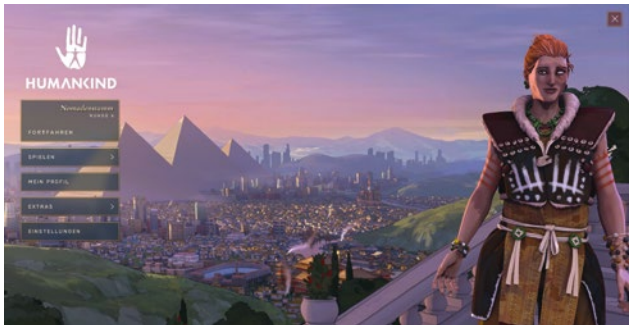
Preis: ca. 50 €

System: PC, Mac
Vertrieb: SEGA

Die Parallelen zum Strategiespielklassiker *Civilization* sind offensichtlich. Hier wie dort gilt es ein Volk von der Jungsteinzeit bis in die Moderne zu begleiten und eine ruhmreiche Zivilisation zu formen. Die Weltkarte ist in ein Sechseck-Raster eingeteilt und ähnlich wie im Schach werden die Spielzüge in Runden durchgeführt. So können taktische Entscheidungen und deren Auswirkungen ohne Zeitdruck geplant werden. Dies erwies sich im Test auch als notwendig, da das Spiel durch stark ineinander verschachtelte Handlungsbereiche wie Erkundung, Forschung, Wirtschaft, Handel, Krieg und Diplomatie eine hohe Komplexität aufweist. Zwar kann zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewählt werden, langfristig waren jedoch nur die älteren Genrefans motiviert. Für sie war es reizvoll, im Multiplayer-Modus eigene Strategien auszuprobieren, sich in abwechslungsreichen Partien gegen andere zu beweisen und dabei allerlei Wissenswertes über Geschichte und Kulturen zu erfahren.

Fazit: Im anspruchsvollen, rundenbasierten Strategiespiel kann viel über die Menschheitsgeschichte gelernt werden.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



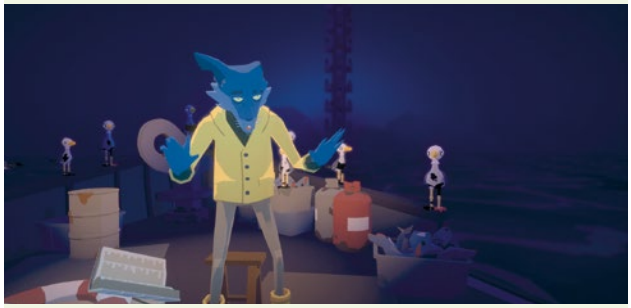
keine USK-Freigabe beantragt/ Store oder Plattform nimmt nicht an IARC teil

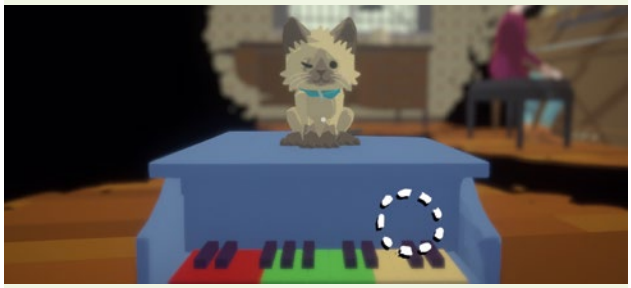
Preis: ca. 9 €

System: PC, Mac
Vertrieb: Skybound Games

BEFORE YOUR EYES

Auf dem Weg durchs Jenseits rekapituliert Benjamin die Schlüsselmomente seines bewegten Lebens vor seinem inneren Auge – von der Babykrippe bis zum Tod. Gesteuert wird sozusagen per Wimpernschlag, indem eine Webcam auf die Augen ausgerichtet wird. Da die Maus immer zur Hand sein muss, besteht hinsichtlich Barrierefreiheit leider trotzdem wenig Mehrwert. Die detailliert gestaltete Spielwelt und die beeindruckende musikalische Gestaltung machten es der Gruppe leicht, sich komplett auf das Spiel einzulassen. Aufgrund der englischen Vertonung mit deutschen Untertiteln wird Sprachkenntnis oder zumindest Lesebereitschaft gefordert. Ab einem bestimmten Punkt in der Story können gruselige und traurige Episoden aus Benjamins Leben sowie Auswirkungen von Traumata spielerisch nachempfunden werden. Das führte bei einigen Jugendlichen im Test zu starken Reaktionen. Aufgrund der enthaltenen Themen sollten Gesprächsmöglichkeiten zur Aufarbeitung angeboten und idealerweise gemeinsam gespielt werden.





Fazit: Das Adventure mit englischem Ton und deutschem Text kann Kinder und sensible Gemüter emotional stark bewegen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

SCARLET NEXUS

USK ab 12 freigegeben

Preis: bis 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Bandai Namco

In einer stark digitalisierten Alternativrealität in naher Zukunft muss ein jugendliches Militär gegen menschenähnliche Monster kämpfen und die Menschheit retten. Da sich die komplexe Handlung erst langsam entfaltet, fiel den Tester*innen der Einstieg schwer. Gerade Fans von Animes oder den *Persona*- und *Tales of*-Reihen fanden aufgrund der Charaktere und der vielseitigen Story aber dennoch ins Spiel. Besagte Handlung beschäftigt sich mit Themen wie *Digitalisierung*, der *allgegenwärtigen Vernetzung* und *Überwachung*, erwies sich im Verlauf des Tests jedoch als langatmig. Die zahlreichen Dialoge sind mit sehr viel Lesen verbunden. Aufgrund der fehlenden deutschen Sprachausgabe führte dies bei vielen Tester*innen dazu, dass der Funke trotz spaßiger Kämpfe nicht ganz übersprang.

