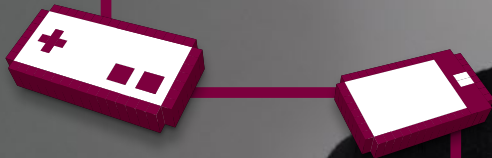


BAND 28

AUSGABE 2018

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



Wie gehen meine Kinder richtig mit Computerspielen um?



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

EINE INITIATIVE VON



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Das Erste



Sehr geehrte Damen und Herren,

frei nach Immanuel Kant ist das Spiel im Unterschied zur Arbeit eine Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist. Auch die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen betont das Recht von Kindern und Jugendlichen auf Spiel. „Spielst du mit mir?“ ist eine beliebte Kinderfrage. Spielerisch entdecken Kinder ihre eigene Welt, ihre Fähigkeiten und den Spaß daran, sich mit anderen zu messen.

Aber was, wenn nicht mehr Holzfiguren und Karten, sondern der Bildschirm im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht? Computer- und Videospiele sind in unserer Gesellschaft längst ein fester Bestandteil des Alltags, auch in der Familie. Wurde früher - und so lange ist das noch nicht her - auf dem PC und der Konsole gespielt, befindet sich das Spielfeld heute auf dem Tablet oder dem Smartphone. Auch digitale Spiele sind angenehmer Selbstzweck und spielerische Auseinandersetzung mit der Umwelt zugleich. Aber der Umgang mit digitalen Spielen will gelernt sein. Auch „Digital Natives“ brauchen eine gute Medienbildung.



Foto © Bundesregierung / Jesco Denzel

Aufgabe der Eltern und Erziehenden ist es, die Kinder von Anfang an in die Medienwelt zu begleiten und auf ungeeignete Inhalte und Risiken zu achten. Insbesondere sollten Kinder und Jugendliche nur solche Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben sind. Dafür wünschen sich Eltern und Erziehende Orientierungshilfen. Die Broschüre „Digitale Spiele – Pädagogisch beurteilt“ der Stadt Köln ist ein wertvoller Beitrag für ein gutes Aufwachsen mit digitalen Medien. Neben den Alterskennzeichen und dem fachlichen Blick aus der Medienpädagogik wird auch die Meinung von Kindern und Jugendlichen einbezogen. Viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Franziska Giffey

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

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

Medien, wie Film, Fernsehen, Computer, Handy und Internet, gehören zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Dabei ist kein Medium von vornherein gut oder schlecht für junge Menschen. Vielmehr kommt es darauf an, wie sie von ihnen genutzt werden. Der umsichtige und kompetente Einsatz von Medien bietet Chancen und Möglichkeiten – beispielsweise im Bereich der Jugendhilfe, Schule und Berufswelt.

Medienkompetenz ist Alltagskompetenz des 21. Jahrhunderts. Nur wenn Kinder und Jugendliche lernen, kompetent mit den Medienangeboten umzugehen, sind sie in der Lage, aus den vielfältigen Angeboten eine kritische Selbsteinschätzung vorzunehmen. Wichtig ist, dass Erwachsene hier bereits frühzeitig den jungen Menschen eine vertrauensvolle Begleitung ermöglichen.

Doch besonders Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sehen sich oft vor die schwierige Aufgabe gestellt, im Dschungel der Medienangebote den Überblick zu bewahren. Mir ist es persönlich ein wichtiges Anliegen, Sie bei Ihrer verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung zu unterstützen.



Mit der Ihnen vorliegenden Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ wird nun schon im 28. Jahr ein Informationsangebot zu Verfügung gestellt, das sowohl Eltern als auch Erziehenden eine hilfreiche Orientierung im digitalen Spielmarkt bietet. Alle Beurteilungen wurden unter Anleitung medienerehrer Fachkräfte gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen erstellt. Gewährleistet wird dies durch eine langjährige enge Kooperation mit verschiedenen Partnerinstitutionen aus den Bereichen Kindertageseinrichtung, Jugendhilfe und Schule.

Das aktuelle Ergebnis dieser vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderten Projektarbeit, liegt Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, nun vor. Die Publikation informiert nicht nur über aktuelle und interessante Games, sondern erstmalig werden Genres und ihre Phänomene ausführlicher beschrieben.

Ich bin mir sicher, dass auch die neue Ausgabe der Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ Ihnen als Entscheidungsgrundlage hilfreich sein wird.

Henriette Reker

Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

Ein alphabetisches Register der Spiele finden Sie am Ende der Broschüre auf Seite 50!

USK-Erklärung 6

Tipps für Familien 7

Schon für Kinder

WoodieHoo Tierfreunde	8
Kosmo & Klax: Baumhausparty	8
Lazuli	9
Mussila Musikschule	9
Fiete Soccer	10
Fiete Math Climber	10
Super Mario Party	11
Yoku's Island Express	11
Fe	12
Mario Tennis Aces	12
Just Dance 2019	13
Landwirtschafts-Simulator 19	13
Pokémon: Let's Go, Pikachu!	14
Lost Sphear	14
The Room: Old Sins	15
Sonic Mania Plus	15
Unravel Two	16
My Time at Portia	17
Witch it	17
Forza Horizon 4	18
Ghost of a Tale	18
Scribblenauts Showdown	19
Brawlout	20
Wonderboy	20
Secret of Mana	21
Starlink: Battle for Atlas	21

Erst für Jugendliche

LEGO Die Unglaublichen	22
The Crew 2	22
Marvel's Spider-Man	23
Radiant Historia Perfect Chronology	24
Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs	24
NHL 19	25
F1 2018	25
Fortnite – Battle Royale	26
Monster Hunter: World	28
Life is Strange 2	28
Attentat 1942	29
Astro Bot Rescue Mission	29
Sea of Thieves	30
Age of Empires: Definitive Edition	30
Burnout Paradise Remastered	31
Apex Construct	31
Shadow of the Colossus	32

Northgard	33
Raft	33
Where the Water Tastes Like Wine	34
Octopath Traveler	34
Into the Breach	35
World of Warcraft: Battle of Azeroth	35

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Assassin's Creed Odyssey	36
Detroit: Become Human	36
Shadow of the Tomb Raider	37
Battlefield 5	37

Nur für Erwachsene

A Way Out	38
Call of Duty: Black Ops 4	38
Red Dead Redemption 2	39

E-Sport

I Einführung	40
FIFA 19	41
Rocket League	41
League of Legends	42
DOTA2	42
Counter-Strike: Global Offensive	43
Overwatch	43

Spielend Lernen

I Einführung	44
Nintendo Labo	45
Homo Machina	46
Eco	46
Monkey Swag	47
Bridge Constructor Portal	47
Assassin's Creed: Origins Entdeckungsmodus	48

Preview 49

Links und Impressum Rückseite

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



Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

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



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

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

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



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



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den 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, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

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

Tipps für Familien

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

Gemeinschaft und Verständnis

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

Strukturen und Alternativen

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

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

7-10 Jahre: 45 Minuten

11-13 Jahre: 60 Minuten

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

Aufklärung und Sicherheit

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

Qualität und Auswahl

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

Hilfe und Austausch

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



Preis:
Download
kostenlos



System: Android, iOS
Vertrieb: RTL DISNEY Fernsehen
GmbH & Co. KG

WOODIEHOO TIERFREUNDE

In diesem farbenfrohen Kinderspiel geht es um die vier Tierfreunde Freddy, Kitty, Doody und Bonnie. Auf der Suche nach einem neuen Zuhause sind die vier Freunde auf die Insel WoodieHoo gestoßen, auf der sie sich gleich eingerichtet haben. In den phantasievoll gestalteten Häusern lässt sich nahezu alles antippen, wodurch weitere Tiere in Schränken erscheinen, Bilderrahmen anfangen zu wackeln oder sich die Wandfarbe ändert. Auch der Garten kann verschönert und gepflegt werden, sodass Blumen und Gemüse wachsen oder Sandburgen entstehen. Den Kindern gefiel es besonders gut, in jedem Haus einen Bewohner der Insel anrufen zu können, der sogleich mit einem Geschenk erscheint. Dieses wurde dann auch voller Neugier ausgepackt und erprobt. Eine Anleitung gibt es nicht, weshalb gerade bei den Jüngeren anfängliche Hilfestellung notwendig war. In der kostenlosen Version ist das Haus von Fuchs Freddy freigegeben. Die weiteren Häuser müssen für ca. 3 Euro käuflich erworben werden.



Fazit: Eine liebevoll gestaltete Kinderapp mit In-App Käufen, die zum Ausprobieren und Entdecken ohne Zeitdruck einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

KOSMO & KLAX: BAUMHAUSPARTY



Preis:
ca. 2 €

System: Android, iOS
Vertrieb: Mixtvision

Die beiden Freunde Kosmo und Klax leben in einem Baumhaus im Tal des verwunschenen Parks. Kosmo ist ein



Eichhörnchen und hat ständig neue Ideen im Kopf, die er am liebsten mit Klax, einem verzauberten Prinzen in Gestalt eines kleinen roten Balls, auslebt.

Im Test probierten sich die Kinder ganz ohne Zeitdruck aus, wobei ihre Konzentrationsfähigkeit und Hand-Auge-Koordination gefordert wurde. In drei verschiedenen Minispielen konnten sie Crêpes für alle Parkbewohner*innen zubereiten, aus herumliegenden Ästen und Blättern Buchstaben zusammenstecken oder Nüsse in einem Wimmelbild suchen. Aus gefundenen Radiogeräten ertönten kurze Vorlesegeschichten, denen aufmerksam gelauscht wurde. Die ruhige Musik und die lustigen Klangeffekte sowie die positiven Verstärkungen der beiden witzigen Freunde sorgten für eine motivierende Atmosphäre. Die App ist zudem werbefrei und enthält keine In-App-Käufe.

Fazit: Eine kindgerecht gestaltete App mit stressfreien Spielangeboten, die jederzeit unterbrochen werden können.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren



LAZULI



Preis:
ca. 5 €

System: iOS
Vertrieb: funline Media GmbH

Das Lernsystem besteht aus vier Apps, die auf spielerische Weise mathematisches Denken, Konzentration sowie die Wahrnehmung herausfordern. Die Aufgaben sind dabei dem Niveau der unterschiedlichen Altersstufen 4+, 5+, 6+ und 7+ angepasst. So konnten die Kinder ihre Rechenfertigkeiten nach individuellem Tempo verbessern. Motiviert wurden sie durch das künstlerische und mit viel Liebe zum Detail gestaltete Design, wobei sich jedes der abwechslungsreichen Minigames durch einen eigenen Stil kennzeichnet. Doch vor allem der putzige, blaue Hund Lazuli hatte es den Kindern angetan. Mit ihm nach 15 erfolgreich gelösten Aufgaben in den Garten gehen und hier Überraschungen entdecken zu können, war für alle eine willkommene Belohnung. Für Eltern besteht zudem die Möglichkeit, die Ergebnisse ihrer Kinder über einen gesonderten Bereich nachvollziehen zu können. Lazuli ist nur über Apple oder die



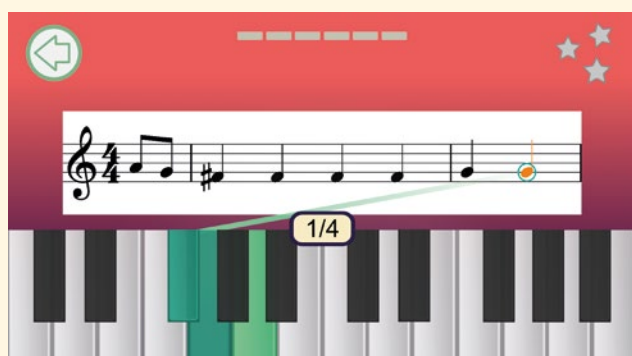
Website des Entwicklers erhältlich und hat deshalb kein IARC-Kennzeichen (siehe S. 6).

Fazit: Die interaktive Lernspiel-App mit abwechslungsreichen Aufgaben ist kunstvoll gestaltet und zeigt, dass Mathematik auch Spaß machen kann.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

MUSSILA MUSIKSCHULE

Welche Instrumente und Noten sind zu hören? In Form von unterschiedlichen spaßigen Spielen werden Taktarten, Melodien sowie verschiedene Musikinstrumente und ihre Klänge kennengelernt und das Hörvermögen geschult. Zwischendurch lassen sich auch eigene Töne kreieren, Bands zusammenstellen oder andere musikalische Experimente wagen. Zudem können sich Kinder als DJ ausprobieren und unterschiedliche Platten auflegen. Aufgrund des fehlenden

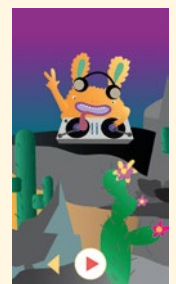


Preis:
Download
kostenlos



System: Android, iOS
Vertrieb: Rosamosi ehf.

Tutorials benötigten jüngere Kinder zunächst Hilfestellung. Doch schnell waren die richtigen Knöpfe gedrückt und der Musikspaß konnte beginnen. Mit aufsteigendem Level nahm der Schwierigkeitsgrad deutlich zu und es wurde ganz schön knifflig, die richtigen Töne und Instrumente herauszuhören. Die Möglichkeit, den lustigen und sympathischen Figuren gewonnene Kopfbedeckungen, Schmuck und Brillen aufzusetzen, sorgte im Test für zusätzliche Motivation. Die App kann gratis heruntergeladen und mit kostenpflichtigen Welten ergänzt werden.



Fazit: Die bunte und abwechslungsreiche App schult das musikalische Verständnis und gibt Einblicke in die Welt der Instrumente, Melodien und Rhythmen.

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

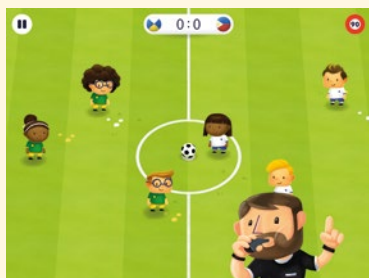
FIETE SOCCER



Preis:
Download
kostenlos

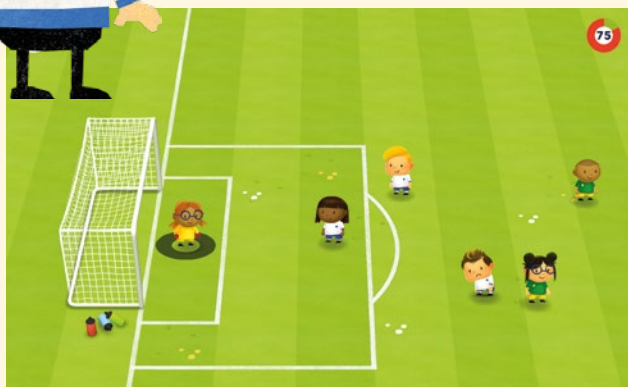


System: Android, iOS
Vertrieb: Ahoiii Entertainment



Pünktlich zur WM 2018 erschien *Fiete Soccer* und bietet die reizvolle Möglichkeit, Fußball digital zu erproben. Zu Beginn können sich

Kinder eine eigene Mannschaft erstellen. Hierbei gilt es, die Flagge sowie das Trikot zu entwerfen und auch das Team kann aus 150 unterschiedlich gestalteten Figuren zusammengesetzt werden. Um diese über das Spielfeld zu lenken, zu passen oder Tore zu schießen, reichen einfache Tipp- und Wischgesten. Wer allerdings foult, bekommt eine rote Karte, ganz wie im richtigen Fußball. Die Soundkulisse trägt mit jubelnden Fans zur authentischen Stadionatmosphäre bei. Interessierte können eine kostenlose Demo ausprobieren. Erst in der Vollversion stehen Teameditor und Turniermodus zur Verfügung. In diesem mussten die Spielenden nacheinander gegen verschiedene Mannschaften antreten, um anschließend die Meisterschaft und den Pokal zu gewinnen. Die Kinder aus der Testergruppe spielten auch nach der WM immer wieder gerne und hatten sichtlich Spaß.



Fazit: Niedlich und bunt gestaltete, interaktive App für kleine und große Fans von Fußball und/oder Seemann Fiete.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

FIETE MATH CLIMBER



Preis:
ca. 3 €

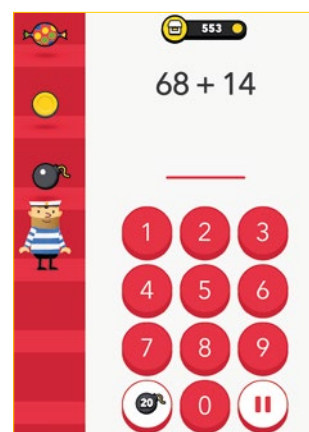
System: Android, iOS
Vertrieb: Ahoiii Entertainment

Gemeinsam mit Seemann Fiete können Kinder ihre mathematischen Fähigkeiten unter Beweis stellen und verbessern. Die unterschiedlichen Übungen reichen von der Vorschule bis zur fünften Klasse und beinhalten freies Rechnen sowie Aufgaben zu den vier Grundrechenarten bis hin zu vierstelligen Zahlen. Mit jeder gelösten Aufgabe sammelt der gewählte Avatar Münzen und andere Objekte und die Spieler*innen steigen nach und nach in weitere Stufen auf. Dies motivierte die Tester*innen ebenso, wie das Freischalten von Avataren durch gesammelte Münzen. Für richtige Ergebnisse erhalten die Kinder positives Feedback, was ebenfalls zum Selbstwirksamkeitserleben beiträgt. Die Aufgaben werden mit der Zeit immer schwieriger, wodurch eine steigende Lernkurve gegeben ist. Interessant für Eltern: Anhand von Statistiken lassen sich sowohl die Fehlerquote als auch Stärken und Schwächen erkennen. Zudem können verschiedene Accounts angelegt werden, sodass auch mehrere Kinder mit derselben App individuell trainieren können.

Fazit: Motivierende Rechenlern-App mit ansteigender Lernkurve und individuellen Aufgaben.



Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren





Preis:
ca. 50 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



SUPER MARIO PARTY

In gewohnt bunter Umgebung und mit Party-Musik können bis zu 4 Spielende die aus dem Mario-Universum bekannten Figuren über das Spielbrett bewegen und sich bei verschiedenen Herausforderungen beweisen. Das ist zwar auch alleine gegen die KI möglich, den meisten Spaß machte das allerdings mit- oder gegeneinander. Dabei kam die funktionelle Erweiterung durch die Joy-Con-Controller gut an. Da müssen Pfannen geschickt geschwenkt, Fahrzeuge gelenkt und Puzzleteile passend zusammengesetzt werden. Und je nach Herausforderung ist neben Geschicklichkeit, Merkfähigkeit, Denkvermögen und Schnelligkeit auch das berühmte Quäntchen Glück erforderlich. Praktisch hierbei: Der Übungsmodus ist jeder Herausforderung vorge-schaltet, bietet eine kleinschrittige Erklärung und die Möglichkeit, die Steuerung kurz auszuprobieren. Wie beim klassischen Brettspiel entsteht auch mal Frust oder Schadenfreude und während den turbulenten Herausforderungen zeitweise lautstarker Party-Spaß. Das Spiel kann durchaus auch von jüngeren Kindern mit entsprechender Begleitung in der Familie angegangen werden.



Fazit: Das digitale Brettspiel bietet Spaß und abwechslungsreiche Herausforderungen für Jung und Alt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

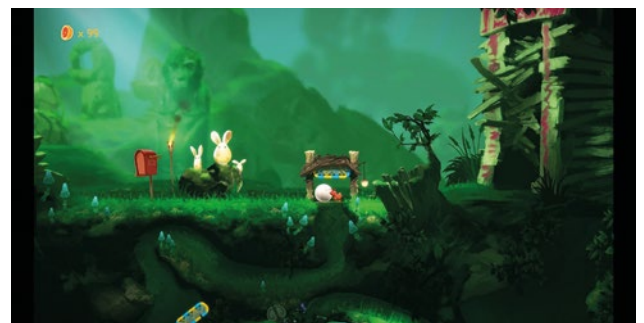
YOKU'S ISLAND EXPRESS



Preis:
ca. 30 €

System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Vertrieb: Sold Out

Das Spiel verbindet klassische Elemente eines Action-Adventures mit Flipper. Was sich zunächst nach einer verrückten Kombination anhört, funktioniert erstaunlich gut und fand in der Gruppe großen Anklang. Die Steuerung von dem witzig aussehenden Mistkäfer Yoku eigneten sich die Kinder intuitiv an. Die abwechslungsreich designte, farbenfrohe Spielwelt ist zudem für Genverhältnisse relativ offen gestaltet. So konnten die Kinder und Jugendlichen immer neue Teile der Welt entdecken und das Spielprinzip wurde durch die Abwechslung nie langweilig. Viele wollten sogar nach mehrfachem Testen noch eine weiteres Mal in Yoku's Island Express eintauchen. Als einziges Manko wurde die recht seichte Geschichte benannt, die nicht wirklich fesseln konnte.

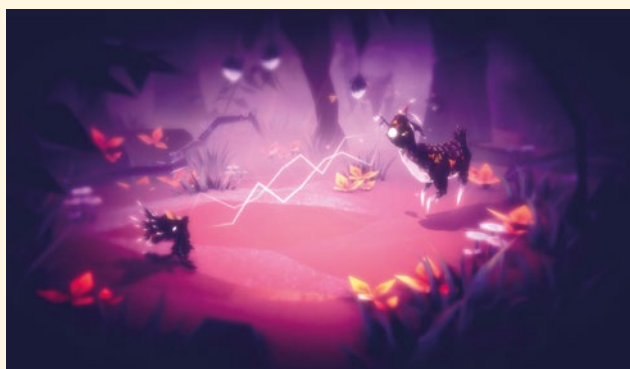


Fazit: Innovatives Flipper-Adventure in einer hübsch gestalteten Spielwelt mit zahlreichen Erkundungsreizen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FE

Die zyklopenhaften Geräuschlosen haben die Waldbewohner in Käfige gesperrt und nun eilt der Fuchs namens Fe zur Rettung. Die Steuerung durch den abstrakten Wald im Pastellfarben-Look gelang allen, die bereits Erfahrung mit dreidimensionalen Spielen hatten. Anstatt zu kämpfen, mussten Spielende geschickt vorgehen, sich vor Gefahren verstecken und durch das Befreien der Tiere Lieder erlernen. Hiermit lassen sich



Preis:
ca. 20 €

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

Pflanzen besingen, die neue Wege in der mysteriösen Spielwelt voller fremdartiger Flora und Fauna eröffnen. Geteilter Meinung waren die Kinder hinsichtlich der Tatsache, dass sie ohne Einleitung oder Erklärungen in die Spielwelt geworfen wurden und dass das Spiel ohne Sprache daherkommt. Ältere fanden es durchaus originell, die mysteriösen Geschehnisse durch die Interpretation von Höhlenmalereien aufzudecken. Jüngere haben sich hingegen mehr Anleitung und eine klassische Erzählform gewünscht.

Fazit: Ein Rätselabenteuer ohne Kämpfe, dafür aber mit einer dichten Atmosphäre, dessen vage Handlung nicht für alle zugänglich war.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



MARIO TENNIS ACES



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Mit altbekannten Figuren aus der bunten Mario-Welt können auf dem Tennisplatz spannende und ebenso ulkig-witzige Duelle ausgetragen werden. Der Storymodus sorgte im Test für jede Menge Abwechslung und heitere Atmosphäre, denn neben den herkömmlichen Matches standen auch Tennis-Minispiele auf dem Programm. Der wahre Renner war allerdings der kooperative Modus, bei dem sich bis zu vier Spielende gleichzeitig die Bälle um die Ohren schlagen können – sowohl online, als auch offline. Einziger Kritikpunkt war hier, dass herkömmliche Wettkampf-Komponenten wie eine Bestenliste oder Online-Ligen komplett fehlen. Aber es ist eben auch keine Sportsimulation, sondern ein Partyspiel, bei dem nur auf höheren Schwierigkeitsstufen taktische Spielmanöver sowie Hand-Auge-Koordination gefordert werden. Mit seiner relativ einfachen Steuerung und der flüssigen Spielmechanik sowie optionaler Hilfen, konnten auch die jüngeren Kinder problemlos mitspielen und Erfolge haben.

Fazit: Das ist keine realitätsnahe Tennis-Simulation, sondern ein Party-Kracher für Mädchen und Jungen sowie Jung und Alt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

JUST DANCE 2019



Preis:
ca. 30-
50 €

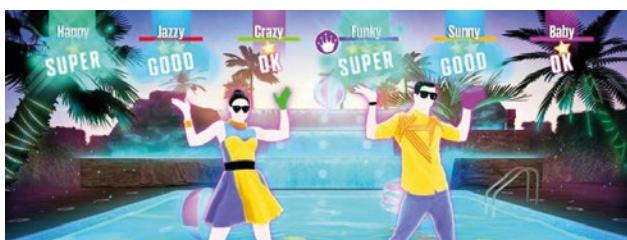
System: PS4, Switch, Wii, Wii U, Xbox One, Xbox 360
Vertrieb: Ubisoft



Auch dieses Jahr gibt es wieder eine Ausgabe des Tanzspiels mit zahlreichen neuen und populären Songs und anregenden Modi. Von Top-Hits, Klassikern bis zu Songs für die ganze Familie – im Test war für jeden etwas Passendes dabei. Das Spiel kann auch alleine genutzt werden, doch am meisten Spaß hatten die Kinder und Jugendlichen in einer Gruppe von bis zu vier Spielenden. Hier gilt es entweder gemeinsam die angezeigten Bewegungsabläufe synchron und im Takt der Beats auszuführen oder im Duell gegeneinander anzutreten. Im Workout *Just Sweat* wird der Kalorienverbrauch angezeigt, wodurch die Kinder und Jugendlichen zusätzlich motiviert waren, sich schweißtreibend auszutoben. Stellenweise wurde kritisiert, dass der Schwierigkeitsgrad für jedes Lied vorgegeben ist, so dass manche Tänze für das ein oder andere Kind zu schwer waren. Dafür gibt es neuerdings auch auf Kinder abgestimmte und somit leicht zu erlernende Choreographien.

Fazit: Insgesamt 40 Songs laden Groß und Klein zum Aufspringen und Mittanzen ein.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Preis:
ca. 35 €

System: PC, Mac, PS4, Xbox One
Vertrieb: Astragon



LAND- WIRTSCHAFTS- SIMULATOR 19

Viele Kinder träumen vom eigenen Hof mit Tieren, Feldern und Maschinen. Und hier haben sie die Möglichkeit, sich als Bauer oder Bäuerin auszuprobieren. Möchten sie lieber Tiere aufziehen und deren Produkte verkaufen? Oder doch lieber große Maschinen über das Feld steuern? Die Steuerung durch eine 3D-Welt erforderte bei Anfängern etwas Übung. So konzentrierten sich vor allem Jüngere zunächst darauf, freiheitlich mit einem Trecker durch die Gegend zu fahren oder die neu hinzugekommenen Pferde bei Ausritten zu trainieren. Mit entsprechender Übung ging es dann zu den ökonomischen Aspekten der Simulation. Ausgehend von einer Grundausstattung an Feldern, Maschinen und Tieren sollte der eigene Hof stetig expandieren. Problematische Aspekte der modernen Landwirtschaft werden allerdings ausgeklammert. Der neue Online-Modus erlaubt nun sogar den Wettstreit mit anderen Spielenden. Sich hier unter Erfolgsdruck mit Bilanzen zu beschäftigen, interessierte langfristig nur die Älteren.



Fazit: Kinder und Jugendliche können ihren eigenen Hof freiheitlich verwalten und online mit- oder gegeneinander spielen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

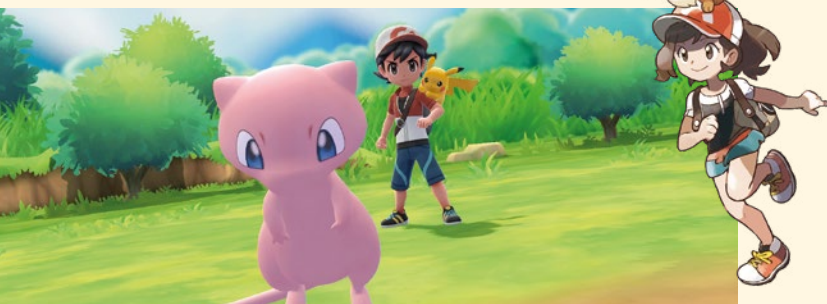
POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU!



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Die gesamte Spieltesterguppe freute sich auf den **generalüberholten Rollenspiel-Klassiker** aus dem Jahr 1999. Er wird in den leicht variierenden Versionen *Evoli* und *Pikachu* angeboten, um den unterschiedlichen Präferenzen gerecht zu werden. Hier wie da können die bekannten und beliebten kleinen Wesen mit einem Pokéball eingefangen und im Wettstreit mit anderen Trainer*innen eingesetzt werden. Jedes der 151 verschiedenen Wesen hat eigene Stärken und Schwächen, die im rundenbasierten, wenig



bedrohlichen Kampfsystem taktisch klug genutzt werden müssen. Zahlreiche Dialoge verlangen zudem Lesekompetenz. Dank ausführlicher Erklärung der Spielmechanik und der intuitiven Bewegungssteuerung fanden sich auch Neulinge schnell in der kindgerechten Umgebung zurecht. Optional kann auch ein *Pokéball*-Controller erworben werden, dessen Handhabung gestaltete sich zwar gewöhnungsbedürftig, schaltete dafür zusätzliche Inhalte frei. Gegen eine jährliche Gebühr kann zudem ein Online-Modus genutzt werden. Um gemeinsam spielen zu können, muss ein Code eingegeben werden, was den Kontakt zu Fremden verhindert.

Fazit: Remake des beliebten Rollenspiels mit intuitiver Bewegungssteuerung und kindgerechter Spielwelt für kleine und große Fans der Reihe.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LOST SPHEAR

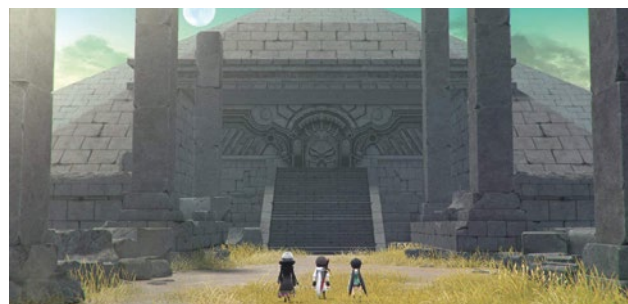


Preis:
ca. 30 €



System: PC, PS4, Switch
Vertrieb: Square Enix

Der junge Kanata hat eine Gabe: Er kann verschwundene Personen und Orte anhand gefundener Erinnerungsfragmente zurückholen. Und weil statt seines Dorfes nur ein klaffendes, weißes Loch übrig geblieben ist, begibt er sich mit seinen Freund*innen ins Abenteuer. Bei diesem klassischen Rollenspiel mit japanischem Look & Feel werden zahlreiche Dialoge geführt und die Umgebung erkundet. Oft muss man mit dem bis zu vierköpfigen Team gegen zahlreiche Bösewichte und Endbosse antreten. Der Schwierigkeitsgrad dieser rundenbasierten, taktischen Kämpfe kann zwar in Stufen angepasst werden, dennoch waren unerfahrene Spielende von den mannigfaltigen Aspekten überfordert. Auch die sehr textlastige Erzählweise ohne deutsche Sprachausgabe langweilte gerade die jüngeren Tester*innen. Genrefans hingegen ließen sich von der comichaften und humorvollen Atmosphäre des Spiels mitreißen und lobten die kniffligen Herausforde-



rungen sowie die über 30 Stunden dauernde wendungsreiche und emotionale Handlung.

Fazit: Ein Rollenspiel mit Rundenkämpfen im japanischen Stil (*JRPG*), das vor allem Genrefans ansprach und Geduld, Lesebereitschaft und Taktik forderte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

THE ROOM: OLD SINS



Preis:
ca. 6 €

System: iOS, Android
Vertrieb: Fireproof Games

„Das ist ja wie ein Escape Room.“ Das Zitat einer Spieltesterin beschreibt das Gameplay der mittlerweile vierteiligen Knobelreihe perfekt. Dieses Mal geht es auf den Dachboden des *Waldegrave Manor*, wo ein verfluchtes Puppenhaus erkundet werden muss. Mit Hilfe eines Okulars schrumpften die Spielenden und erkundeten fortan das skurrile Innenleben voller rätselhafter Schalter, Schlösser, Mechanismen und anderer verzwickter Knebeleien. Damit dies gelingt, sind Geduld, Aufmerksamkeit, Kombinationsgabe und auch Lesefähigkeit gefordert. Die Steuerung war dank bekannter Wisch-Gesten schnell erlernt. Es lassen sich Objekte zoomen, die Blickrichtung ändern, nützliche Gegenstände einsammeln und andernorts zielführend einsetzen. Wer mal nicht weiterkam und frustriert war, konnte sich hilfreiche Tipps anzeigen lassen. Voller Neugierde näherten sich die Kinder und Jugendlichen Raum für Raum des Rätsels Lösung, wobei die leicht



gruselige Musik sowie die ansprechende Beleuchtung für ein stimmungsvolles Erlebnis sorgten.

Fazit: Knifflige Rätsel in einem anregend-gruseligen Puppenhaus voller skurriler Apparaturen und komplexer Mechanismen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SONIC MANIA PLUS

Der kleine, quirlige, blaue Igel Sonic ist eine Kultfigur des Jump'n'Run-Genres. Im Test konnte insbesondere die geschwindigkeitsintensive und flüssige Spielmechanik punkten. Das lag vorrangig an der sehr simplen und intuitiven Steuerung der witzigen Spielfigur. Sonic rennt und rollt über Wiesen, durch Loopings oder Röhren, sammelt dabei Dinge auf, was zu einem dynamischen und abwechslungsreichen Spielerlebnis



Preis:
ca. 30 €

System: PS4, Switch, Xbox One
Vertrieb: Sega



führte. Die Spielwelt im Retro-Look bot ihnen eine gut durchdachte Struktur und wirkte nie überladen. Die immer wieder in die Hauptgeschichte implementierten Minigames sorgten für zusätzliche Abwechslung und der Multiplayer-Modus machte Kindern und Jugendlichen sichtlich Spaß. Jüngere hatten stellenweise mit der rasanten Geschwindigkeit des Spiels zu kämpfen und waren insbesondere in späteren, geschicklichkeitsintensiven Abschnitten frustriert.

Fazit: Klassisches Jump'n'Run für Fans des Genres, das in der Plus-Version Remixe der bekannten Levels und Grafiken bietet.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

UNRAVEL TWO



Preis:
ca. 20 €



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

Gemeinsam oder alleine können zwei kleine Wesen aus Garn durch eine zweidimensionale, fotorealistisch gestaltete Welt gesteuert werden. Dabei kommt es in diesem Abenteuer vor allem auf die Kooperation der beiden Yarnys an, denn die meisten Passagen können nur gemeinsam erklommen werden. Zwar kann das geschicklichkeitsintensive Jump'n'Run auch alleine angegangen werden, indem beide Figuren abwechselnd gesteuert werden, viel mehr Spaß machte es den Kindern und Jugendlichen allerdings, das Spiel zu zweit an einem Bildschirm anzugehen und gemeinsam ans Ziel der insgesamt sieben abwechslungsreich gestalteten Abschnitte zu gelangen. Die emotionsreiche Geschichte über zwei Kinder ist in das Geschehen verwoben und verzichtet komplett auf Sprache. So wurde im Team über die Bedeutung der Bilder gerätselt und versucht, die verschwommenen Gegebenheiten in der menschlichen Welt zu verstehen. Durch die Mischung aus kniffligen Rätselpassagen, zusätzlichen Herausforderungen und Geschicklichkeitsabschnitten, waren für reichlich Spielspaß bei den Jugendlichen gesorgt. Sie waren motiviert zu entdecken, auf welche vielseitige Weise das Garn genutzt werden kann. Mit ihm kann nicht nur hin- und her geschwungen werden, es lassen sich z.B. auch Gegenstände daran befestigen und hinaufziehen. Ein umfangreiches Tutorial half den Spielenden, sich am

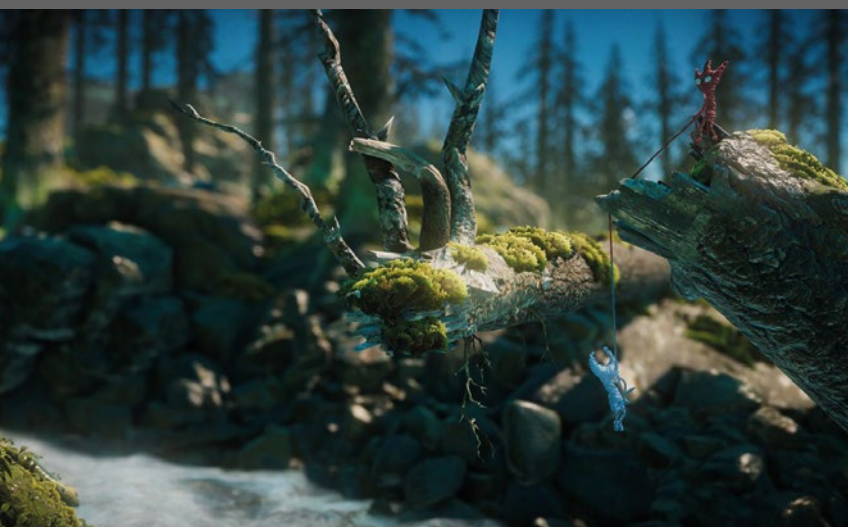


Anfang zurechtzufinden, im weiteren Spielverlauf wies ihnen ein kleines Licht den Weg. Die Anweisungen und Hilfestellungen sind nicht sprachlich vertont, sodass Lesekenntnisse von Vorteil sind. Daher ist das Spiel für Kinder ab 8 Jahren alleine spielbar, eignet sich aber auch zum gemeinsamen Erleben innerhalb der Familie.