Fazit: Japanisches Rollenspiel in einer futuristischen Welt für Action- und Anime-Fans.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

MINUTE OF ISLANDS

USK 12

Preis: ca. 20 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Mixtvision

Lebensbedrohliche Pilzsporen verpesten die Umwelt und haben den Planeten nahezu unbewohnbar gemacht. Nun liegt es an der jungen Mechanikerin Mo, unterirdisch lebende Riesen zu wecken, damit sie Luftfilter ankurbeln, um die Inseln zu retten, auf denen Mos Familie lebt. Dazu reist die Protagonistin von Insel zu Insel, klettert durch die wunderschön gezeichnete Spielwelt, trifft ihre Verwandten und erinnert sich an vergangene Zeiten, in denen die Erde noch belebt war. Neben Kletterpassagen gibt es auch einige kleinere Rätsel zu lösen. Dabei trägt Mo als einzige Auserwählte eine riesige Verantwortung und sieht sich mit viel Druck und Einsamkeit konfrontiert. Durch ihren teils ungesunden Umgang mit

ihren Problemen und der expliziten Darstellung von Tod richtet sich das Spiel eher an Jugendliche, die mit solchen Themen reflektiert umgehen können. Erzählt wird die Geschichte in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln.

Fazit: Atmosphärischer 2D-Plattformer mit bedrückender Story in einer dystopischen Welt.

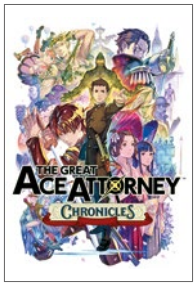
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

USK ab 12 freigegeben

Preis: ca. 45 €

System: PC, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: CAPCOM



Ryunosuke Naruhodo, der Vorfahre des aus den vorherigen Ablegern der Serie bekannten Anwalts Phoenix Wright, stürzt sich mit seiner treuen Assistentin Susato Mikotoba und dem schrulligen Meisterdetektiv Herlock Sholmes in verschiedene Abenteuergeschichten und geht Verbrechen, die auch Mordthematiken enthalten, auf den Grund. Im viktorianischen Großbritannien ermittelt man an Tatorten, sammelt Hinweise und befragt Zeug*innen und unterstützt Detektiv Sholmes dabei, die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen. Das Herzstück der Ace *Attorney*-Serie sind jedoch die Spielstunden, die man im Gerichtssaal verbringt: Hier werden Zeug*innen ins Kreuzverhör genommen und Widersprüche in Aussagen aufgedeckt, um am Ende die Wahrheit hinter den kriminellen Geschehnissen aufzudecken. Die Chroniken umfassen zwei komplette Spiele mit jeweils fünf spannenden Fällen zum Knobeln. Das sehr textlastige Adventure steht nur in englischer Sprache mit teils komplexem Vokabular zur Verfügung, weshalb Jugendliche unter 14 Jahren Probleme beim Verständnis hatten.

Fazit: Spannendes, teils anspruchsvolles Text-Adventure, das Jugendliche mit Englischkenntnissen in den Gerichtssaal verschlägt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

Empathie als Superkraft – Protagonistin Alex kann die Gefühle und Gedanken ihrer Mitmenschen lesen und hilft ihnen, Herausforderungen des Alltags zu bewältigen. Zentrale Spielelemente im emotionalen Single-Player-Adventure sind die Kraft von Alex und Entscheidungsmöglichkeiten, die das Spielgeschehen verändern. Die Geschichte wirkt in Abschnitten düster und bedrohlich: Die Mutter der Protagonistin starb, als sie noch ein Kind war, der Vater verließ sie und ihren Bruder, woraufhin Alex allein im Heim aufwuchs und wegen ihrer Wutausbrüche in Therapie geschickt wurde. Nach einigen Jahren startet sie mit ihrem Bruder in ein neues Leben, doch dieser stirbt auf tragische Weise. Nun gilt es herauszufinden, ob hinter dem tragischen Unfall vielleicht mehr steckt, als es scheint. Auch den Menschen um Alex herum widerfahren schlimme Schicksalsschläge und so geht es im Spiel vor allem darum, den Irrungen und Wirrungen des Lebens zu trotzen und das Glück zu finden. Wenn die Spielenden sich dafür entscheiden, kann Alex die Geheimnisse der Kleinstadt aufdecken, eine romantische Beziehung eingehen und ihre Träume verwirklichen. Unsere Jugendlichen nahm der Tod des Bruders allerdings sehr mit, weshalb es ratsam sein kann, vor Spielbeginn über das Thema Trauer zu sprechen. Die Tester*innen setzten sich intensiv mit den eigenen Gefühlen und denen der Mitmenschen auseinander, teilweise fühlten sich die Jugendlichen aber hilflos im Kampf um Gerechtigkeit. Der Konsum von Alkohol und Cannabis wird durchaus gesellschaftstauglich dargestellt und es gibt auch gewaltvolle Szenen, in denen Blut zu sehen ist. Wir raten, dass jüngere Jugendliche nur zu dem Titel greifen, wenn sie ausreichend reflektieren können.

Fazit: Bewegendes Adventure mit harter Thematik, das viel Reflektionsfähigkeit erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Preis:
bis 60 €

System: PC, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Square Enix

ODDWORLD SOULSTORM

1997 hat der etwas trottelige, aber überaus sympathische Spielheld Abe sein Volk der Mudokon vor der Verarbeitung zu Fleisch bewahrt. Nun gilt es auch außerhalb der Fabrik die Rebellion gegen die bösen Glukkons fortzusetzen. Aus Sicht einer 2,5D-Kameraperspektive rennt und hüpft Abe durch die ansprechend animierten Levels um seine Freunde zu finden und sie zu Portalen zu führen. Dabei kann er mit Wurfflaschen Gegner betäuben, Feuer löschen oder selbst entfachen. Per Telepathie ist es ihm zudem möglich, Freund*in wie Feind*in zu steuern, um z. B. Schalter umzulegen oder Gegner auszuschalten. Je nach Anzahl der Mudokons-Freund*innen ändert sich das Ende der gesellschaftskritischen und sarkastische Handlung.

USK ab 16 freigegeben

Preis: bis 40 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Oddworld Inhabitants

Spieletesterin Stefania:
„Es gibt einige Geheimareale mit imposanten Level-Hintergründen, eine überzeugende Schleichmechanik sowie mitunter witzige Gadgets. Die Handlung ist mit rund 15 Std. Spielzeit sehr umfangreich. Allerdings gibt es keine deutsche Sprachausgabe und dazu auch noch vereinzelte Bugs (Spielfehler)."

Fazit: In typischer Sidescroller-Manier werden Geschick, Geduld und überlegtes Handeln gefordert, um das Volk aus der Sklaverei zu befreien.

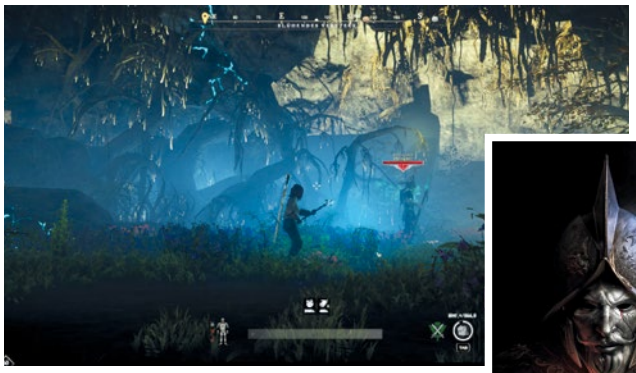
Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

NEW WORLD

USK ab 16 freigegeben

Preis: ca. 40 €

System: PC
Vertrieb: Amazon Games



Um den namensgebenden Open-World-Kontinent vor finsteren Legionen zu schützen, gilt es die eigens kreierte Figur stetig zu verbessern und einer Fraktion im Kampf beizutreten. Da diese Parteien miteinander in Konkurrenz stehen, bieten Begegnungen mit anderen Spieler*innen ständiges Konfliktpotential. Wie in Online-Rollenspielen üblich, können solche Schlachten und andere komplexe Aufgaben im sozialen Verbund angegangen werden. Die Jugendlichen beschrieben es als reizvoll, als Gruppe über lange Zeit zusammenzuwachsen, Aufgaben und Taktiken zu besprechen und gemeinsame Erfolge zu feiern. Zudem hat die Handlung kein Ende im herkömmlichen Sinn und es gibt immer etwas zu tun. Allerdings sind auch viele eintönige Aspekte enthalten, etwa ständige Hol- und Bringdienste oder das Meistern von Berufen. Spielerfolge fordern viel Zeit und versprechen Status in der Gruppe. Aufgrund dessen könnten Jugendliche den Reiz verspüren, immer wieder in der *Neuen Welt* vorbeischauen zu wollen.

Fazit: Das zeitaufwendige Online-Rollenspiel mit seichter Story setzt vor allem auf fiktional inszenierte Kämpfe mit anderen Fraktionen.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

BATTLEFIELD 2042

Preis: bis 80 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Electronic Arts

Im Jahr 2042 befindet sich die Welt nach Jahren des Klimawandels in einer Krise von unbekanntem Ausmaß. Der Mangel an Ressourcen hat die Welt in eine Wirtschaftskrise geführt. Letztlich sind noch die USA und Russland im Kampf der Supermächte übriggeblieben. 1,2 Milliarden weltweit staatenlose Menschen werden von den USA und Russland als Söldner angeheuert und in diesem Konflikt gegeneinander eingesetzt. Eine Einzelspielerkampagne wie bei *Call of Duty* gibt es nicht, der Kern von *Battlefield 2042* sind die Mehrspielerschlachten mit bis zu 128 gleichzeitig Kämpfenden. Man kann zu Fuß ins Gefecht ziehen und sich mit verschiedenen Waffen wie MPs, Sturm- und Scharfschützengewehren ausrüsten, oder aber verschiedene Militärfahrzeuge am Boden und in der Luft steuern. Mit zunehmender Spielzeit werden dabei verschiedene Waffen freigeschaltet und durch gewonnene Spielcredits können diese optisch modifiziert werden.

Vier verschiedene Spielmodi stehen zum Austragen der Schlachten zur Verfügung: Im *Eroberungsmodus* müssen diverse Orte auf der Karte von den Teams erkämpft und gehalten werden. Beim *Durchbruch* wiederum versucht eine Fraktion, die andere auf der Karte immer weiter zurückzudrängen, bis keine zu verteidigenden Orte mehr vorhanden sind. In der *Hazard Zone* werden Missionen abgeschlossen, um danach erbeutete Datenträger aus der Spielzone zu evakuieren. Im *Battlefield-Portal* hat man neben dem Content aus *Battlefield 2042* Zugriff auf Inhalte aus den alten Spielen des Franchises. Hier können außerdem eigene Spielmodi kreiert werden, sodass es möglich ist, dass Militärgeräte aus dem zweiten Weltkrieg auf futuristische Soldaten trifft.