Fazit: Ein kooperatives Jump'n'Run mit tiefgründiger Geschichte und kniffligen Rätseln.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



MY TIME AT PORTIA



Preis:
ca. 20 €



System: PC, PS4
Vertrieb: Team17

In harmonischer Atmosphäre gilt es einen eigenen Bauernhof samt Werkstatt zu versorgen und individuell auszugestalten. Das Sammeln von Materialien, um daraus neue Objekte herzustellen, sorgte im Test stets für Motivation und bei den unterschiedlichen Aufgaben wurde die Zeit vergessen. In der bunten Landschaft voller Erkundungsreize kann man angeln, kochen, reiten, sich mit den anderen Menschen anfreunden, Tiere versorgen, Felder beackern oder sich in alte Ruinen begeben. Hier gibt es nicht nur seltene Rohstoffe und Schätze, es lauern auch wenig bedrohlich gestaltete Monster, die es zu bekämpfen gilt. Neben unterschiedlichen Waffen gibt es zudem die Möglichkeit, die eigens kreierte Spielfigur mit neuen Fähigkeiten auszustatten. Sich außerdem noch mit anderen Höfen in der Spielwelt messen zu können, sorgte für zusätzlichen Anreiz. Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und hat deshalb kein IARC-Kennzeichen (siehe S. 6).



Fazit: Einsteigerfreundliche Farming-Simulation mit Rollenspielelementen und vielseitigen Beschäftigungsmöglichkeiten.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

WITCH IT

Das Spielprinzip war schnell verstanden und erinnerte die Kinder und Jugendlichen an *Räuber und Gendarm*, nur dass sich hier bis zu 16 Personen in Hexen und Jäger aufteilen und online gegeneinander antreten. Die Spieltester*innen versteckten sich dabei als Hexen im dreidimensionalen und bunt gestalteten Dorf, indem sie die Gestalt von verschiedenen Gegenständen annahmen. Für die Jägerinnen und Jäger war



Preis:
ca. 15 €



System: PC
Vertrieb: Daedalic

es gar nicht so einfach, die Hexen in der detailreichen Kulisse zu entdecken. Dabei halfen ihnen beispielsweise Kugeln oder Kartoffeln, mit denen sie verdächtige Gegenstände bewarfen und so die Hexen besiegten. Dass ein Huhn jede noch so gut versteckte Hexe aufspüren kann, fanden alle besonders witzig. Gefordert werden schnelle Reaktion, eine gute Hand-Auge-Koordination sowie Erfahrung bei der Steuerung in 3D-Landschaften. Die leicht gruselig wirkende Atmosphäre und die spannende Wettkampfsituation könnten jüngere Kinder möglicherweise überfordern.

Fazit: Ein aufregendes und lustiges Online-Versteckspiel in bunter Kulisse, das in der Gruppe immer wieder gerne zwischendurch gespielt wurde.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

FORZA HORIZON 4

Dieses Mal können rennspielbegeisterte Kinder und Jugendliche durch Großbritannien cruisen. Auf der frei erkundbaren Landkarte tummeln sich unzählige Symbole für Nebenaufgaben rund um das fiktive *Horizon Festival*. Die Punkt-zu-Punkt- und Rundenrennen reichen von Offroad, Rundkurs oder Straßenrennen bis hin zu Events, bei denen die begeisterten Tester*innen durch Windmühlen rasten oder gegen ein Luftkissenboot antreten mussten. Diese Varianten sind ebenso abwechslungsreich wie das individuelle Fahrverhalten der 460 Fahrzeug-



Preis:
ca. 60 €



System: PC, Xbox One
Vertrieb: Microsoft

ge, die erstmals auch Cockpit-Perspektiven anbieten. Als sehr atmosphärisch wurden auch die Tag- und Nachtwechsel, Wettereffekte und die dynamischen Jahreszeiten aufgenommen – vor allem der Winter hatte es den Testern angetan, da dann sogar Seen zufrieren. Das Spiel ist grundsätzlich eher auf Online-Multiplayer mit bis zu 72 anderen Spielenden ausgelegt. Für den coolen Soundtrack sorgen sechs Radiostationen mit Moderatoren, die gerne Bezug auf Fortschritte im Spiel nehmen. Es werden auch kostenpflichtige Erweiterungen wie ein James-Bond-Carpark angeboten.

Fazit: Eine detailreiche, stimmungsvolle und freiheitliche Raserei in Großbritannien mit etlichen Spiel- und Steigerungsoptionen und spannenden Mehrspielerduellen.

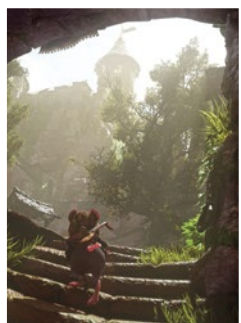
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

GHOST OF A TALE



Preis:
ca. 20 €

System: PC
Vertrieb: SeithCG



Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und hat deshalb kein IARC-Kennzeichen (siehe S. 6).

Fazit: Ein anregendes Schleich-Abenteuer mit putzigem Maus-Helden in märchenhafter Kulisse, das für Jüngere zu aufregend sein könnte.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Als knuffige Bardenmaus Tilo gilt es eine märchenhaft gestaltete Burg zu durchqueren, um die Angetraute Merra zu finden. Allerdings hausen zahlreiche gefährliche Tiere in dem Gemäuer und die herrschenden Ratten patrouillieren mit Speeren bewaffnet in den Gängen. Daher ist es Aufgabe, in Fässern und Schränken Schutz zu suchen, Laufwege der Gegner zu beobachten, sie mit gezielten Flaschenwürfen abzulenken, um dann im Schutz der Schatten daran vorbeizuschleichen. Dieses Versteckspiel sorgte für Nervenkitzel und die Begegnungen mit anderen Charakteren konnten durch humorvolle Dialoge überzeugen. Nach Meinung der Gruppe seien die Forderungen für Kinder unter 10 Jahren zu komplex und erfordern Geduld, Geschick und eine gewisse Erfahrung bei der Bedienung von dreidimensionalen Action-Adventures. Und auch die etwas düstere Geschichte und die konstante Bedrohung durch allerlei Getier, in denen sich die süße Maus Tilo befindet, könnte Jüngere nachhaltig ängstigen.



Preis:
ca. 20 €

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



SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN



Wortgewandte Kinder und Jugendliche haben einen klaren Vorteil, denn in verschiedenen kurzweiligen Minispielen können nutzbringende Objekte eingetippt und anschließend eingesetzt werden. Vorgegeben ist dabei nur der erste

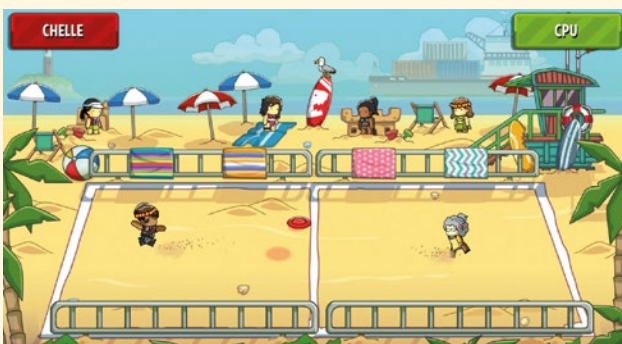
Buchstabe oder die Kategorie. Gilt es beispielsweise ein Reittier für ein Wettrennen mit dem Buchstaben *P* auszuwählen, ist das Pferd die bessere Wahl als der Pinguin. Bei einem Wettessen sollte hingegen ein kleines Objekt eingegeben werden, was schneller verzehrt ist. Und muss man die Fische mit besonders schweren Objekten ködern, ist die Feder eine schlechte Wahl. In den Minispielen an sich gilt es dann, Tasten möglichst schnell oder im richtigen Rhythmus zu drücken. Die Kinder waren begeistert von der Vielzahl an verfügbaren Begriffen und hatten besonders mit dem *Showdown* Modus zu viert viel Spaß. Ähnlich



wie bei *Super Mario Party* durchläuft man hier ein Spielbrett, absolviert Minigames und muss als erstes am Ziel ankommen. Hatte jemand eine kreative Idee oder wählte etwas vollkommen Skurriles aus, dann wurde viel gelacht. Allerdings kam es auch stellenweise zu Frust - vor allem bei Jüngeren, die noch Schwierigkeiten mit der Rechtschreibung hatten. Durch das Auspielen vorteilsbringender Karten, konnte sich die Führung jedoch schnell ändern und sorgte für ein dynamisches Erlebnis. Neben *Showdown* gibt es noch weitere unterhaltsame Modi sowie die Möglichkeit, den eigenen Avatar auf kreative Weise zu gestalten.

Fazit: In der lustigen und kreativen Minispielsammlung müssen Begriffe zielführend gewählt und eingetippt werden, um zu gewinnen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



BRAWLOUT

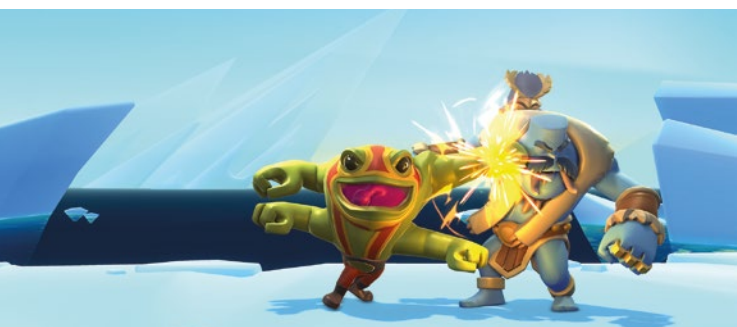


Preis:
ca. 30 €

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



Dieses Spielprinzip erinnerte die Jugendlichen an das bekannte *Super Smash Bros.* Hier wie da gilt es action- und temporeiche Kämpfe zu bestreiten und die Konkurrenz aus den comichaft gestalteten Arenen herauszukatapultieren. Genretypisch gelingt dies durch gezielte Schläge, Tritte und die rechtzeitige Abwehr von gegnerischen Angriffen. Selbst Anfänger konnten in das turbulente Geschehen direkt einsteigen und durch wildes Knöpfchendrücken Spaß haben. Ehrgeizige Genreprofis fühlten sich hingegen herausgefordert, die verschiedenen Angriffsmuster auswendig zu lernen und damit spektakuläre Manöver auszulösen. Die bunte comichaft Darstellung, die überzogenen Attacks und die witzigen und aus anderen Spielen bekannten Charaktere sorgten hier für eine spaßbringende, nicht bedrohlich wirkende Atmosphäre. Die Kampfhandlungen werden nicht durch eine Hintergrundgeschichte gerahmt und das hektische Gameplay könnte Kinder unter 8 Jahren überfordern.



Fazit: Witziges Kampfspiel im Comic-Look, das schnelle Reaktion und eine gute Hand-Auge-Koordination fordert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

WONDERBOY



Preis:
ca. 40 €

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



Der namensgebende Fantasyheld wird gleich zu Beginn verflucht und in einen kleinen, grünen Drachen verwandelt. Ähnlich wie bei den allseits bekannten *Super Mario* Spielen klettert, rennt und schwimmt man nun durch eine liebevoll, handgezeichnete 2D-Cartoonwelt, in der es allerlei verrückte und lustige Wesen zu bekämpfen gibt. Mit Münzen lassen sich verschiedene Ausrüstungsgegenstände bei einem Händler kaufen, um so die Fähigkeiten seines Helden aufzubessern. Besonders abwechslungsreich fanden die Spieltester*innen die Tatsache, dass der verfluchte Held nach jedem besiegt Boss-Gegner eine neue Gestalt annimmt, die jeweils individuelle Vorteile liefert: So ist es beispielsweise als Maus möglich, an Wänden entlang zu klettern und als Fisch durch Gewässer zu schwimmen. Ebenso interessant war für sie die Tatsache, dass die Spielwelt frei begehbar ist und es keinen vorgegebenen Weg gibt. Allerdings merkten sie dem recht simplen Gameplay das Alter durchaus an und gerade Unerfahrene benötigten oft Unterstützung bei den geschicklichkeitsintensiven Passagen.

Fazit: Neuauflage des 1989 erschienenen, kniffligen Jump'n'Run-Klassikers, das dem Original im Guten wie im Schlechten treu bleibt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren





Preis:
ca. 30 €



System: PS4
Vertrieb: Square Enix

SECRET OF MANA

Pünktlich zum 25-jährigen Jubiläum erschien die HD-Neuaufgabe des japanischen Rollenspiel-Klassikers. Die Erwartungen der Kinder und Jugendlichen waren hoch und konnten größtenteils auch erfüllt werden. Sie erfreuten sich vor allem an den vielen Charakteren, die sinnvoll in die Geschichte rund um den Helden Randi und sein Schwert eingebaut sind und die Welt des Abenteuers lebendig wirken ließen. Besonders motivierend: Das Abenteuer kann zu dritt angegangen werden, indem die Hauptfiguren Randi, Prim und Popoi jeweils einzeln gesteuert werden. Die im Verlauf zunehmend komplexer werdenden Rätsel und taktisch geprägten Kämpfe sind auch für jüngere Spielende ohne Hilfestellung schaffbar. Einziges kleines Manko ist die englische Sprachausgabe. Glücklicherweise lassen sich aber die Untertitel auf Deutsch umstellen, sodass ein Nachvollziehen der Geschichte auch für Kinder mit einer gewissen Lesefähigkeit und -bereitschaft möglich ist.



Fazit: Ein Rollenspielklassiker in neuem Gewand, bei dem die kniffligen Rätsel und die taktischen Kämpfe von drei Spielenden gleichzeitig angegangen werden können.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS



Preis:
ab 80 €



System: PS4, Switch, Xbox One
Vertrieb: Ubisoft

Im Sternensystem Atlas herrscht Krieg! Sollte die

vergessene Legion die wertvolle Ressource Nova in die Hände bekommen, droht ein dunkles Zeitalter. Um dies zu verhindern können verschiedene Held*innen, bzw. ihre Raumschiffe gesteuert werden. Auf

Planeten gilt es knifflige Rätsel zu lösen, Feinde in wenig bedrohlich inszenierten Kämpfen zu besiegen und wertvolle Materialien zu sammeln. Der Clou hierbei ist, dass die Raumschiffe, die Pilot*innen und die Waffen auf die beiliegende Controller-Halterung gesteckt und dann im Spiel benutzt werden können. Die Kinder in der Testergruppe hatten großen Spaß an den Plastikspielzeugen und waren durchgehend motiviert, diese mit den verschiedenen Waffen zu kombinieren und im lokalen Multiplayer auszuprobieren. Diese *Toys-to-Life*-Mechanik ist aus anderen Spielen wie *Skylanders* bekannt und kann sich durchaus kostenintensiv gestalten. Denn bei Kindern kann schnell der Wunsch nach weiteren Figuren und Raumschiffen entstehen, die spezifische Fähigkeiten mit sich bringen.



Fazit: Comichaftes Weltraumspiel mit zahlreichen Erkundungsreize und einer *Toys-to-Life*-Mechanik mit möglichen Zusatzkosten.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

LEGO DIE UNGLAUBLICHEN

Das Actionabenteuer setzt die beiden Filme um die Superheldenfamilie Parr in bekannter, kunterbunter Klötzchenwelt um. Obwohl die Vorlage den meisten Jugendlichen unbekannt war, schmälerte das den Spielspaß nicht. Gemeinsam wurde die skurrile und überzeichnete Handlung aufmerksam verfolgt und bei eingestreuten Gags gelacht. Wie bei LEGO-Spielen üblich, gilt es knifflige Umge-



Preis:
ca. 50 €

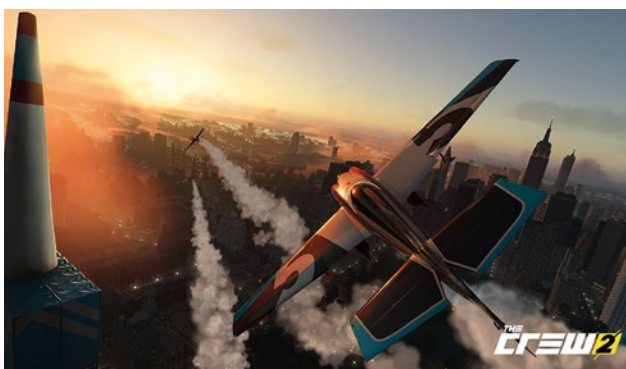
System: PC, PS 4, Switch, Xbox One
Vertrieb: Warner Bros.



bungsrätsel zu lösen, Kämpfe zu bestreiten, Verstecke zu finden und aus Bruchstücken etwas Neues zu erschaffen. Die Steuerung und die Spielmechanik werden im frühen Spielverlauf erklärt und waren für die Jugendlichen sofort verständlich. Neben dem Story-Modus gibt es auch ein freies Spiel, welches vor allem gemeinsam sehr viel Spaß bereitet. Die schiere Masse von über 100 Charakteren und zahlreiche Sammelobjekte motivierte Neulinge zum mehrmaligen Erkunden aller Gebiete, allerdings vermissten Fans der LEGO-Spiele neue, innovative Spielmodi und Rätsel-formate.