Battlefield 2042 ist zwar in der nahen Zukunft angelegt, die meisten Gefechte muten allerdings wenig futuristisch an, zu nah ist die Ausrüstung und das Aussehen der Gefährten an gegenwärtigem Kriegsgerät. Ältere Jugendliche können die fulminant in Szene gesetzten Schlachtfelder als Fiktion begreifen, für jüngere ist diese spielerische Darstellung von militärischen Gefechten jedoch nicht geeignet. *Battlefield 2042* gestaltet Kriegsgeschehen ausschließlich als Wettkampf. Dies können erst ältere Jugendliche und Erwachsene als unterhaltende Spielvereinbarung ausreichend abstrahieren.

Fazit: Imposant gestaltete Schlachtfelder mit bis zu 128 Teilnehmenden und einer Vielzahl an Spielmodi im Kriegssetting.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

DEATHLOOP

Preis:
bis 70 €

System: PC, PS5
Vertrieb: Bethesda Softworks

Colt wacht ohne Erinnerung am Strand der Insel Blackreef auf und ist in einer Zeitschleife gefangen. Um den namensgebenden Loop zu beenden, müssen acht bestimmte Obergegner in einem Durchgang ausgeschaltet werden. Dies ist anfangs unmöglich, denn alle Feinde erscheinen übermächtig und Colt wird immer wieder von seiner ehemaligen Partnerin Julietta angegriffen, die von anderen Spieler*innen gesteuert wird. Beim Überleben eines Abschnitts besteht allerdings die Möglichkeit, Colts gesammelte übernatürliche Fähigkeiten und Waffen zu sichern, was seine Durchsetzungskraft und Überlebensfähigkeit steigert. Gekämpft werden kann sowohl frontal mit allerlei Schusswaffen und Granaten – oder hinterrücks mit dem Messer. Dabei werden die Tötungsszenen drastisch ausgespielt, indem beispielsweise schmerzverzerrte Gesichter, Verletzungen und Blut zu sehen sind. Zudem kommt es zu Schreckmomenten, die auf Minderjährige

nachhaltig verstörend wirken könnten. Problematische Themen wie Vergeltung werden ohne kritische Einordnung behandelt.

Fazit: Eine völlig überzogene, sarkastische und gewaltbetonte Zeitschleife.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

FAR CRY 6

Preis:
bis 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Ubisoft

Wahlweise als weiblicher oder männlicher Charakter verschlägt es Spielende in den an Kuba angelehnten Insel-Staat Yara. Hier schließen sich Spieler*innen einer Guerilla-Gruppe an, rekrutieren Nachschub, um die Armee des Diktators Antón Castillo zu dezimieren. Bis die Hauptstadt befreit werden kann, warten jedoch unzählige Aufträge, Nebenmissionen und optionale Aktivitäten in der offenen Spielwelt. Gelegentlich weist das Spiel auf grausige Kriegsverbrechen Castillos hin, darunter Menschenversuche oder Sklavenhaltung. Als ernsthafte Auseinandersetzung mit Missständen ist *Far Cry 6* in seiner Sprunghaftigkeit zwischen Ernst und Satire dennoch kaum geeignet. Dass es oft an Feingefühl fehlt, zeigt auch ein Mini-Spiel, in dem ein Hahnenkampf simuliert wird. Von Spielenden wird die Fähigkeit gefordert, die ethisch problematischen Inhalte kritisch zu reflektieren und eine Distanz zum Geschehen einzunehmen. Und auch

die realistisch anmutende Optik und wuchtige Soundkulisse des gewalthaltigen Shooters kann bedrohlich wirken.

Fazit: Den hohen Gewaltanteil und die mit wenig Feingefühl inszenierte Handlung des Shooters einzuordnen, kann Minderjährige nachhaltig überfordern.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

CALL OF DUTY: VANGUARD

USK 18

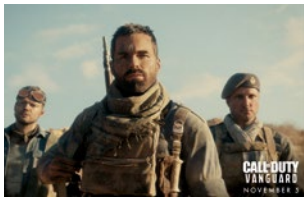
Preis: bis 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Activision

Den Hintergrund dieses Ego-Shooters bieten bekannte, realitätsnah inszenierte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs. Im Einzelspielermodus wird die Geschichte der namensgebenden *Vanguard*-Einheit erzählt, die zum Ende des Krieges einen Geheimplan der Deutschen vereiteln soll. In interaktiven Rückblenden erleben Spielende die imposant inszenierte Vorgeschichte einzelner Mitglieder. Diese reicht vom Absprung in der Normandie über einen Flugeinsatz über Midway bis hin zum Häuserkampf in Stalingrad. Während die *Vanguard*-Mitglieder zahlreiche Identifikationsmöglichkeiten bieten und der Gewalteinsatz legitim erscheint, stehen ihnen gesichtslos bleibende und stereotyp handelnde Soldaten der Deutschen Wehrmacht und Sondereinheiten der Nazis gegenüber. Der Mehrspielermodus der Reihe ist besonders populär und bietet unterschiedliche Gefechtsarten in den historischen Kulissen. Hierunter befindet sich auch ein *Zombiemodus*, in dem man sich kooperativ Horden von Untoten in Stalingrad erwehren muss.