Fazit: Klassisches LEGO-Abenteuer, das durch seinen Klötzchen-Charme bei Jungen und Mädchen punktete.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



THE CREW 2



Preis:
ca. 50 €

System: PC, PS4, XBOX One
Vertrieb: Ubisoft



Das verrückte und rasante Arcade-Rennspiel lässt Spielende nun im Wechsel mit dem Auto über die Route 66 rasen, im Flugzeug in die Luft gehen oder mit dem Boot über einen See brettern. Ebenso abwechslungsreich wie die Fortbewegungsmittel gestalten sich auch die Herausforderungen. Von der kurvigen Rennstrecke, über lange Autobahnfahrten bis hin zu kniffligen Geländerallys oder actionreichen Stunt Shows wird hier einiges geboten. Die Jugendlichen hoben die kurzen Ladezeiten sowie die harmonische Grafik und die ansprechende Sound-Kulisse positiv hervor. Die Steuerung war für sie leicht zu erlernen und dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad fühlten sich gleichsam Unerfahrene wie Profis angemessen gefordert. Zwar werden kostenpflichtige Inhalte wie zusätzliche Autos oder spezielle Rennen angeboten, diese müssen laut den Jugendlichen allerdings nicht gekauft werden, um mit dem Rennspiel Spaß zu haben.

Fazit: Ein sehr vielseitiges Rennspiel mit zahlreichen, motivierenden Rennmöglichkeiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 50 €



System: PS4
Vertrieb: Sony

MARVEL'S SPIDER-MAN

In New York gibt es für Peter Parker wieder allerhand zu tun. Als Spider-Man sorgt er in der großen Spielwelt für Recht und Ordnung und muss sich neben dem Verbrecher-Boss Fisk auch gegen eine komplette Schurkenallianz behaupten. Dabei darf auch das Privatleben von Peter Parker nicht zu kurz kommen und sein Job als Wissenschaftler in einem Labor sowie Besuche bei seiner Tante May gehören zum Alltag. Zusätzlich zur spannenden Hauptstory wurden vor allem die vielen abwechslungsreichen Nebenmissionen erledigt und den Jugendlichen machte es sichtlich Spaß, sich von Gebäude zu Gebäude zu schwingen. Oft wurde so mancher Umweg in Kauf genommen, um auf die höchsten Bauwerke zu klettern und waghalsige Stunts auszuführen. Auf Waffengewalt verzichtet *Spider-Man* komplett, sodass die Gegner durch die eigene Faustkraft oder mit Spinnenkräften besiegt werden müssen. Mit steigender Erfahrung können weitere Fähigkeiten oder spezielle Hilfsmittel freigeschaltet werden. Die Liebe zum Detail offenbart manche Überraschungen, so sorgten spontane Selfies von Spiderman mit begeisterten Passant*innen bei den Jugendlichen für einige Lacher. Eine Abwechslung aus actiongeladenen Kämpfen und ruhigen Rätselpassagen, in denen beispielsweise Stromkreisläufe hergestellt oder unbekannte Stoffe analysiert werden müssen, fordert nicht nur ein schnelles Reaktionsvermögen, sondern auch logisches Denken.

Fazit: Die gewalthaltigen, stellenweise düsteren und dramatischen Szenen sind zwar in ein fiktives Setting eingebunden, dennoch können sensible Gemüter möglicherweise überfordert werden.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren





Preis:
ca. 40 €



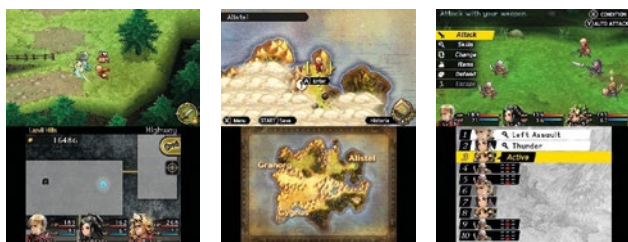
System: N3DS
Vertrieb: Atlus

RADIANT HISTORIA PERFECT CHRONOLOGY



Die Neuauflage des Rollenspiels im Animé-Look erfreute vor allem bei den älteren Genrefans großer Beliebtheit. Für sie war

es spannend, das Geschehen durch eine Zeitreise-Funktion zurückspulen zu können, wenn sie in eine Sackgasse gerieten. Und dass sich das Geschehen durch getroffene Entscheidungen merklich veränderte, sorgte für zusätzliche Motivation. In der facettenreichen Spielwelt voller Erkundungsreize gibt es zahlreiche Nebenaufgaben zu bewältigen, so dass nie Langeweile aufkam. Das rundenbasierte Kampfsystem forderte ein gewisses Spielverständnis sowie taktisches Geschick und erinnerte die Jugendlichen an die Klassiker des Rollenspiel-Genres. Problematisch war eigentlich nur die Tatsache, dass das Spiel für den europäischen Markt ausschließlich in englischer Sprachausgabe zur Verfügung steht. Da die Dialoge teilweise relativ kompliziert waren, benötigten Kinder unter 12 Jahren zusätzliche Hilfestellung.



Fazit: Komplexes japanisches Rollenspiel mit motivierender Zeitreise-Funktion und taktisch geprägten Kämpfen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

NI NO KUNI 2: SCHICKSAL EINES KÖNIGREICHS



Preis:
ca. 30 €

System: PS4
Vertrieb: Bandai Namco

In einer märchenhaften Parallelwelt kommt es zum Putsch gegen den König. Dessen Sohn Evan muss flüchten und fortan beweisen, dass er den Widerstand anführen und ein eigenes, freies Königreich gründen und verwalten kann. Auf seinem Weg dahin wird er von neuen und alten Freund*innen sowie den Elementarwesen Gnuffis unterstützt. Und wie für Rollenspiele typisch, muss die Landschaft sorgfältig erkundet, viele Kämpfe ausgefochten sowie Aufgaben erfüllt werden. Das stark überarbeitete, wenngleich oft hektische Kampfsystem gefiel den Jugendlichen ebenso, wie kniffligen Echtzeitstrategiemissionen und der Aufbau einer Stadt. Die bunte Landschaft und Fantasy-Figuren sowie die atmosphärische Musik erinnerte sie an ein spielbares Animé, bei dem sich die Geschehnisse der realen und der Fantasywelt gegenseitig bedingen und es zu interessanten politisch-kritischen Anspielungen kommt. Allerdings sind zahlreiche Dialoge nicht vertont und die Story tritt manchmal auf der Stelle, was alle als störend empfanden.

Fazit: Ein Rollenspiel im Animé-Look mit wenig bedrohlich wirkenden Kämpfen und Themen, die zum Nachdenken anregen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



NHL 19



Preis:
ca. 60 €

System: PS4, Xbox One
Vertrieb: Electronic Arts

Genau wie beim Fußball (siehe Fifa auf S. 41) gibt es auch für die eingefleischten Eishockeyfans alljährlich eine neue Spielversion. Neben angepasster Optik und aktuellem Kader sind die Änderungen nur marginal. Im Test versuchten sich auch Einsteiger*innen ohne umfassende Regelkenntnisse an Schläger und Puck. Dank skalierbarem Schwierigkeitsgrad und vereinfachter Steuerung hatten sie schnell Erfolge und der actionreiche Spielmodus *Drei gegen Drei* mit einem stark reduzierten Regelwerk machte in der Gruppe viel Spaß. Doch im normalen Match gegen die Cracks auf dem Eis hatten Gelegenheitsspieler*innen keine Chance, denn besondere Tricks und raffinierte Spielzüge müssen zunächst trainiert werden, bevor sie in Drucksituationen gelingen. Beliebt war auch der *Hockey Ultimate Team* Modus (HUT). Hier können Sammelkarten erspielt oder auch gegen Echtgeld gekauft werden. Mit



den hierin enthaltenen Spielern lässt sich der eigene Kader aufbauen, was sich bei erfolgsorientierten und impulsiven Spieler*innen durchaus kostenintensiv gestalten kann.

Fazit: Ansprechend inszeniertes Sportspiel für Eishockeyanhänger*innen mit vielen verschiedenen Spielmodi, aber nur wenigen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

F1 2018

Die mittlerweile zehnte Auflage des Autorennspiels motivierte mit offiziellen Lizenzen für aktuelle Wagen, Fahrer und Rennstrecken. Während den Neulingen unter den Tester*innen mit optionalen Fahrhilfen wie Bremsassistent oder Ideallinie unter die Arme gegriffen wurde, interessierten sich die Profis für das gezielte Feintuning der Fahrzeuge. Steuerung und Fahrgefühl sind wie immer ein gelungener Mix aus Simulation und Arcade-Racer, egal ob mit Lenkrad oder Controller.



Preis:
ca. 60 €

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



Grafisch begeisterte das Spiel mit optimierter Wolken-dynamik oder atmosphärischen Regenrennen. Der eigene Fahrertyp sowie die Stimmung im Team ergaben sich aus Interviews nach jedem Rennen. „Das ist manchmal nicht wirklich logisch“, beklagten mehrere Jugendlichen, aber fanden es gut, dass sie in der Saison das Team auch wechseln konnten. Zusätzlich zu den typischen On- oder Offline-Rennen mit den Formel-1-Boliden gibt es klassische Rennwagen von früher für spezielle Zeitfahren und Übungen. Und im Grand-Prix-Modus eigene Cups erstellen zu können, sorgte für zusätzliche Motivation.

Fazit: Ein Update der ohnehin schon spannend und detailreich inszenierten Vorjahresversion mit aktuellen Regeln und Strecken sowie offiziellen Lizenzen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



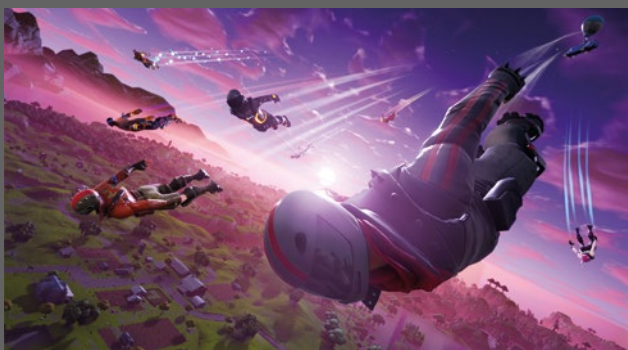
Preis:
Download
kostenlos

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



FORTNITE - BATTLE ROYALE

Fortnite ist derzeit in aller Munde. Während Kinder und Jugendliche begeistert mit- und gegeneinander spielen, sich über ihre Erlebnisse austauschen und sogar die Tänze der Spielfiguren einstudieren, sind viele Eltern unsicher. Grund genug, um einen genaueren Blick auf das Phänomen zu werfen.



Fazit: Ein comichaft, aber dennoch spannend inszenierter Wettkampfmodus mit optionalen Zusatzkosten, bei dem gebaut und gekämpft werden kann.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Was ist Fortnite?

Fortnite besitzt zwei gänzlich unterschiedliche Spielmodi. Im Jahr 2017 wurde mit *Save the World* ein kostenpflichtiges Grundspiel veröffentlicht. Hier gilt es als Team ein schützendes Fort (=Festung) aufzubauen und sich mit Waffengewalt gegen herannahende Zombies zu wehren. Der Spielmodus *Battle Royale* ist bei Kindern und Jugendlichen wesentlich beliebter und meist gemeint, wenn von *Fortnite* die Rede ist. Alleine oder als Team von maximal vier Spielenden landet man hier auf einer Insel. In der comichaft gestalteten Landschaft müssen nun rasch Waffen, Heilmittel, Schutz und Baustoffe gelootet (=erbeutet) werden, um sich gegen die Kontrahentinnen und Kontrahenten durchzusetzen. Der Spielbereich wird dabei stetig kleiner und so kann sich niemand ohne permanenten Gesundheitsschaden in sicherer Entfernung verschanzen. Mit Rohstoffen wie Holz und Stein lassen sich Wege zu unerreichbaren Orten bauen oder Mauern errichten, die vor gegnerischen Angriffen schützen. Während das Geschehen anfangs noch actionreich und schnell vonstatten geht, steht später genau dieser Deckungskampf in selbstgebauten Türmen mit Scharfschützengewehren und Granatwerfern im Vordergrund.

Ziel ist es, die letzte verbleibende Spielfigur oder das überlebende Team zu stellen und damit einen *epischen Sieg* zu erringen. In der nächsten Partie bestehen wieder gleiche Chancen, denn die zuvor erhaltenen Gegenstände und Waffen können nicht mitgenommen werden.

Ab welchem Alter?

Gerade hinsichtlich der Altersfreigabe besteht bei Eltern Verunsicherung. Gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG) müssen in Deutschland nur diejenigen Spiele durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beurteilt werden, die auf einem Trägermedium (CD, DVD, Blu-Ray Disk) im stationären Handel veröffentlicht werden. Der Modus *Save the World* wurde geprüft und ist freigegeben ab 12 Jahren. Für reine Online-Spiele, wie dem beliebten *Battle Royale* Modus gilt diese Pflicht zur Prüfung nicht. Allerdings wurde im Rahmen des IARC-Verfahrens, das Altersempfehlungen für Online-

Kurz vor Redaktionsschluss wurde ein neuer Kreativmodus angekündigt. Ähnlich wie bei Minecraft soll künftig die Möglichkeit bestehen, auf einem Server gemeinsam mit anderen Spielenden eigene Welten zu erschaffen. Aktuelle Informationen sowie eine pädagogische Einschätzung finden Sie auf www.spieleratgeber-nrw.de/fortnite

Spiele und Apps auf verschiedenen Plattformen ermöglichen, mit *USK 16* eingestuft (mehr dazu auf Seite 6). Letztendliche obliegt es den Erziehungsverantwortlichen, ab wann sie das Spiel ihrem Kind zugänglich machen.

Wie ist die gewalthaltige Spielhandlung pädagogisch einzuordnen?

Im *Battle Royale* Modus wird das Geschehen von Auseinandersetzungen mit Waffengewalt bestimmt. Und das Ziel, alle anderen zu besiegen, wird nicht weiter durch eine Hintergrundgeschichte oder Zuschreibungen wie *gut* und *böse* gerahmt, wie es beim *Save the World*-Modus der Fall ist. Somit handeln Spielende im moralischen Graubereich, was eine gewisse Reflektionsfähigkeit erfordert.

Die Spielhandlungen sind allerdings in ein fiktives Szenario im Comic-Look eingebettet. Das kann ebenso zur Entlastung beitragen wie die Tatsache, dass die Spielfiguren nicht sterben, sondern wegteleportiert werden. Und bei einer Niederlage kann einfach eine neue Partie gestartet werden. In der Regel verfügen Jugendliche ab 14 Jahren über eine gewisse Medienerfahrung und das notwendige entwicklungsbedingte Rüstzeug, um das Geschehen ohne nachhaltige Beeinträchtigung einordnen zu können. Für sensible Gemüter sind die Hektik und der spannende Wettkampfcharakter im konstanten Bedrohungsszenario gegebenenfalls überfordernd.

Zum Abschluss noch 4 Hinweise

- Kinder und Jugendliche entwickeln sich durchaus unterschiedlich und auch eine pädagogische Altersbeurteilung ist nur als Richtwert zu verstehen. Eltern sollten ihre Verantwortung wahrnehmen, sich selbst ein Bild von dem Geschehen machen, eine Haltung einnehmen und diese authentisch vertreten.
- Trotz Gratis-Download können Kosten entstehen. Hierbei handelt es sich zwar lediglich um optische Verschönerungen (z.B. Skins), die keinerlei Einfluss auf den Erfolg haben, diese gelten allerdings innerhalb der Gemeinschaft als Statussymbol. Klare Absprachen können Konflikten vorbeugen und ein fest vereinbartes Budget stärkt Heranwachende in ihrer Selbstverantwortlichkeit.
- Über einen In-Game-Voicechat können Spielende mit fremden Personen in Kontakt treten. Beschimpfungen oder anderweitig unangemessene Verhaltensweisen sind keine Seltenheit und können dem Anbieter gemeldet werden.
- *Fortnite – Battle Royale* sollte nur dann erlaubt werden, wenn ausreichend Zeit zur Verfügung steht. Die Spielrunden können weder pausiert noch gespeichert werden und bis zu 40 Minuten dauern.





Preis:
ca. 45 €



System: PC, PS4, Xbox One
Vertrieb: Capcom

MONSTER HUNTER: WORLD

Bei der Erforschung einer fremdartigen Welt mit exotischer Flora und Fauna müssen riesengroße, an Dinosaurier erinnernde Monster entdeckt, erlegt und geplündert werden. Dabei hat jedes Monster individuelle Verhaltensmuster und Anfälligkeiten, worauf Spielende mit entsprechender Taktik und Bewaffnung reagieren müssen. Die Handhabung wird kleinschrittig erklärt und gestaltet sich im Verlauf zunehmend komplexer, weshalb die Jugendlichen fortlaufend motiviert waren. Es müssen Missionen erledigt, Tiere gejagt und Rohstoffe gesammelt werden. In der Stadt können Waffen und Ausrüstungen mit den Funden verbessert werden. Zum Leidwesen der Serien-Fans bietet dieser Teil keinen lokalen Mehrspielermodus, dennoch steht das kooperative Online-Spiel mit Freunden oder zufälligen Begegnungen klar im Vordergrund. Die Kämpfe wirkten auf die Gruppe nicht brutal, sondern fiktional. Eltern sollten wissen, dass Online-Sitzungen nicht spontan unterbrochen werden können und oftmals über eine Stunde dauern.



Fazit: Ein actionreiches, zeitintensives Rollenspiel mit fantastischer Kulisse und einem motivierendem Mehrspielermodus, bei dem riesige Monster besiegt werden müssen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LIFE IS STRANGE 2



Preis:
ca. 40 €

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

Nach einem Schicksalsschlag flüchtet Teenager Sean Diaz mit seinem kleinen Bruder Daniel aus der Heimatstadt Seattle. Es folgt ein episodisch inszenierter, interaktiver und abwechslungsreicher Roadtrip, bei dem das Erkunden von comichaft gestalteten Schauplätzen sowie das Führen von emotional inszenierten Dialogen im Vordergrund stehen. Immer wieder mussten die Jugendlichen verzwickte Entscheidungen treffen, was für jede Menge Diskussion sorgte. Denn manch schwerwiegende Konsequenz offenbarte sich erst im späteren Verlauf. Es werden schwierige Themen wie Rassismus und Vorurteile angesprochen und durch die zahlreichen alltäglichen Probleme der Geschwister mit Lebensweltbezug entstand eine intensive Identifikation. Im Vergleich zum Vorgänger hat nicht der Protagonist Sean, sondern dessen kleiner Bruder übernatürliche Kräfte. Er kann zwar nicht direkt gesteuert werden, dafür orientiert er sich am Verhalten seines Bruders, was alle als spannende und innovative Idee beurteilten.

Fazit: Ein Roadtrip im Episodenformat mit stimmungsvoller Musik und tiefsinniger Story, der die Jugendlichen auch über das Spielen hinaus beschäftigte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



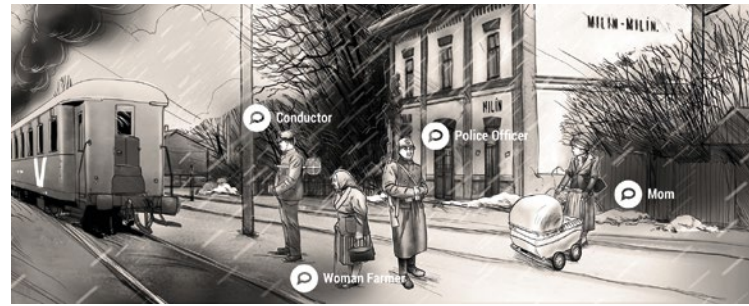
ATTENTAT 1942



Preis:
ca. 10 €

System: PC
Vertrieb: Czech Academy of Sciences

Digitale Spiele, die den Nationalsozialismus thematisierten und verfassungsfeindliche Symbole beinhalteten, kamen bislang in abgeänderter Form in den deutschen Handel. Bei *Attentat 1942* ist nun erstmals die Sozialadäquanzklausel zur Anwendung gekommen, die eine Darstellung von Hakenkreuzen nach verantwortungsbewusster Prüfung im Einzelfall erlaubt. Das Spiel inszeniert eine tragische Familiengeschichte vor dem Hintergrund eines von den Nazis besetzten Prags im Jahr 1942. Das Geschehen wird durch eine Collage aus historischen Filmaufnahmen, statischen schwarz-weißen Comicsequenzen und Standbildern interaktiv erzählt. Obwohl es zu keiner direkten Gewaltdarstellung kommt, werden Themen wie staatlicher Terror und Konzentrationslager behandelt, was Kinder unter 12 Jahren mit eingeschränktem Geschichtswissen ggf. nicht korrekt einordnen könnten. Doch gerade für Jugendliche ist diese ethische Dimension des menschli-



chen Handelns eines der zentralen Themen der Entwicklung und sollte vor dem Hintergrund des Dritten Reichs kritisch reflektiert und diskutiert werden.

Fazit: Jugendliche können sich hier kritisch mit den Geschehnissen in der Tschechei während des 2. Weltkriegs auseinandersetzen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ASTRO BOT RESCUE MISSION



Preis:
ca. 40 €

System: PS4
Vertrieb: Sony

Das VR-Spiel handelt vom niedlichen Roboter Captain Astro, dessen Raumschiff von einem Tentakel-Alien zerstört wurde und der nun seine zerstreute Crew wieder einsammeln muss. Hierfür gilt es, zwanzig Level voller Hüpfparcours, Fallen, Umgebungsrätseln und skurriler, wenig bedrohlich dargestellter Gegner zu meistern. Die Schauplätze reichen von Fabrikanlagen und Lavabecken hin zu Friedhöfen, einem Rummelplatz oder einer Stadt in den Wolken. Die Steuerung wurde schnell verstanden: Der Roboter kann springen, etwas schweben und im Kampf ein paar Schläge austeilen. Dank der VR-Spielmechanik konnten sich die Spielenden frei in der Umgebung umsehen und so versteckte Schalter und Wege entdecken oder zum Beispiel mit dem eigenen Körper eine Wand für Captain Astro auf-

brechen. Dies alles zu koordinieren, machte den Jugendlichen sichtlich Spaß, erforderte aber auch ein hohes Maß an Konzentration. Gerade bei VR-Spielen können unerwünschte Effekte wie Kopfschmerzen und Übelkeit auftreten. Wer empfindlich reagiert, sollte eher nur kurze Passagen spielen und dies möglichst nicht allein.

Fazit: Innovatives 3D-Jump'n'Run mit abwechslungsreichen Levels und interaktivem Gameplay.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



SEA OF THIEVES

Zu viert ein Piratenabenteuer erleben und gemeinsam die virtuellen Meere unsicher machen? Das hörte sich für die Jugendlichen sehr reizvoll an und entsprechend motiviert begaben sie sich in der karibischen 3D-Landschaft im detailreichen Comic-Look auf die Suche nach vergrabenen Schätzen, exotischen Tieren



Preis:
ca. 45 €



System: PC, Xbox One
Vertrieb: Microsoft

oder ehemals berühmten Seeräuber*innen, die als Skelette ihr Unwesen treiben. Dabei trafen sie auf Gefahren in Form von Haien, giftigen Schlangen oder säbelschwingenden Skeletten. Einen Verhaltenskodex gibt das Spiel nicht vor, daher kommt es häufig zu Überfällen von anderen Spielenden, die ebenfalls berühmt werden möchten. Typisch für Online-Rollenspiele ist die Tatsache, dass sie viel Zeit fordern und kein Ende im herkömmlichen Sinne haben. Doch trotz anfänglicher Begeisterung fehlte es den Jugendlichen auf lange Sicht an Abwechslung und Herausforderung. Es besteht die Möglichkeit, Echtgeld zu investieren.

Fazit: Ein einsteigerfreundliches Online-Rollenspiel in stimmiger Piratenwelt, dem langfristig die Abwechslung fehlt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION



Preis:
ca. 20 €



System: PC
Vertrieb: Microsoft

Das Gameplay des Klassikers aus dem Jahr 1997 hat sich nicht geändert und wusste aufgrund der überarbeiteten Optik auch heute noch zu gefallen. Wie gehabt, gilt es aus der Vogelperspektive und in Echtzeit Dörfer zu errichten, Rohstoffe abzubauen, Armeen zu bilden und in den Krieg zu ziehen. Dies alles ist inspiriert durch historische Ereignisse- vom Aufstieg

Fazit: Das Echtzeit-Strategiespiel bietet neben zeitkritischem Aufbau und taktischem Kampf auch allerlei Wissenswertes über verschiedene Geschichtsthemen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Ägyptens bis in die Zeit der ersten Punischen Kriege. Die meisten Jugendlichen kannten das Original nicht und machten sich zunächst auf einem einfacheren Schwierigkeitsgrad gegen den Computer mit den Möglichkeiten vertraut. Mit etwas Übung ging es dann in den Mehrspielermodus, um das Können gegen andere Spielende zu beweisen. Langfristig blieben allerdings nur die älteren Profi-Strateg*innen interessiert, denen die ein oder andere altersbedingte Macke nicht störte. Pädagogisch interessant ist, dass man sich über alle vorkommenden geschichtlichen Aspekte näher informieren kann und das Spiel taktisches und diplomatisches Handeln sowie Planungskompetenz fordert.



BURNOUT PARADISE REMASTERED



Preis:
ca. 25 €

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



In der Neuauflage des beliebten Rennspiels geht es grundlegend darum, die eigene Fahrlizenz aufzuwerten und neue Autos zu gewinnen. Aber der eigentliche Anreiz war im Test die pure, unrealistische, überzogene Action mit jeder Menge Crashes und spektakulären Sprüngen. Im Spiel gegen den Computer oder online gegen andere Spielende warten an jeder Ampelkreuzung Herausforderungen, die man durch einen *Burnout* (durchdrehende Reifen) mit dem Fahrzeug seiner Wahl startet. Die Grafik wirkte auf die Jugendlichen eher altmodisch und detailarm, die Atmosphäre, und vor allem der rockige Soundtrack sowie das freiheitliche Gefühl, hingegen motivierend. *Burnout Paradise* ist kein Spiel, das hohe Anforderungen stellt. Es wurde gerne genutzt, um einen spielerischen Ausgleich zum regel- und aufgabenbelasteten Alltag zu bekommen. Die Fahrzeuge sind überschnell und lassen durch ihren ständig vorhandenen Raketenantrieb jegliche Bezüge zum wahren Leben vergessen, weshalb der fiktive Charakter der Action für Jugendliche klar erkennbar war.

Fazit: Ein Kult-Rennspiel in überarbeiteter Neuauflage, bei dem überzogene Action und Regelbrüche im Vordergrund stehen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 30 €

System: PS4
Vertrieb: EuroVideo



APEX CONSTRUCT

In einer menschenleeren, postapokalyptischen Welt müssen sich die Spielenden mit einem Bogen bewaffnen



gegen allerlei gefährliche Roboter zur Wehr setzen. Darüber hinaus gilt es aber auch aufzuklären, was es mit der künstlichen Intelligenz namens *Mothr* auf sich hat, die scheinbar für den Untergang der Menschheit verantwortlich ist. Die Gamer*innen erlebten das interaktive Geschehen dabei mit Bewegungssteuerung und einer VR-Brille aus der Ego-Perspektive, was alle faszinierte. Gekämpft wird fast ausschließlich mit dem Bogen gegen Maschinen in einer Science-Fiction-Kulisse ohne explizite Darstellungen. Doch aufgrund des fordernden Schwierigkeitsgrades und des Mittendrin-Gefühls wurde das Geschehen als sehr intensiv beschrieben, was gerade Unerfahrene überfordern kann. Gleiches gilt für die komplexen Rätsel: Wenn beispielsweise mithilfe der Bewegungssensoren Tasten gedrückt werden sollen, ist nicht nur Köpfchen, sondern auch einiges an Geduld und Fingerspitzengefühl gefragt.



Fazit: Futuristisches Actionspiel in einer ansprechend gestalteten VR-Umgebung mit kniffligen Rätseln und intensiver Action.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

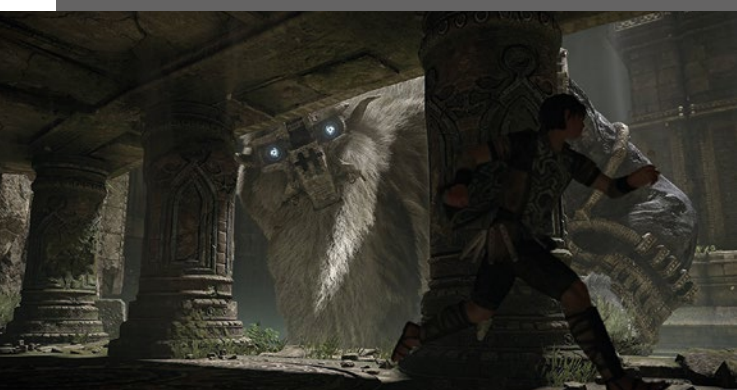
SHADOW OF THE COLOSSUS



Preis:
ca. 30 €

System: PS4
Vertrieb: Sony

Das Remake des 2005 erschienenen *Shadow of the Colossus* überzeugte die Spieletester*innen mit einer wunderschönen, detailreichen Grafik und einem traumhaften Soundtrack. Der Hauptcharakter Wander möchte ein Mädchen retten, welches aufgrund einer



Opferung zu Tode gekommen ist. Die große Macht eines mysteriösen Tempels offenbart ihm, er soll 16 Kolosse mit einem kraftvollen Schwert bezwingen, um sie wieder zum Leben zu erwecken. Im nun Folgenden wird die detailreich gestaltete, monumentale Ödnis mit dem Pferd Agro durchquert. Die Sonnenlichtreflektion des Schwertes weist dabei den Weg zum nächsten Koloss, die ihrem Namen vollends gerecht werden. Die teils turmhohen Wesen scheinen aus Stein mit Fell oder Federn geschaffen worden zu sein, manche laufen umher, andere schwimmen im Wasser oder fliegen durch die Lüfte. Mit Timing und Geschick gilt es die Wesen zu erklimmen und leuchtende Siegel mit gezielten Hieben entzwei zu schlagen. Wenn sich die Kolosse schüttelten, erinnerte das die Jugendlichen an ein rasantes Bullenreiten, bei dem schnell ein sicherer Halt gefunden und die zunehmend schwindende Ausdauer beachtet werden muss. Dies führte zu zahlreichen Fehlversuchen und forderte ein hohes Maß an Konzentration und Geduld.

Die Stimme der großen Macht gab hin und wieder Tipps, ansonsten waren die Jugendlichen auf sich allein gestellt. Im Fortgang der Handlung wachsen der Hauptfigur scheinbar Hörner und in der Gruppe kam die ethische Frage auf, ob das Töten der anmutigen Kolosse wohl gerechtfertigt sei. So nimmt die Tragödie ihren Lauf und gipfelt in einem emotionalen Finale, das jede Menge Interpretationsspielraum bietet und alle in der Gruppe emotional berührte.

Fazit: Aufgehübschtes Remake eines einzigartigen Abenteuers mit einer Geschichte, die zum Nachdenken anregt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



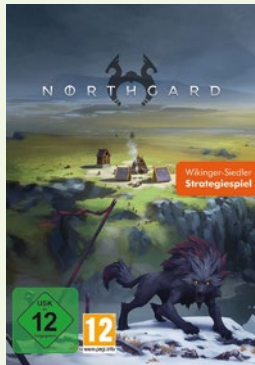
Preis:
ca. 20 €



System: PC
Vertrieb: Purple Hills

NORTHGARD

Statt eine umfassende Geschichte zu erzählen, konzentriert sich *Northgard* komplett auf den strategischen Aufbau einer Siedlung. Ähnlich wie beim Spiel *Die Siedler* blicken Spielende von oben auf ein Gebiet und können dort Wohnhäuser und Betriebe errichten, den Bewohnern Jobs zuteilen und Ressourcen mit Bedacht verwalten, um den harten Winter zu überleben. Was anfangs noch allen Spielenden gelang, entpuppte sich später selbst für erfahrene Strateg*innen als komplexe Herausforderung. Durch zufällige Ereignisse, wie beispielsweise das Wetter, Erdbeben oder Rattenplagen, verläuft jede Runde anders und auch die verschiedenen Siegoptionen sorgen laut den Jugendlichen für Spannung und Abwechslung. Die zahlreichen taktisch geprägten Kämpfe gegen andere computergenerierte Clans oder Kontrahent*innen im Online-Mehrspielermodus brachten Action in das ansonsten eher ruhigere Erlebnis und forderten ständige taktische Anpassungen. Langfristig blieben jedoch nur hartgesottene Genre-Fans ab 14 Jahren motiviert.



Fazit: Strategiespiel im Wikinger-Look, das selbst ältere Genre-Profis immer wieder herausforderte.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

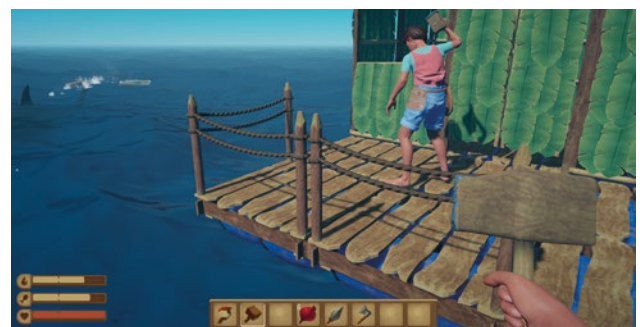
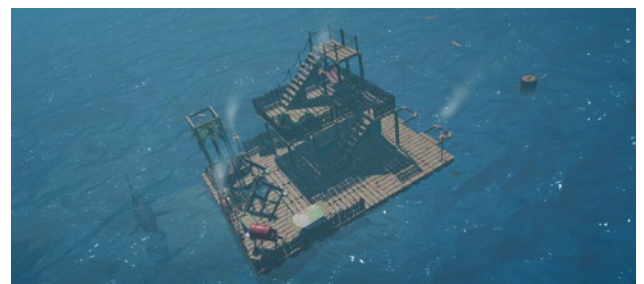
RAFT



Preis:
ca. 10 €

System: PC
Vertrieb: Axolot Games

Zunächst treiben Spielende in Ego-Perspektive auf einem winzigen Floß über das Meer mit dem Ziel, zu überleben und irgendwann gerettet zu werden. Hierbei angelt man ständig Treibgut aus dem Wasser wie Fässer, Holzplanken, Plastikmüll und andere Gegenstände. Die Spielenden konnten das Floß auch verlassen und umher schwimmen, wobei sie jedoch ein Hai verfolgt. Hin und wieder tauchten kleine Inseln auf, wo es ebenfalls viel zu entdecken gab. Aus den Fundsachen lassen sich Werkzeuge und Waffen erstellen, Netze basteln oder Pflanzen züchten. Natürlich spielen Hunger und Durst eine zentrale Rolle. Die größte Motivation für die Spielenden aber war es, das Floß zu einem individuellen Zuhause auszubauen. Und dies kann im kooperativen Multiplayermodus auch gemeinsam angegangen werden, wobei man sich auf dem Floß gegenseitig hilft, aber eben auch mehr Nahrung und Trinkwasser benötigt. Das Spiel wird derzeit nur in einer Vorab-Version (*Early Access*) mit abgespecktem Funktionsumfang angeboten. Raft ist nur über Steam erhältlich und hat deshalb kein IARC-Kennzeichen (siehe S. 6).



Fazit: Klassisches Survival-Spiel auf dem Meer, das wenig Wert auf detailreiche Grafik legt, sondern seinen Reiz vor allem im Kooperationsmodus entfaltet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE



Preis:
ca. 20 €

System: PC
Vertrieb: Good Shepherd

In Gestalt eines Skeletts mit Wanderhut und Bündel auf den Schultern, wird der amerikanische Kontinent in

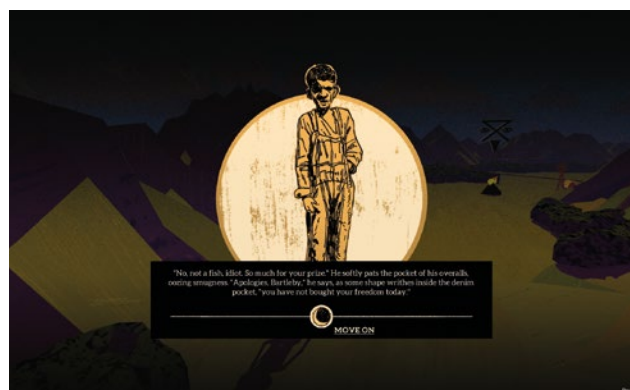


den 30er Jahren zu Fuß durchwandert. Hierbei gilt es, möglichst viele Geschichten von anderen Personen aus den unterschiedlichen Regionen zu sammeln und diese weiter zu verbreiten. Dabei verändern sich die Erzählungen im Laufe der Reise und aus einem Gewitter entsteht der spannende Mythos eines Vogels, der dieses ausgelöst haben soll. In Dialogen muss aus verschiedenen Antworten ausgewählt und auch sonst noch andere Entscheidungen getroffen werden, die den Fortgang beeinflussen. Actionfans fanden dies merklich langweilig und auch die englische Sprache schreckte viele Jugendliche ab.

So blieben nur noch wenige interessierte Spielende übrig, die sich auf diese narrative Reise voller philosophischer Erzählungen und Volkssagen der amerikanischen Kultur sowie zahlreichen literarischen Verweisen einließen. Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und hat deshalb kein IARC-Kennzeichen (siehe S. 6).