Fazit: Ego-Shooter mit hohem Spieltempo, Kriegsatmosphäre und detailreichen Gewaltbildern.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren



USK 18

Preis: bis 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: CAPCOM

RESIDENT EVIL VILLAGE

Auf der Suche nach seiner entführten Tochter gerät Ethan Winters in eine verschneite Gegend Osteuropas, in der es vor Monstern nur so wimmelt. Aus der Ego-Perspektive werden kleinere Rätsel gelöst, aber vor allem mit verschiedenen Waffen gegen Werwölfe, Vampire und Zombies gekämpft. Die temporeichen Auseinandersetzungen werden ebenso kompromisslos wie blutig inszeniert. Manchmal finden sie in engen Gängen in Schlössern statt, andernorts gilt es herannahende Gegnerhorden abzuwehren. Für zusätzliches Unbehagen sorgen teils riesige Bossgegner, die individuelle Taktiken erfordern. Obwohl sich die völlig übertriebene Handlung nicht wirklich ernst nimmt und einige Gegner stark überzeichnet sind, wird permanent ein Gefühl der Bedrohung ausgestrahlt. Dieses wird durch eine intensive Soundkulisse und alptraumhafte Bilder und Schauplätze verstärkt. *Resident Evil Village* zielt darauf ab, Spieler*innen unter Stress zu setzen oder sie zu erschrecken. Minderjährige könnten hiervon nachhaltig geängstigt oder verstört werden.

Fazit: Bedrohlicher Horror-Shooter mit krasser Gewaltdarstellung, der Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnte.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

Jugendredaktion im Lockdown

Wir sind eine kleine Gruppe von jugendlichen Redakteur*innen vom Spieleratgeber-NRW. Im Kern sind wir alle Nerds mit unterschiedlichen Interessen und leben unsere Liebe zu Videogames und dem digitalen Leben durch das Schreiben aus. Gefunden werden können wir direkt über unsere Webseite www.ctrl-blog.de oder über www.spieleratgeber-nrw.de.

CTRL-Blog.de
Control the digital universe

Diese Spiele haben uns begleitet

Auch in diesem Jahr hat uns die Pandemie erneut begleitet. Viele junge Leute, uns eingeschlossen, mussten auf Treffen mit dem Freundeskreis verzichten. Um dennoch in Kontakt zu bleiben, haben auch wir die Möglichkeiten von Online-Games genutzt und Spieleabende digital verbracht. Besonders in letzten Jahren hat sich hier viel getan und mittlerweile gibt es eine Vielzahl von leicht zugänglichen, teilweise kostenlosen und kreativen Angeboten. So fanden viele neue Spiele den Weg ins heimische Zimmer und begeisterten Millionen von Menschen. Auch viele Nichtspieler*innen haben digitale Games für sich entdeckt und es wurde auch generationsübergreifend in der Familie gezockt.

Selbstverständlich haben wir uns ebenfalls mit den verschiedensten Online-Spielen beschäftigt und sind über Plattformen wie *Discord* oder *Teamspeak* in Kontakt geblieben. Auch auf dem jährlichen Redaktionswochenende haben wir unsere Highlights vorgestellt und verschiedene alte und neue Spiele gemeinsam getestet. Dabei sind uns drei Kategorien besonders aufgefallen, in die sich die momentan beliebten Titel einreihen: *Kreativität, Analog wird Digital* und *Party-Games*. Nur was versteht man unter diesen Kategorien und welche Spiele fallen darunter? Das alles und viel mehr haben wir zusammengefasst, um einen Überblick zu verschaffen und unsere Favoriten vorzustellen.

Analog wird Digital

Wer kennt sie nicht, die beliebten analogen Spiele wie *Werwolf* oder *Codenames*. Doch im Lockdown wurde es schnell langweilig, diese Spiele immer wieder mit denselben Familienmitgliedern zu spielen. Abhilfe haben dabei Online-Varianten der analogen Klassiker geliefert. Ob *Codenames* im Browser, *Among Us* als *Werwolf*-Klon oder der *Tabletop Simulator*, der es ermöglicht bekannte Brett- und Kartenspiele digital zu erleben, für jede*n ist etwas dabei. Speziell *Among Us* bietet Spieler*innen ein ganz besonderes Erlebnis, da es dem Prinzip des Klassikers *Werwolf* entspricht. Mehrere Spielende versuchen einen oder mehrere Verräter*innen in ihren Reihen zu entlarven, welche versuchen, die anderen Mitspielenden auszuschalten. Neben den Spielphasen muss zwischen den Runden diskutiert werden. Dieser kommunikative Aspekt ist besonders knifflig, wenn man die Gesichter der Mitspielenden nicht sieht und es dadurch noch schwierig ist, Lügen zu erkennen. Auch wenn digitale Ableger eine gute Alternative zu analogen Spielen bieten, werden sie für uns die analogen Klassiker nie komplett ersetzen, da das Erlebnis am Familientisch einfach dazugehört.

Kreativität

Bei den kreativen Spielen geht es vor allem darum, seine Vorstellungskraft zu nutzen. So muss bei *skribbl.io* beispielweise ein Bild aus einem Wort gemalt werden, während andere den Begriff erraten. Bei *Gartic Phone* gilt es hingegen lustige Sätze zu schreiben, die anschließend von den Mitspielenden gemalt werden. Diese Sätze und die resultierenden Bilder wechseln zwischen den Spielenden, sodass eine lustige Reihenfolge von Bildern und Beschreibungen entsteht. Hier ist es auch nicht wichtig, wie gut man malen kann, die Runden sorgen für viel Spaß und Kreativität bei Jung und Alt. Solche Spiele eignen sich besonders für unerfahrene Spieler*innen, da sie leicht zugänglich sind. Weitere Games, die Köpfchen erfordern sind *Geo-* oder *City-Guesser*. Hier sehen alle Spielenden Videos oder Bilder von einem Ort der Welt und müssen raten, wo dieser Ort auf der Erde ist. Hierzu müssen Hinweise wie Straßennamen oder Verkehrsschilder entdeckt und kombiniert werden. Besonders mit älteren Verwandten, die eventuell schon viel von der Welt gesehen haben, können hier interessante Gespräche entstehen.