Fazit: Eine leseintensive Reise durch Amerika voller Geschichten, Volkssagen und interessanter Charaktere.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



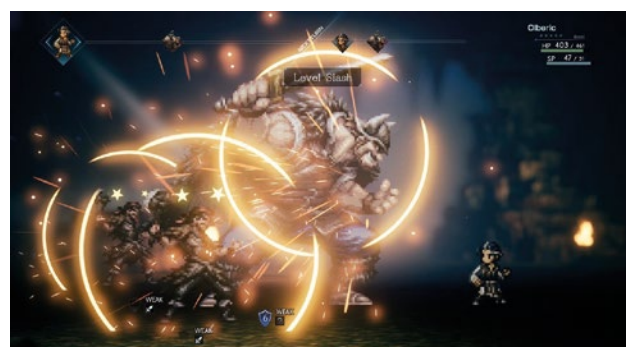
Preis:
ca. 45 €



System: Switch
Vertrieb: Square Enix

OCTOPATH TRAVELER

Während viele digitale Spiele mit opulenter und realistischer Grafik aufwarten, besticht *Octopath Traveler* durch einen charmanten 2D-Pixellook in dreidimensionalen Panoramen. Insgesamt können acht unterschiedliche Held*innen gespielt werden, wobei sich jede*r durch eine individuelle Hintergrundgeschichte und ein anderes Ziel kennzeichnet. Die Spielmechanik ist an klassische Rollenspiele angelehnt und bei den abstrakten, rundenbasierten Kämpfen ist die richtige Teamzusammensetzung und der taktisch kluge Einsatz der individuellen Fähigkeiten entscheidend. Im Laufe des Abenteuers immer neue Gebiete der Weltkarte aufzudecken und auch optionale Höhlen, Wälder und Verliese zu erkunden, war für die Jugendlichen abwechslungsreich. Die Geschichte der acht Held*innen fesselte über viele Spielstunden und überraschte sie mit zahlreichen Wendungen. Lediglich die vielen Texte fanden einige Tester*innen störend und hätten sich eine Vertonung der Dialoge gewünscht.



Fazit: Klassisches Rollenspiel mit Retrocharme, interessanten Charakteren und vielen Stunden Spielspaß.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

INTO THE BREACH



Preis:
ca. 15 €



System: PC
Vertrieb: Subset Games

Auf einer 8x8 Felder großen Spielfläche mit minimaler Pixel-Grafik müssen zunächst drei Roboter mit unterschiedlichen Fähigkeiten platziert werden. Ziel ist es, das Insektenvolk der Vek davon abzuhalten, die Kraftwerke zu zerstören. Ähnlich wie beim Schach werden die Züge rundenweise ausgeführt und erfordern taktisches Geschick und eine recht hohe Frustrationstoleranz, denn im Test stellte sich heraus, dass Verlieren zum Spielprinzip gehört. Passiert dies im Laufe der mehrere Missionen umspannenden Kampagne, bleiben beim Neustart lediglich die Verbesserungen der Roboter-Piloten vorhanden. Erst nach zahlreichen Anläufen waren die Jugendlichen ausreichend ausgerüstet und hatten die notwendige Erfahrung, um zu gewinnen. Obwohl die Grafik alle an ein Mobile Game erinnerte, kam bei den zufallsgenerierten Missionen nie Langeweile auf. Oft musste austariert werden, ob die



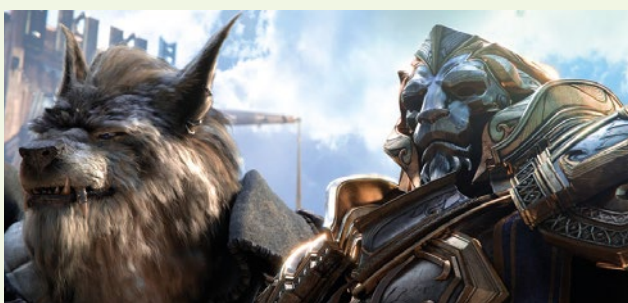
eigenen Panzer geschützt oder eine Nebenmission wie die Rettung von Menschen erfüllt und dafür selbst Schaden eingesteckt werden sollte.

Fazit: Rundenstrategiespiel im Pixel-Look, das trotz unscheinbarem Äußeren ein hohes Maß an Taktik und Geduld fordert.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE OF AZEROTH

Die mittlerweile siebte Erweiterung des bekannten Online-Rollenspiels erzählt die wendungsreiche Geschichte eines drohenden Krieges um die wertvolle Ressource Azerit. Mit den Trollen und dem Seefahrer-volk Kul Tiras gibt es neue spielbare Völker, ansonsten sind kaum neue Gameplay-Impulse vorhanden. Genretypisch gilt es Aufgaben (Quests) zu erledigen, so an Erfahrung und Ausrüstung zu gewinnen, um die Spielfigur zunehmend mächtiger auszugestalten. Und das macht



Preis:
ca. 45 €

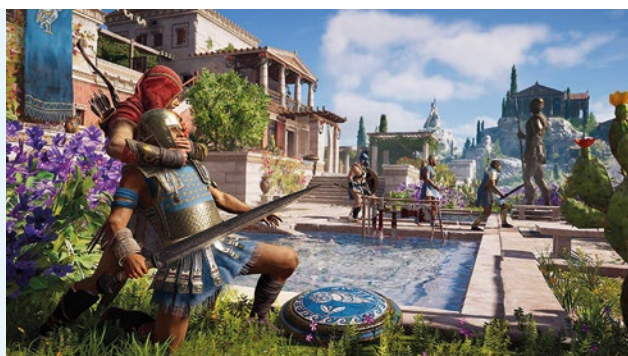


System: PC
Vertrieb: Activision Blizzard

am meisten Spaß im sozialen Verbund - den so genannten *Gilden*. Mit fortlaufender Spielzeit entsteht auch eine Bindung mit der Spielfigur, welche zunehmend mächtiger ausgestaltet werden kann. Da der Spielerfolg in hohem Maße von der aufgewendeten Zeit abhängt und die Handlung kein Ende im herkömmlichen Sinne hat, kann schnell der Reiz entstehen, länger als geplant spielen zu wollen. Hier ist eine gewisse Reflektionsfähigkeit gefordert, um die Spielzeit selbstverantwortlich zu regulieren. Gerade jüngere und erfolgsorientierte Spieler*innen benötigen hierbei Unterstützung. Neben dem Kauf des Spiels fallen Abonnement-Gebühren an.

Fazit: Zeitintensives Online-Rollenspiel, das durch eine ansprechend inszenierte Geschichte und zahlreichen Abenteuern im sozialen Verbund motiviert.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Die Open-World-Serie führt dieses Mal ins antike Griechenland inklusive Mythen und Monstern. Als wahlweise männliche oder weibliche Nachfahren des Sparta-Königs Leonidas gilt es eine epische Saga samt unzähliger Nebenmissionen zu erleben. Hierbei sammelt man Erfahrung und kann die Figur stetig verbessern. Das rollenspielerorientierte Optimieren spiegelt sich auch im strategisch inszenierten Kampfsystem wieder, das aufgrund des historischen Settings von Jugendlichen ab



Preis:
ca. 60 €

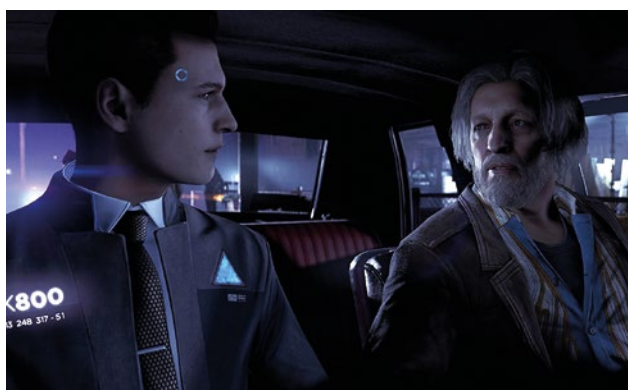


System: PC, PS4, Xbox One
Vertrieb: Ubisoft

16 Jahren als Fiktion eingeordnet werden konnte. Gleiches gilt für die abenteuerlichen Schlachten auf hoher See. Als reizvoll wurde auch das Auskundschaften mit Adler Ikaros beschrieben, denn Städte, Tempel und mediterranen Landschaften sind eine wahre Augenweide. Ansprechend fanden die Spielenden, dass in den Dialogszenen verschiedene Antworten zur Auswahl standen. Diese verändern die Gespräche und zum Teil den Fortgang. Hier geht es nicht um Gut oder Böse, sondern um Moral und die Konsequenzen aus eigenen Handlungen. Ebenso punktete der gut dosierte Humor als Kontrast zur Action.

Fazit: Die Action und Erkundung des alten Griechenlands überzeugte mit interaktiven Rollenspielerlementen und alternativen Enden.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



DETROIT: BECOME HUMAN



Preis:
ca. 60 €

System: PS4
Vertrieb: Sony

Im Jahr 2038 sind menschenähnliche Androiden fester Bestandteil der Gesellschaft. Sie übernehmen niedere Arbeiten und werden von den Menschen oftmals respektlos und entwürdigend behandelt, was Parallelen zur Rassentrennung aufweist. Doch gibt es immer mehr sogenannte Abweichler, die aus ihrem Programmcode ausbrechen und von den eigenen Gefühlen geleitet handeln. Die Spielenden übernehmen die Rolle dreier Androiden, die abwechselnd in Episoden gesteuert werden. Hierbei müssen sowohl actionreiche, reaktionskritische Sequenzen als auch ruhige Erkundungs- und Gesprächsphasen gemeistert werden. Je nachdem, welche Entscheidungen getroffen und Aktionen ausgeführt werden, verändert sich der Ablauf der filmgleich inszenierten Geschichte und versetzt Spielende immer wieder in Situationen mit moralischen Dilemmata. Die behandelten Themen wie Missbrauch, Drogenkonsum oder Prostitution bedürfen einer gewissen Reflektionsfähigkeit.

Fazit: Interaktiver Spiel-Film mit dichter Atmosphäre, der in einem fiktiven Szenario moralische Fragestellungen thematisiert.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Preis:
ca. 60 €

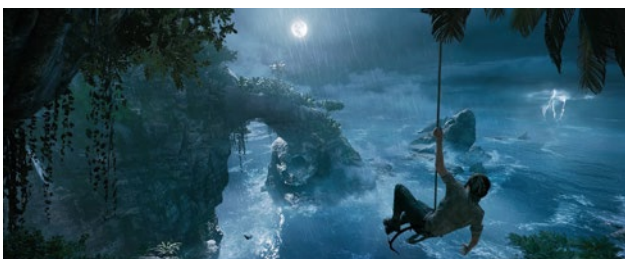


System: PC, PS4, Xbox One
Vertrieb: Square Enix

Die Archäologin Lara Croft ist eine Kultfigur, die seit vielen Jahren gefährliche Abenteuer bestreitet. In diesem Teil wird der naturgewaltige Dschungel mit zahlreichen Erkundungsreizen zu einem Ort des Überlebenskampfes. Lara muss eine verborgene Stadt finden, um eine schreckliche Maya-Apokalypse aufzuhalten. Außerdem gilt es wieder versteckte Gegenstände zu finden, Waffen und Ausrüstungen aus Materialien herzustellen und vor allem rätselhafte Gräfte zu erforschen. Dabei mussten die Spielenden ihr Geschick in aufregenden Kämpfen unter Beweis stellen sowie logisches Denken in abwechslungsreichen Rätseln an den Tag legen, um den Gefahren des Dschungels zu trotzen. Das zu meist düstere Abenteuer weist dramatisch inszenierte Zwischenszenen auf und lässt in Bedrohungsszenarien Verzweiflung bei der Identifikationsfigur Lara erkennen. Dies sowie die dargestellten Gewalthandlungen, richten sich eher an medienerfahrene Jugendliche ab 16 Jahren, die das Geschehen als fiktiv einordnen können.

Fazit: Ein spannendes Abenteuer für ältere Jugendliche und Erwachsene, welches an die vorherigen Teile anknüpft.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis:
ca. 70 €



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

BATTLEFIELD V

Die umfangreiche Kampagne spielt im Zweiten Weltkrieg und zeigt die Sicht verschiedener Solda-



ten auf das sie umgebende Kampfgeschehen. Bei den an Antikriegsfilme erinnernden Szenarien werden die Ausweglosigkeit der Schlachten und die Verzweiflung der Menschen emotionsreich und bedrückend dargestellt, was Spielende durchaus zur kritischen Reflektion anregen kann. Die audiovisuelle Umsetzung ist dabei realistisch und glaubwürdig und die eindringlichen Situationen mit Kriegshandlungen könnten Jugendliche unter 16 Jahren nachhaltig verstören.

Während die Kampagne ca. 10 Stunden andauert, wird der Mehrspielermodus viel häufiger und länger genutzt. Hier treten das Grauen des Krieges und die Empathie für den Feind hinter dem strategischen Wettbewerb mit allerlei Kriegsgerät und wuchtigen Explosionen zurück und die Schauplätze in aller Welt werden zu Arenen für bis zu 64 Spielende.



Fazit: Wuchtig inszenierter Shooter im Zweiten Weltkrieg. Der Wechsel vom bedrückenden Antikriegsszenario zum actionreichen Wettbewerb sollte kritisch reflektiert werden können.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



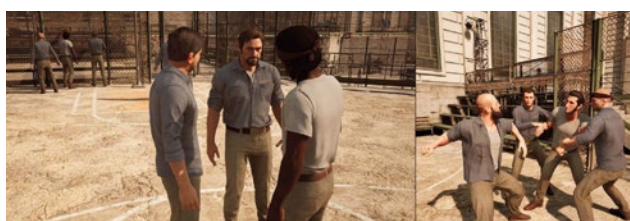
Preis:
ca. 30 €

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

A WAY OUT

Leo und Vincent sind zwei Häftlinge der 70er Jahre und wollen aus dem Gefängnis ausbrechen, um sich an einem gemeinsamen Feind zu rächen. Dies gelingt nur, wenn man das Abenteuer auch tatsächlich zu zweit angeht, wahlweise online oder gemeinsam an einem geteilten Bildschirm. *A Way Out* hat ausschließlich eine englische Sprachausgabe, jedoch kann der deutsche Untertitel aktiviert werden. Die eher linear verlaufende Story erlaubt nur wenige Entscheidungsmöglichkeiten, welche zu abweichenden Endsequenzen führen. Gemeinsam müssen die Spielenden verschiedene Rätsel lösen oder Passagen mit Geschicklichkeit meistern. *A Way Out* schafft es mit nur wenigen Spielstunden, eine umfassende und unvorhersehbare Story zu erzählen und charakterstarke Figuren zu präsentieren.

Aufgrund von gewalthaltigen, ethisch fragwürdigen Handlungen, wie Prügel Szenen und Waffengewalt samt entsprechenden Darstellungen, richtet sich dieses Abenteuer ausschließlich an Erwachsene.



Fazit: Ein spannendes Abenteuer für Erwachsene, bei dem der Weg in die Freiheit nur gemeinsam bestritten werden kann.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4



Preis:
ca. 50 €

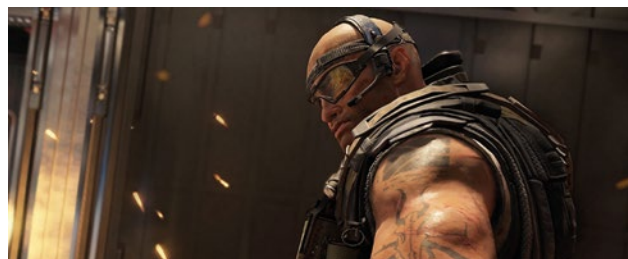
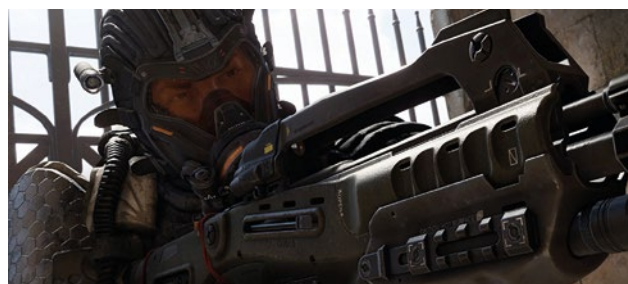


System: PC, PS4, XBOX One
Vertrieb: Activision Blizzard

Erstmals verzichtet die Ego-Shooter-Reihe auf eine Story für Einzelspieler und bietet stattdessen einen im Trend liegenden *Battle-Royale*-Modus á la *Fortnite* (siehe S. 26) mit Namen *Blackout*. Auch hier landen 100 Spielende auf einem abgegrenzten, stetig kleiner werdenden Gebiet, müssen sich mit Waffen eindecken und alle anderen Spielenden besiegen. Die Spielerfahrung gestaltet sich intensiv, denn gleichsam Waffen, Figuren und die Umgebung erscheinen realitätsnah, die Gewalt wird detailreich dargestellt und von intensivem Sound untermalt. Durch die durchgängig hohe Spannung, die schnelle Geschwindigkeit und die wuchtige Inszenierung könnten Minderjährige nachhaltig überfordert werden. Auch in den anderen Multiplayer-Erfahrungen wie z.B. *Team Deathmatch* oder *Domination* geht es ums Besiegen von Gegner*innen mit Waffengewalt und das stetige Verbessern der eigenen Figur durch Erfolge. Für viele Fans der Reihe ist der alljährliche Zombie-Modus ein Highlight, bei dem im Team gegen gruselig wirkende, computergesteuerte Untote gespielt wird.