Party-Games

Mittlerweile gibt es den achten Teil der *Jackbox Party Pack*-Reihe und erneut sind fünf unterschiedliche Spiele enthalten, in denen Kreativität, Schlagfertigkeit und Humor gefragt sind. Der Favorit unserer Redaktion war *Poll Mine*. Zwei Teams müssen jeweils einschätzen, wie die Mehrheit der Mitspielenden bei verrückten Fragen abgestimmt hat. In den anderen Spielen mussten lustige Bilder gemalt oder Wörter aus den Antworten der Mitspielenden zu neuen möglichst absurden Sätzen zusammengesetzt werden. *Weapons Drawn* war hingegen so komplex, dass es länger dauerte, bis das Spiel verstanden wurde. Für alle Spiele sind fortgeschrittene Englischkenntnisse notwendig und auch der Humor richtet sich eher an ältere Jugendliche. Ähnlich verhält es sich mit *What the Dub?!*, denn hier wurden aus kurzen Filmszenen Dialoge entfernt. Die Jugendlichen mussten sich möglichst lustige Alternativen ausdenken und abschließend für die Favoriten abstimmen. Solche Partyspiele eignen sich für gemeinsame Spieleabende, alle Mitspielenden benötigen jedoch ein Handy, Tablet oder Computer, jedoch keine separate App.

Weitere Informationen zu den Spielen und Online-Games gibt es hier: https://www.spieleratgeber-nrw.de/Beliebte-Multiplayer-Games.6231.de.1.html

Evergreens

Digitale Spiele gibt es wie Sand am Meer. Doch nur wenige von ihnen können über Jahre hinweg begeistern. Wir haben in unseren Spieletest-Gruppen nach den beliebtesten Games gefragt.

„Ich mag *Die Sims*, weil man immer neue und eigene Geschichten spielen kann."

Paulina

Eckdaten der aktuellen Version bei Redaktionsschluss

JUST DANCE

USK ab 0 freigegeben

Preis: ca. 60 €

System: PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Ubisoft

Leicht zugänglich für Neueinsteiger*innen, fordernd für Profis, spaßig für Jung und Alt: Die bunte Tanzsimulation wird in vielen Spieletest-Gruppen immer wieder gerne herausgeholt, wenn es um ein geselliges Partyerlebnis geht. Stets müssen Choreografien bewegungsreich im Rhythmus zu aktuellen Songs nachgeahmt werden. Und der *Kids-Modus* hält für jüngere Tänzer*innen geeignete Videos bereit.

- Die Songauswahl ist ohne *Ubisoft*-Abonnement sehr begrenzt.
- Im Spiel gibt es zahlreiche Hinweise, die zum Echtgeldeinsatz anregen.

FIFA

USK ab 0 freigegeben

Preis: bis 80 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Electronic Arts

Alle Jahre wieder steht eine neue Version der beliebten Fußball-Simulation in den Regalen und muss gekauft werden, um auf den aktuellen Kader der Mannschaften zurückgreifen zu können. War die Grafik im 1993 erschienenen ersten Teil der *FIFA*-Reihe noch sehr rudimentär, wirkt das aktuelle Geschehen einer Fernsehübertragung verblüffend ähnlich und bietet Fans des Fußballs einen spannenden Wettkampf in unterschiedlichen Modi.

- Das Zusammenstellen eines Ultimate Teams nach dem Sammelkartenprinzip kann sich kostenintensiv gestalten.
- Versionen aus verschiedenen Jahren sind nicht miteinander kompatibel.

DIE SIMS

USK ab 6 freigegeben

Preis: ca. 40 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Electronic Arts

Seit über 20 Jahren können die namensgebenden Figuren erstellt und bei ihrer Lebensführung begleitet werden. Mit viel Freiheit gilt es sich um den Job, das Sozialleben und die Familie zu kümmern. Zudem können Häuser gebaut und eingerichtet werden. Die Reihe bietet damit eine spielerische Auseinandersetzung mit verschiedenen Lebensentwürfen und damit auch eine reizvolle Transfermöglichkeit zum eigenen Alltag.

- Neben dem Basis-Spiel gibt es etliche kostenpflichtige Erweiterungen (Add-ons) für zusätzliche Handlungsmöglichkeiten.
- Von Fans kreierte Zusatzinhalte (Custom Content) können ebenfalls gekauft und importiert werden.

„*Minecraft* ist eines dieser Spiele, die einen alle paar Jahre wieder anlächeln. Wie ein alter Freund, mit dem man sofort wieder Spaß hat."

Raphael

MINECRAFT

USK ab 6 freigegeben

Preis: bis 30 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Mojang

Mit über 200 Millionen Exemplaren ist *Minecraft* das meistverkaufte digitale Spiel aller Zeiten. Und das trotz – oder vielleicht sogar gerade wegen – seines rudimentären Pixellooks. Ähnlich wie bei *LEGO* kann die Welt klötzchenweise auseinandergenommen und wieder zusammengebaut werden. Aus Rohstoffen lassen sich nützliche Utensilien bauen. Spannend geht es im *Überlebens-Modus* zu, in dem recht abstrakt wirkende Wesen bekämpft werden.

- Im Online-Spiel auf öffentlichen Servern können Kinder mit Fremden in Kontakt kommen.
- Modifikationen (*Mods*) verändern das Spielprinzip oder bieten neue Inhalte, die problematisch sein können.

„*League of Legends* ist ein Spiel, welches niemals aussterben wird. Zum einen gibt es eine riesige eSports Community, vor allem in Korea. Desweiteren kommen ständig Updates mit Änderungen von z. B. Charaktereigenschaften etc. Auch kommen immer neue Charaktere und Items in das Spiel, welches das Spiele abwechslungsreich hält."

Friedrich

LEAGUE OF LEGENDS

USK ab 12 freigegeben

Preis: Kostenfrei

System: PC, Mac
Vertrieb: Riot Games

Zwei Teams treten auf einem symmetrisch angeordneten Spielfeld gegeneinander an. Ziel ist es, die gegnerische Basis zu zerstören. Durch den Blick aus der Vogelperspektive und das Fantasy-Setting wirken die strategischen Kämpfe nicht bedrohlich. Um die dynamischen Spielrunden zu gewinnen, ist Teamplay gefordert. Abgebrochene Partien führen zu Strafen, bis hin zum Spielausschluss.

- Durch Anonymität und Ehrgeiz fallen im Online-Spiel oft harte Worte und Beleidigungen, die gemeldet werden sollten.
- Kostenpflichtige optische Merkmale gelten als Statussymbole in der Community.

FORTNITE: BATTLE ROYALE

USK ab 12 freigegeben

Preis: Kostenfrei

System:PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Epic Games

Ziel ist es, sich alleine oder als Team gegen alle anderen durchzusetzen. Zwar ist das Geschehen von ethisch nicht weiter eingeordneten Gewalthandlungen bestimmt, das fiktive Szenario im bunten Comic-Look trägt allerdings zur Entlastung bei und wirkt auf medienerfahrene Jugendliche wenig bedrohlich. Jüngere oder sensible Gemüter könnte das konstante Bedrohungsszenario dennoch überfordern.

- Trotz Gratis-Download können Kosten entstehen.
- Über einen In-Game-Voicechat besteht die Möglichkeit, mit Fremden in Kontakt zu treten.
- Die Spielrunden dauern bis zu 40 Minuten und können nicht unterbrochen werden.

Preview 2021

Darauf freuen sich unsere Spieletester*innen:

BloonsTD Battles 2

„Ich mag alle Spiele der *Bloons*-Reihe: Affen (und ähnliche Wesen) ballern mit Dartpfeilen, Waffen und Magie auf Luftballons. Klingt verrückt? Ist es auch! Tolle Mechaniken, schier endlose Turm-Upgrades und freie Platzwahl bieten einfach eine klasse Basis für ein tolles Tower-Defense-Spiel." **(Max)**

Splatoon 3

„Nach den Erfolgen der ersten beiden Teile, geht *Splatoon* im Jahr 2022 in die dritte Runde. Im neuen Teil wird der spaßige Tinten-Shooter die Inklinge wieder in eine komplett neue chaotische Umgebung führen, welche durch die Fans des zweiten Teils bestimmt werden konnte." **(Marcel)**

A Plague Tale: Requiem

„Die Fortsetzung zum 2019 erschienen Action-Adventure verspricht erneut dichte Singleplayer-Erfahrungen mit einem Fokus auf die Geschichte. Der erste Teil war für mich eine absolute Überraschung, besonders wegen der düsteren Atmosphäre und der Charakterentwicklung. Daher freue ich mich sehr auf den zweiten Teil." **(Lukas)**

Nachfolger von The Legend of Zelda: Breath of the Wild

„Ich freue mich auf das Spiel, da es eine neue Landschaft und neue Puzzle haben wird und auf die Fortsetzung der Story aus dem letzten Spiel. Am meisten aber freue ich mich auf die neuen Fähigkeiten. Sie waren zwar schon im vorherigen Spiel toll, aber die Kombinationen werden noch besser." **(Karl)**

Stray

In diesem Abenteuer begibt sich eine streunende Katze auf eine rätselvolle und teilweise bedrohliche Reise. „Ich freue mich auf *Stray*, da das Spiel eines der schönsten Grafiken unserer Zeit hat. Hinzu ist es auch bestimmt ein richtiges Abenteuer, so eine derart detaillierte Welt zu erkunden." **(Majd)**

Pokémon-Legenden: Arceus

„Das Spiel erscheint schon im Januar 2022 und versetzt uns in die Sinnoh-Region der Vergangenheit, besser bekannt als die Hisui-Region. Es erhalten viele neue Spielmechaniken ihren Einzug in die Reihe und auch die ein oder andere neue Regionalform bekannter und beliebter *Pokémon* findet ihren Weg in die neue Edition." **(Resul)**

Star Citizen

„Ich freue mich schon auf *Star Citizen.* Es ist ein massives Multiplayer-Onlinespiel im Weltraum, in den man viele Planeten komplett betreten kann. Alle Raumschiffe sind extrem detailliert und vollständig begehbar. Das Spiel ist aktuell in der *Open Alpha* und man kann das Development live mitbeobachten." **(Jonas)**

GRID Legends

„Das Rennspiel *GRID Legends* von *Codemasters* ist der Nachfolger von *GRID Motorsport* und beinhaltet erneut einen Story-Modus. Es bleibt abzusehen, ob das Spiel ein Erfolg wird oder eher mäßig ausfällt. Da Ich sehr viel Spaß mit Rennspielen haben, freue Ich mich sehr auf *GRID Legends.*" **(Luke)**

ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

A Juggler's Tale 23

Battlefield 2042 41
Before your Eyes 37

Call of Duty: Vanguard 43
Can't Drive This 18
Chicory: A Colorful Tale 20
Colors Live 10
Curious Expedition 2 32

Deathloop 42
Death's Door 34
Die Abenteuer von Lily & Leo 9
Die Olchis – Turmbau für Kids 8
Die Sims 46
Dino Dino 8
Discovery Tour: Viking Age 23
Dorfromantik 12

El Hijo – A Wild West Tale 21
ENDER LILIES: Quietus of the Knights 34

Far Cry 6 42
Fifa 46
Fling to Finish 18
Fortnite: Battle Royale 47
Forza Horizon 5 22
Fuchs im Netz 9