Fazit: Die Shooter-Reihe greift mit eigenem *Battle-Royale*-Modus einen aktuellen Trend auf und inszeniert diesen sehr intensiv und realistisch.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

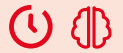


RED DEAD REDEMPTION 2

Das Spiel entstammt dem gleichen Entwicklerstudio wie *Grand Theft Auto (GTA)*. Doch statt eine rasanten Gangstergeschichte in einer Großstadt zu inszenieren, handelt es sich hierbei um ein dramatisches, temporeduziertes Westernepos in einem fiktiven Abbild eines Amerikas im Jahr 1899. Die Outlaws der Van-der-Linde-Gang träumen von einem Leben in Reichtum. Doch damit verfolgen sie einen längst veralteten Lebensentwurf, denn Industrialisierung und Zivilisation verändert die Lebensumstände und die Pinkertons, eine frühe Form des FBI, machen Jagd auf sie. Protagonist Arthur Morgan hat eine enge Bindung zu Anführer Dutch, dessen Autorität durch zunehmende Perspektivlosigkeit ins Wanken gerät. Im Gegensatz zu anderen Spielen mit historischem Kontext wird nicht der An-



Preis:
ca. 70 €

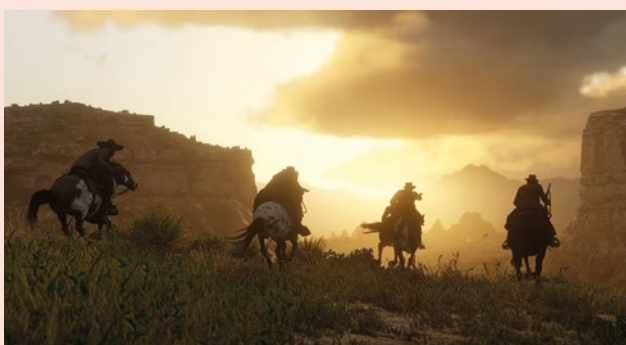


System: PS4, Xbox One
Vertrieb: Rockstar Games



spruch einer authentischen Darstellung der Geschehnisse erhoben. Doch neben zahlreichen überspitzten und fiktiven Handlungen werden immer wieder kritische Themen wie die Sezession oder die Vertreibung der Indianer thematisiert.

Die offene, abwechslungsreich gestaltete Welt kann auf dem Rücken von Pferden durchritten werden, bietet zahlreiche Erkundungsreize und überall warten interessante Begegnungen, spannende Missionen und zahlreiche Betätigungsmöglichkeiten wie z.B. die Jagd. Viele interessant inszenierte Missionen münden in gleichförmige Schießereien. Die filmisch anmutende Handlung zeigt oft rohe Gewalthandlungen, die sensible Gemüter nachhaltig überfordern könnten. Moralisch fragwürdige Taten wie das sinnlose Töten von Zivilisten oder Raubüberfälle sind hier möglich. Minderjährige könnten aufgrund der brutal handelnden und zwielichtig inszenierten Charaktere in ihrer Entwicklung beeinträchtigt werden, da die zur Einordnung des Geschehens notwendigen Kompetenzen noch nicht vorausgesetzt werden können.



Fazit: Das tragische, moralisch komplexe Westernepos um eine Gruppe Outlaws setzt sich kritisch mit der Geschichte Amerikas auseinander und richtet sich an Erwachsene.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren



Was ist E-Sport?

E-Sport ist ein Massenphänomen. Hiermit wird das wettbewerbsmäßige Austragen von digitalen Spielen bezeichnet. Mittlerweile stellen sogar bekannte Sportvereine wie *FC Schalke 04*, *VfL Wolfsburg* und auch die *Geißböcke* vom *1. FC Köln* eigene Profi-Teams. Kein Wunder, denn die Preisgelder schnellen durch Sponsoren und wachsende Zuschauerzahlen in die Höhe und wichtige Turniere um Preisgelder in Millionenhöhe finden in großen Hallen statt.

E-Sportler – Ein Beruf?

Viele Jugendliche nehmen sich die E-Sportler*innen als Vorbild und möchten auch ihr Hobby zum Beruf machen. Doch ähnlich wie im Fußball werden nur die wenigsten Akteure berühmt und besitzen das notwendige Talent. Bis zu 400 Mal pro Minute bedienen Profis ihre Eingabegeräte. Neben allgemeiner körperlicher Fitness werden koordinative Fähigkeiten, Spiel- und Regelverständnis und Taktik gefordert, um erfolgreich zu sein.

Ist E-Sport wirklich Sport?

Von Seiten der etablierten E-Sport-Verbände besteht ein erhebliches Interesse daran, eine offizielle Anerkennung als Sportart zu erreichen. Dies hätte für die Veranstalter Vorteile wie steuerrechtliche Vergünstigungen, Teilnahme an Sportförderungsprogrammen sowie die eingeschränkte Möglichkeit von Sportwetten auf E-Sport-Turnieren. Auch Jugendliche könnten von Strukturen des Breitensports profitieren. Die Frage, ob es sich tatsächlich um Sport handelt, ist derzeit in Deutschland nicht abschließend geklärt.

Live dabei?

Die Matches werden im Internet live gestreamt oder als Aufzeichnungen zur Verfügung gestellt. Oftmals sind die gespielten Titel nicht für Kinder und Jugendliche freigegeben. Auf den Plattformen wie *Twitch* findet jedoch keine Überprüfung des Alters statt.

Was wird gespielt?

Auf den nächsten Seiten werden Titel gelistet, die laut den Spielertest*innen besonders beliebt sind.

Wo gibt es weitere Informationen?

Merkblatt eSports & Jugendschutz
(AJS & Spieleratgeber-NRW):

www.ajs.nrw.de/ajs-merkblatt-esports-jugendschutz/

ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. :
esportbund.de/

Stellungnahme Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB):
www.dosb.de/ueber-uns/esport/



ROCKET LEAGUE



Preis:
ca. 20 €



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

Bei diesem spaßbetonten E-Sport-Titel wird Fußball mit Autos gespielt. Neben waghalsigen Sprüngen, Paraden und vielen anderen Manövern, können die Flitzer auch an Wänden entlangfahren oder auf einem Raketenstrahl dahinjagen. Grafik und Sound des Spiels war für die Tester*innen eher nebensächlich, vielmehr stand hier der spaßige Wettbewerb von bis zu vier Spielenden im Fokus. Ein Sieg gelang aber nur dem Team, das die richtige Taktik wählte, gleichzeitig die Bewegungsabläufe des großen trägen Balls vorausschauend einzuschätzen vermochten und intensiv trainierten, um das Handling des Fahrzeuges zielführend anwenden zu können. Kleinere Probleme gab es bei jüngeren Spieler*innen, denn die schnellen Abläufe und Drehungen, besonders auch während Sprüngen, waren für sie oft überfordernd.



Fazit: Spaßbringende Variante des Autofußballs, das zum Wettstreit in Teams einlädt. Es werden kostenpflichtige Inhalte angeboten, die allerdings keine Vorteile mit sich bringen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis:
ca. 60 €



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

FIFA 19

Alle Jahre wieder steht eine neue Version der beliebtesten Fußball-Simulation in den Regalen und muss erstanden werden, um auf den aktuellen Kader zurückgreifen zu können. Diese Version zeichnet sich vor allem durch Änderungen im Gameplay und der Wiedereinführung der Champions League aus. Die Geschwindigkeit ist merklich verlangsamt, bietet dadurch jedoch Gelegenheit für einen tiefergehenden Spielverlauf, bei dem ein sauberes Aufbauspiel und ein gewisses Vorausdenken gefragt sind. Diese Änderungen sorgten für gemischte Reaktionen, je nachdem, wie schnell man dies adaptieren konnte. Ein hoher Detailreichtum, satte Texturen, 36 verschiedene Ligen und eine gewohnt flüssige Spielmechanik überzeugten die Gruppe.

Neben dem taktisch geprägten Manager-Modus, überzeugte im Test auch *The Journey* mit spannender Rahmenhandlung. Das Zusammenstellen eines *Ultimate Teams* nach dem Sammelkartenprinzip wurde zwar als reizvoll beurteilt, kann sich allerdings kostenintensiv gestalten. Warum es sich um einen beliebten E-Sport-Titel handelt, bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung.



Fazit: Die bekannte Fußballsimulation ist ähnlich des herkömmlichen Fußballs inszeniert und bietet einen spannenden Wettkampf in unterschiedlichen Modi.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LEAGUE OF LEGENDS (LOL)



Preis:
Download
kostenlos



System: PC
Vertrieb: Riot Games

Diese kostenlos spielbaren und beliebten E-Sports-Titel mit ähnlichem Spielprinzip gehören dem Genre der MOBAs an. Das ist die Abkürzung für *Multiplayer Online Battle Arena* und ähnelt einem Echtzeit-Strategiespiel. Grundlegend gilt es eine heldenhafte, mit speziellen Fähigkeiten ausgestattete Figur auszuwählen, mit weiteren Kampfgefährten gegen ein anderes Team anzutreten, um deren Hauptgebäude zu zerstören.

Das symmetrisch angeordnete, comichaftes Spielfeld ist bei beiden Spielen sehr ähnlich und weist drei Kampflinien, einen Dschungel, Türme und ein Hauptgebäude auf jeder Seite auf. Hier wie da wird das Kampfgeschehen aus der Vogelperspektive betrachtet und in Runden von 15-60 Minuten gekämpft. Diese Held*innen haben drei normale Fähigkeiten und eine besonders starke, ultimative Fähigkeit und können durch Gegenstände oder durch Stufenaufstiege aufgewertet werden. Unterschiede gibt es hinsichtlich des Spielflusses und der Geschwindigkeit.

Beide Spiele sind grundsätzlich kostenlos spielbar, jedoch bieten sie auch Mikrotransaktionen, um z. B. das Aussehen der Figuren zu individualisieren. Diese Änderungen gelten als Statussymbole in der Community.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Hinweis: Die bis zu 60 Minuten andauernden Runden können weder pausiert noch spontan unterbrochen werden. Da ein Abbruch sogar als unfaires Verhalten geahndet wird, sollten Eltern dies im Erziehungsalltag berücksichtigen.

DOTA2



Preis:
Download
kostenlos



System: PC
Vertrieb: Valve Corporation

Bei *LoL* werden Echtgeld-Einzahlungen in die virtuelle Währung *RP (Riot Points)* umgewandelt, weshalb man leicht den Überblick über den realen Gegenwert verlieren kann. Vorteile lassen sich bei den beiden fair gestalteten E-Sport-Titeln nicht erwerben.

Sowohl *LoL* als auch *Dota 2* haben internationale Communities und in Englisch zu sprechen und zu schreiben ist durchaus üblich. Der Umgang in den Communities wird häufig als toxisch bezeichnet, da ein gewisser Anteil der Spieler*innen dazu tendiert, Anfänger*innen oder schlechte Spieler*innen aggressiv zu beleidigen. Gerade die Wettkampfsituation mit schnellem Gameplay kann Stresssituationen und Ärger bei Spielenden begünstigen. Unfaire Gegner*innen oder Teamkamerad*innen können allerdings gemeldet werden und erhalten Strafen.

Beide Spiele haben spezielle Unterschiede, die für Fans eine große Rolle spielen, für Außenstehende allerdings nur schwer erkennbar sind. Die Spieltester*innen raten, einfach beide auszuprobieren. Die Live-Übertragungen von E-Sport-Matches bieten einen Einblick in das Geschehen. Hier ist vor allem das taktisch geprägte und dynamische Kräfteressen spannend.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



Preis:
ca. 15 €



System: PC
Vertrieb: Electronic Arts

Counter-Strike war von Beginn an als reiner Mehrspieler Titel ausgelegt und wurde schnell auf LAN-Partys populär. Das Spielprinzip des beliebtesten Spielmodus *Bomb Defusal* ist so einfach wie eingängig. Fünf Terroristen versuchen auf fiktiven Karten an einer von zwei Stellen eine Bombe zu legen, fünf Polizisten versuchen dies zu verhindern. Die Nationalitäten der Figuren und der Spielort stehen in keinem konkreten Zusammenhang mit realen Ereignissen oder Ideologien. Die Gewaltdarstellungen sind wenig explizit und das Geschehen kann von Jugendlichen ab 16 Jahren i.d.R. als fiktiv eingeordnet werden. Auch Neulinge können das Prinzip schnell verstehen, der volle Reiz entfaltet sich allerdings erst im taktisch eingespieltem Team (*Clan*). Das leicht verständliche, dynamische Spielprinzip ist dafür verantwortlich, dass *CS:GO* auch nach 19 Jahren zu den populärsten E-Sport-Titeln gehört und große



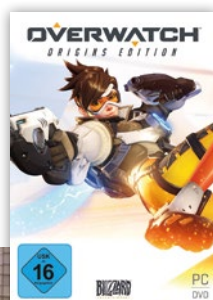
Arenen mit Zuschauenden füllt, die ihren Stars bei Wettkämpfen zusehen wollen. FalleN, NiKo oder coldzera sind für *CS:GO*-Spieler*innen das, was Ronaldo, Messi und Co. für Fußballfans darstellen: Idole.

Fazit: Der Klassiker unter den Taktikshootern ist einer der beliebtesten E-Sport-Titel.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

OVERWATCH

In fiktionaler Kulisse treten zwei Teams aus je sechs Spieler*innen in verschiedenen Modi gegeneinander an. Die einzelnen Matches dauern meist nicht länger als 15 Minuten und haben klare Zielvorgaben. Anders als in herkömmlichen Shootern stehen hier Heldinnen und Helden mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten zur Wahl, deren Spielweise zunächst erlernt werden muss, um sie zielführend einsetzen zu können. Alle Spielenden haben die gleichen Voraus-



Preis:
ca. 50 €



System: PC
Vertrieb: Activision Blizzard

setzungen, die Partien sind kurz und knackig, die Fähigkeiten der Figuren gut ausbalanciert und erlauben zahlreiche taktische Finessen. Das führt zu einem actionreichen, dynamischen und kurzweiligen Erlebnis, das auch für Zuschauende mit Spielkenntnis interessant sein kann. Deshalb mögen manche der Spieltester*innen solche E-Sport-Matches und schauen sich von ihren Stars die eine oder andere Taktik ab. Das Geschehen ist deutlich erkennbar fiktiv, was eine Distanz zum kampfbetonnten Szenario ermöglicht. Sensible Gemüter könnten durch die konstant hohe Spannung dennoch überfordert werden. Auch hier werden statusbringende Inhalte gegen Echtgeldzahlungen angeboten.

Fazit: Fiktionaler Shooter mit Fokus auf taktische und rasante Mehrspielergefechte.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

Interview: MINT-Spiele

In der Rubrik *Spielend Lernen* werden Titel vorgestellt, die auf ansprechende Weise Kompetenzen fördern und/oder Wissen vermitteln. In diesem Jahr stehen MINT-Spiele im Vordergrund.



MINT – die Abkürzung steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Vanessa Erdmann ist Gruppenleiterin einer Spieltestergruppe in der Stadtbibliothek Köln-Kalk. Gemeinsam hat die Gruppe digitale Spiele unter die Lupe

genommen, die sich genau damit beschäftigen. Ziel war es herauszufinden, ob auch komplexe Themen Spaß machen können, wenn sie spielerisch serviert werden. Die entsprechenden Beurteilungen finden sich neben weiteren Titeln zum spielenden Lernen auf den Seiten 45 bis 47.

In welchem Rahmen haben die Tests stattgefunden und welche Spiele wurden getestet?

In der zweiwöchigen Phase des MINT-Projekts wurden jeweils am Donnerstagnachmittag mit Kindern von 6 bis 12 die Spiele *Nintendo Labo* – eine Art Bau-, Bastel- und Entdecker-Kasten von *Nintendo*, *Bridge Constructor Portal* – ein Konstruktionssimulator mit Elementen des Kultspiels *Portal* und *Eco*, eine ökologische Simulation in Blockgrafik getestet.

Wie kamen die Spiele bei den Jugendlichen an?

Besonders *Nintendo Labo* hat die Kinder begeistert. Die Bastelphasen forderten zwar Geduld, aber das Spielen und Erforschen der selbst gebauten Autos oder Angeln hat uns viel Spaß bereitet. Schnell kam der Wunsch auf, einen Roboter zu bauen!

Was ist besonders gut gelaufen, was nicht?

Aufgrund der *MINT spezial Woche* war der Andrang auf unsere Spieltestergruppe sehr groß. Dafür hat die Zusammenarbeit und das Teamplay einfach klasse funktioniert. Wir konnten uns gut arrangieren und das Spielen und Testen aufteilen. Ich freue mich darauf, einige der neuen Gesichter dauerhaft in unserer Gruppe begrüßen zu können!

Konntest du Potenziale des *spielenden Lernens* erkennen?

Definitiv. Besonders auf lange Sicht hat beispielsweise *Eco* sehr viel Potential, ökologische, wirtschaftliche und politische Vorgänge darzustellen und interaktiv erfahrbar zu machen. Das kann auch im schulischen Bereich praktische Anwendung finden! Auch *Nintendo Labo* bietet viel Potential fürs kreative Lernen und Ausprobieren – besonders für jüngere Kinder.



NINTENDO LABO



Preis:
ca. 50 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Aus vorgestanzter Pappe und mit etwas Geduld und Fingerfertigkeit können Roboter, Angel, Klavier und mehr erschaffen und durch die Joy-Con-Controller spielerisch ausprobiert werden. Dazu wird auf der Switch-Konsole die kleinschrittige und verständliche Anleitung im Videoformat gestartet. Die jeweiligen Bögen müssen gemäß den Erklärungen gefaltet, ineinandergesteckt und mit Reflektorstreifen beklebt werden. Und wenn doch mal ein Arbeitsschritt misslingt, kann die Erklärung zurückgespult und das Bauwerk entsprechend korrigiert werden. Alle waren sich einig: Möbelhäuser sollten sich dies zum Vorbild nehmen! Manche Basteleien wie der Roboterrucksack zogen sich über Stunden hin und forderten ein hohes Maß an Geduld. Bei Jüngeren sollten zudem erfahrenere Bastler*innen unterstützend zur Seite stehen, wenn das doch recht teure Spielzeug schließlich auch funktionieren soll.

War die Bastelei beendet, wurden die Eigenkreationen neugierig ausprobiert. Die Spiel- und Erlebnisumgebungen überzeugten dabei mit freundlichen Farben und angenehmer musikalischer Begleitung. Im Labo-Haus kann ein*e Bewohner*in umsorgt und bespielt werden, der Lenker steuert ein Motorrad, die Angel zieht Fische aus dem Teich und mit dem riesigen Robo-

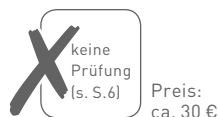


ter-Rucksack lässt sich in einer Stadt umherlaufen und randalieren. Wenig spielerisch, dafür umso kreativer können Lieder mit dem Klavier komponiert werden. Während Jüngere auch langfristig motiviert blieben, waren erfahrene Gamer*innen schnell gelangweilt und wünschten sich mehr Anspruch und Tiefgang. Mit der Toy-Con-Garage eigene Spiele samt Basteleien entwickeln zu können, fanden sie interessant, aber auch ausgesprochen komplex. Hinweis: Manche Bastel-Sets, z. B. das Roboterkit, sind freigegeben ab 6 Jahren.

Fazit: Der innovative Spiel- und Bastelspaß sorgte nach teils langatmigen Bauphasen vor allem bei Kindern für Wow-Momente.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren





System: PC
Vertrieb: Strange Loop Games

HOMO MACHINA



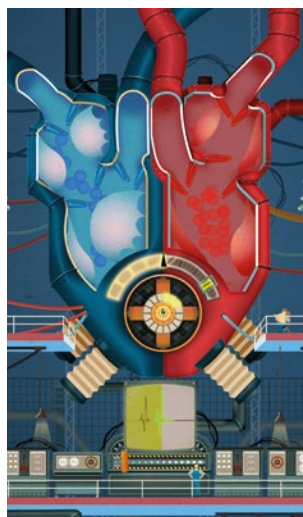
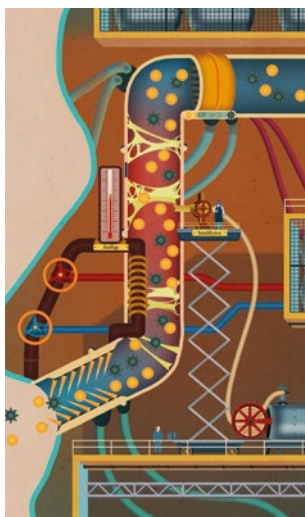
Preis:
ca. 4 €

System: Android, iOS
Vertrieb: ARTE Experience

Wie wird Essen verdaut und was geschieht, wenn man denkt? Gerade für jüngere Kinder sind anatomische Grundlagen des Menschen nicht immer leicht verständlich. *Homo Machina* hat sich zum Ziel gesetzt, dies zu ändern und Kindern die verschiedenen Funktionen eines Organismus zu vermitteln. Hierzu ist der menschliche Körper wie eine Fabrik dargestellt und die Vorgänge der Maschinen werden alle in Form von Minispielen und Rätseln gesteuert. Diese orientieren sich zum Beispiel daran, wie Menschen Gerüche wahrnehmen oder Lebensmittel konsumieren. Die Kinder lobten die kreative und künstlerische Gestaltung, einige Aufgaben waren jedoch etwas knifflig und konnten nur gemeinsam im Team gelöst werden. Die Dialoge der Fabrikarbeiter*innen sind zudem mit Humor gespickt, der eher von den älteren Kindern verstanden wurde. Jüngere sollten gemeinsam mit den Eltern spielen, da Lesekenntnisse erforderlich sind.

Fazit: Künstlerische App über die Vorgänge und die Anatomie des menschlichen Körpers.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



ECO

In dieser umfangreichen und anspruchsvollen ökologischen Simulation entwickelt und gestaltet



sich eine Zivilisation, indem Spielende gemeinsam versuchen, die Welt vor einem Asteroideneinschlag zu retten. *Minecraft!* war die erste Assoziation, die das Spiel bei unserer Testergruppe auslöste. Hinter dem blockig farbenfrohen Spiel steckt jedoch eine ganze Menge mehr, was zum einen Neugier weckte, zum anderen aber auch stark forderte: Wissen zu Umweltschutz und Klimawandel, ökologisches und wirtschaftliches Geschick sowie die Anwendung von politischen Grundsätzen sind ebenso gefragt wie die kommunikative Zusammenarbeit und Aufgabenverteilung in einer Gruppe. Zum Testzeitpunkt im Oktober 2018 befand sich das Spiel noch in der Entwicklung und wurde als Vorabversion (*Early Access*) mit reduziertem Funktionsumfang angeboten. Leider auch nur in englischer Sprache, was das Verständnis der komplexen Menütexte und ökologischen Auswertungen erschwerte. Es gilt abzuwarten, wie sich das Spiel weiterentwickelt.



Fazit: Umweltschutz vs. wirtschaftliche Interessen in *Minecraft*-Optik. Das kann Interesse wecken und begeistern!

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

MONKEY SWAG



Preis:
ca. 3 €

System: Android, iOS
Vertrieb: United Soft Media

Die Lernspiel-App ist eine niedlich animierte Schatzsuche voller kniffliger Geometrierätsel und wurde



beim Deutschen Computerspielpreis 2018 als *Bestes Kinderspiel* ausgezeichnet. Es hat keine Sprachausgabe, sondern nur Geräusche und Musik, sodass alle Missionen über Textfelder vermittelt werden. Das setzt Lesekompetenz und mathematische Grundkenntnisse voraus. Man begleitet die zwei Piraten-Affen Tessa und Bud, die sich mit ihrem Schiff auf die Suche nach den Schätzen des Piratenkapitäns Long John Silverback machen. Die Hinweise auf Schatzkarten führen durch eine Inselwelt mit über einhundert Leveln, bei denen man geometrische Formen erkennen muss, Winkel unterscheidet



oder Spiegelachsen nachzeichnet. „Bei einigen Rätseln wusste ich erst nicht weiter, aber dann habe ich so lange probiert, bis es klappte“, so eine Spielerin. Dieses Lernen-durch-Trainieren-Prinzip wird durch die einfache Steuerung unterstützt.

Fazit: Kindgerechter Mix aus Piratenflair und Matheunterricht mit immer schwieriger werdenden Rätseln, die durch den Wiederholungsaspekt spielerisch für Lerneffekte sorgen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

Hier treffen zwei gänzlich unterschiedliche Spielereihen aufeinander. Im Setting des Kultspiels *Portal* gilt es Mitarbeitende der Firma *Aperture Science* sicher durch gefährliche Testkammern zu bringen. Und wie bei *Bridge Constructor* gelingt dies durch Brückenkonstruktionen unter Berücksichtigung physikalischer Gesetze. Am Anfang bekamen die Spielenden ein digitales Handbuch, welches sie auf die weitere Arbeit vorbe-



Preis:
ca. 10 €

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

reitete und ihnen die Funktionsweise der Portale sowie die Physik und Bauart von Brücken erklärte. Die Level sind in übersichtlicher 2D-Optik gestaltet, wobei Themen wie Tod und Verletzung durch den Strichmännchen-Look verfremdet werden und dadurch nicht bedrohlich wirkten. Nach anfänglicher Begeisterung nutzte sich das sich wiederholende Gameplay ab. Dafür sorgten die sarkastischen Anspielungen der bekannten KI *GLaDOS* bei Älteren immer wieder für Lacher. Der Wunsch nach einem kreativem Levelbau-Modus und Community-Herausforderungen blieb leider offen.

Fazit: Eine anfangs reizvolle Symbiose aus sarkastischem Witz und anspruchsvollen Physik-Knocheleien, der langfristig die Abwechslung fehlt.

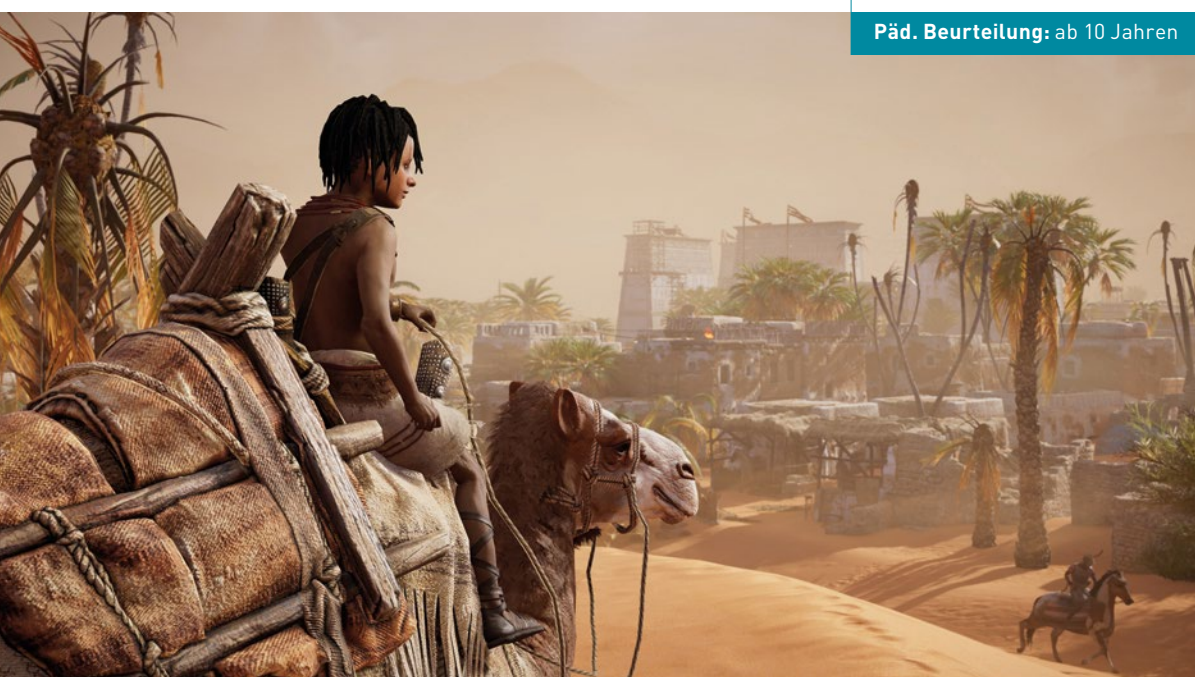
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS ENTDECKUNGSMODUS



Preis:
ca. 20 €

System: PC, PS4, XBOX One
Vertrieb: Ubisoft



Der Entdeckungsmodus von *Assassin's Creed Origins* ist kein Videospiel im herkömmlichen Sinne, sondern vielmehr eine virtuelle Museumstour durch das antike Ägypten zur Zeit Kleopatras. Es wird nicht gekämpft, Waffen spielen keine Rolle und es gibt kein Ziel zu erreichen. Es geht ausschließlich um das Entdecken, Erleben und Lernen über Alltag, Landschaft, Religion oder Architektur der damaligen Epoche. Es gibt insgesamt 75 verschiedene historische Touren, bei denen zahlreiche Erklärungen und Zusatzinformationen sowie historische Abbildungen den Wissenserwerb unterstützen.

In Person eines der vielen Charaktere kann man innerhalb der weiten Landschaft zu Fuß, zu Pferd oder auch als Greifvogel in der Luft umherreisen. Die Kinder und Jugendlichen hatten sichtlich Spaß daran, auf die Pyramiden zu klettern, im Nil zu schwimmen, Boote zu lenken oder Gebirge zu erklimmen. Die Interaktion mit der Spielumgebung ist ansprechend gestaltet. Die Steuerung kann intuitiv erlernt werden. Unsere jüngsten Tester*innen konnten sie sich rasch gegenseitig erklären und waren schnell von diesem Mix aus Unterhaltung und Lernen gefesselt, wenngleich das Entdecken und Ausprobieren von physikalischen Grenzen der Spielcharaktere schnell in den Vordergrund rückte.

Fazit: Eine von Kämpfen und Abenteuern bereinigte Erweiterung einer beliebten Spielreihe, mit der Lernen Spaß machen kann.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Darauf freuen sich die Spieletester*innen



Gruppenleiterin Saskia Moes (Bürgerzentrum Deutz, Köln) hat die Jugendlichen gefragt, auf welche kommenden Spiele sie sich am meisten freuen. Bei einem Spiel waren sich alle einig. Die beiden Spieletester Lukas und Andre berichten über das bald erscheinende, spaßbetonte Beat 'em up.



Lukas (15 Jahre) und Andre (16 Jahre):

„Wir freuen uns auf **Super Smash Bros. Ultimate**, weil wir den vorherigen Teil gerne und oft gespielt haben. Als Neuerung wird es viele weitere Charaktere geben. In der Story des neuen Teils muss man mit Kirby die anderen Charaktere bekämpfen. Am Ende gilt es einen neuen Endboss zu besiegen. Außerdem gibt es über 900 Musiktracks, die man hören kann.“

Des Weiteren erscheinen bald folgende Titel, auf die sich die Spieletester*innen freuen:

Kingdom Hearts III (PS4, Xbox One)

Nach einer langen Zeit des Wartens wird am 25.01.2019 der neue Teil des spannenden Abenteuers von Sora und seinen Freundinnen und Freunden erscheinen. In verschiedenen Disney- und Pixar-Welten hilft die Macht der Freundschaft, die Welt vor der Dunkelheit zu retten.

Ori and the Will of the Wisps (Xbox One, PC)

Schon der Vorgänger überzeugte durch innovatives Gameplay und einen wunderschönen Grafikstil, weshalb sich viele Spieletester*innen auf den neuen Teil des Jump'n`Runs freuen.

Yoshi's Crafted World (Switch)

Der beliebte grüne Drache gibt in 2019 auf der Switch-Konsole seinen Einstand. Die kunterbunte Kulisse soll um 180 Grad gedreht werden können, was alle sehr interessant finden.

Metroid Prime 4 (Switch)

Seit der Ankündigung im Jahr 2017 wurden nur wenige Infos veröffentlicht. Dennoch wird das neue Action-Abenteuer mit Samus Aran mit Spannung erwartet.

Tropico 6 (PS4, Xbox One, PC)

Einmal Diktator sein und einen karibischen Inselstaat verwalten? Die Wirtschaftssimulation macht's möglich und ist beliebt, weil hier ernste Themen satirisch auf die Schippe genommen werden.

ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

A Way Out	38
Age of Empires: Definitive Edition	30
Apex Construct	31
Assassin's Creed Odyssey	36
Assassin's Creed: Origins Entdeckungsmodus	48
Astro Bot Rescue Mission	29
Attentat 1942	29

B attlefield 5	37
Brawlout	20
Bridge Constructor Portal	47
Burnout Paradise Remastered	31

C all of Duty: Black Ops 4	38
Counter-Strike: Global Offensive	43

D etroit: Become Human	36
DOTA2	42

E co	46
-------------------	----

F 1 2018	25
Fe	12
Fiete Math Climber	10
Fiete Soccer	10
FIFA 19	41
Fortnite - Battle Royale	26
Forza Horizon 4	18

G host of a Tale	18
-------------------------------	----

H omo Machina	46
----------------------------	----

I nto the Breach	35
-------------------------------	----

J ust Dance 2019	13
-------------------------------	----

K osmo & Klax: Baumhausparty	8
---	---

L andwirtschafts-Simulator 19	13
Lazuli	9
League of Legends (LoL)	42
LEGO Die Unglaublichen	22
Life is Strange 2	28
Lost Sphear	14

M ario Tennis Aces	12
Marvel's Spider-Man	23
Monkey Swag	47
Monster Hunter: World	28
Mussila Musikschule	9
My Time at Portia	17

N HL 19	25
Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs	24
Nintendo Labo	45
Northgard	33

O ctopath Traveler	34
Overwatch	43

P okémon: Let's Go, Pikachu!	14
Radiant Historia Perfect Chronology	24

R aft	33
Red Dead Redemption 2	39
Rocket League	41

S cribblenauts Showdown	19
Scribblenauts Showdown	19
Sea of Thieves	30
Secret of Mana	21
Shadow of the Colossus	32
Shadow of the Tomb Raider	37
Sonic Mania Plus	15
Starlink: Battle for Atlas	21
Super Mario Party	11

T he Crew 2	22
The Room: Old Sins	15

U nraavel Two	16
----------------------------	----

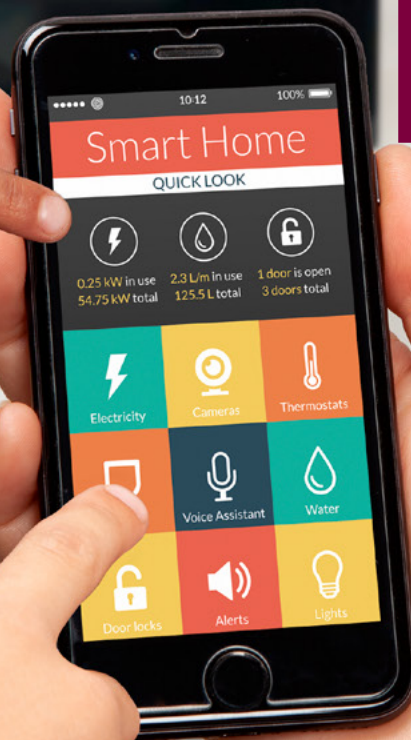
W here the Water Tastes Like Wine	34
Witch it	17
Wonderboy	20
WoodieHoo Tierfreunde	8
World of Warcraft: Battle of Azeroth	35

Y oku's Island Express	11
-------------------------------------	----



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

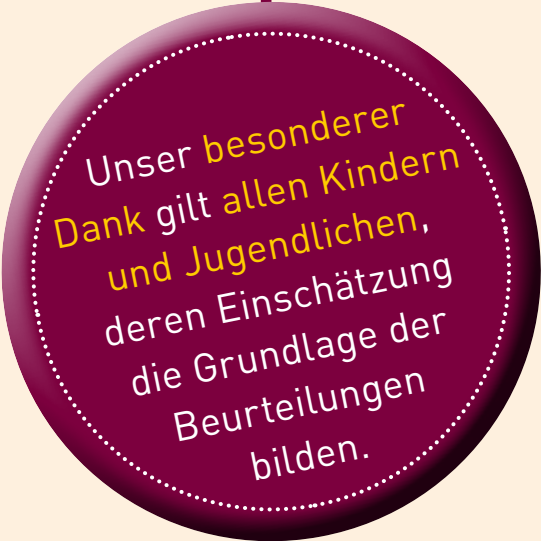
GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



Smart Home Clever vernetzt

2018/19
mit Extras für Kinder

Infos und Tipps für Eltern und pädagogische Fachkräfte zur Medienerziehung



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

Wichtige Links

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

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

Impressum

Redaktion:

Daniel Heinz, Saskia Moes, Andrea Köper, Andreas Gloge

Lektorat:

Katja Kohring, Daniel Heinz

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:

Saskia Moes, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Kai Harder, Björn Wieland, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Philipp Timmer, Übermittagsbetreuung Gymnasium Schaurtestraße, Bürgerzentrum Deutz, Köln
Vanessa Erdmann, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln
Linda Scholz, OT St. Anna, Köln
Timothy Shaw, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln
Michele Palumbo, Jugend- und Gemeinschaftszentrum, Grengel
Patrick Habetz, minibib im Wasserturm, Köln
Tobias Schalla, OT Anne-Frank-Haus, Düsseldorf

Weiterhin:

Torben Kohring, Birgit Schlotter, Karolina Albrich, Alexander Hundenborn, Jan Scheurer, Selina Sandmöller, Maïke Blümel,
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Wir danken **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: 0221/221-27036
E-Mail: andrea.koeper@stadt-koeln.de

Jahrgang 2018

Fotos: Selina Sandmöller, Ivan Miškić,

S. 40: Copyright: ESL | Bart Oerbekke und Helena Kristiansson
Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Für die
Symbolerklärung
bitte aufklappen!



Symbolerklärung

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



Optionale Zusatzkosten

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



Chat

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



Zeit

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



Partyspiel

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



Komplexität

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

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