Hot Wheels Unleashed 19
HUMANKIND 36

It Takes Two 28

Just Dance 46

Kena: Bridge of Spirits 36
Kingdoms Reborn 28

League of Legends 47
LEGO Builder's Journey 12
Life is Strange: True Colors 39
Lost Words: Beyond the Page 20

Mario Golf: Super Rush 14
Mario Party Superstars 10
Metroid Dread 31
Miitopia 16
Minecraft 46
Minute of Islands 38
Monster Hunter Rise 33

NEO: The World Ends with You 30
New Pokémon Snap 24
New World 40

Oddworld Soulstorm 40
Omno 15
One Hand Clapping 29
Overcooked! All you can eat 17

Passing By 14
Penko Park 21
Pokémon Strahlender Diamant und
Leuchtende Perle 25
Pokémon Unite 25
Potz Blitz! Meine Stromwerkstatt 13
Psychonauts 2 35

Ratchet & Clank: Rift Apart 35
Resident Evil Village 43
Riders Republic 22

Sakuna: Of Rice and Ruin 32
Scarlet Nexus 37
Spielestudio 13
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town 19
Subnautica: Below Zero 31
Super Mario 3D World + Bowser's Fury 11

Tales of Arise 33
The Great Ace Attorney Chronicles 38
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD 30
There is no Game: Wrong Dimension 29

WarioWare: Get It Together! 15
Wonder Boy: Asha in Monster World 16

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

DIE INITIATIVE "GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN"

Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ist die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien" ein bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteur:innen. Die Initiative schafft Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien" und bietet pädagogischen Fachkräften, Ehrenamtlichen und Eltern, die in ihrem Alltag Kinder und Jugendliche bei ihrem Medienerleben begleiten, Orientierung im digitalen Zeitalter.
Die Akteure

- stärken und qualifizieren pädagogische Fachkräfte durch Förderung der Medienkompetenz, Qualifikation von Fachkräften und unterstützenden Praxistipps
- unterstützen und beraten Eltern zu Themen der Medienerziehung und Medienbildung
- bieten Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt – in einer guten und sicheren Kindermedienlandschaft und mit kreativen Wettbewerben und Jugendredaktionen
- forschen praxisorientiert, um den bestehenden Kenntnisstand zu erweitern

DAS INITIATIVBÜRO

INFORMATION: Das Initiativbüro ist die zentrale Anlaufstelle für ein "Gutes Aufwachsen mit Medien", bündelt Informationen und macht die Angebote der Akteure sichtbarer. Es regt zum öffentlichen Austausch über die Chancen und Herausforderungen von Medienerziehung und zu Weiterentwicklungen im Bereich des Jugendmedienschutzes an.

WEITERBILDUNG: In Online-Konferenzen klärt das Initiativbüro zum Beispiel zum Mediennutzungsverhalten und zur Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen auf und gibt medienpädagogische Anregungen für die Arbeit mit Heranwachsenden.

VERNETZUNG: Das Initiativbüro unterstützt die Gründung von "Lokalen Netzwerken für ein Gutes Aufwachsen mit Medien", indem es die medienpädagogische Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Partnern vor Ort und den Austausch der Netzwerke untereinander fördert .

Hier geht's zur Website: www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

KEINE NEWS VERPASSEN!

@gutes_aufwachsen_mit_medien
@IniGAmM
@inigamm

Gefördert vom:
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Im Rahmen von:
GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

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/artikel/01224/
www.spieleratgeber-nrw.de
www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de
www.gaming-ohne-grenzen.de
www.usk.de
www.schau-hin.info
www.internet-abc.de
www.pädagogischer-medienpreis.de
www.kindersoftwarepreis.de
www.spielbar.de
www.grimme-game.de
www.klicksafe.de
www.esjl-nrw.de

Impressum

Redaktion:
Daniel Heinz, Saskia Moes, Linda Scholz, Jessica Hackenbroch, Boris Graue

Lektorat:
Ingmar Böke

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:
Karolina Albrich, Julius Ricken
Bürgerzentrum Deutz, Köln
Saskia Moes, Mara Schulze
Inklusive OT Ohmstraße, Köln
Swantje Brings, Christian Gerhards, Linda Scholz
OT St. Anna, Köln
Vanessa Erdmann
Lobby für Mädchen, Köln
Patrick Habetz
Stadtteilbibliothek Kalk, Köln
Onur Simsek
OT Vita, Köln
Sophia Praxenthaler, Björn Friedrich, Felix Höß
SIN - Studio im Netz e.V.
Matthias Felling
Gaming Freaks Nippes
Ingmar Böke
Torben Kohring
Stefania, Lukas
Online-Jugendredaktion Köln
Marcel, Luke, Resul, Max, Raphael, Lukas
Jugendredaktion CTRL-Blog
Joël Beyer, Jan Wall
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

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, Email: boris.graue@stadt-koeln.de

Jahrgang 2021–2022

Layout: **Mark Netkaew**, Langenfeld

Druck: **Pieper Gbr**, Köln

Fotos:
Titel: © Max Zindel
Screenshots und Artworks
© beim jeweiligen Hersteller

Gefördert vom:
Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Im Rahmen von:
GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

Für die Symbolerklärung bitte aufklappen!

Symbolerklärung

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

Nutzergenerierte Inhalte
Das Spiel bietet die Möglichkeit, eigene Inhalte zu erstellen. Kreationen anderer Spieler*innen könnten unangemessen sein.

Optionale Zusatzkosten
Das Spiel bietet Kaufanreize in Form von Verschönerungen, vorteilsbringenden Inhalten oder Spielwährung gegen Echtgeld, die über eine herkömmliche Downloadwerweiterung (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 Testergruppen immer wieder gerne von Jung und Alt gemeinsam genutzt.

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.