

LEVEL 30

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

DIGITALE SPIELE
PÄDAGOGISCH BEURTEILT

1991 – 2021





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

Wann ist lang zu lang?



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

www.schau-hin.info

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Das Erste





Liebe Leserinnen, liebe Leser,

„daddeln“, „zocken“, „gamen“ – digitale Spiele sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. In der Coronavirus-Pandemie stieg der digitale Spielekonsum noch weiter an: So erhöhte sich die durchschnittliche Nutzungsdauer im Jahr 2020 um 40 Minuten auf 121 Minuten pro Tag. Umso notwendiger ist es hinzuschauen, welche Spiele gespielt werden.

Die Alterskennzeichen von digitalen Spielen sind dabei hilfreich. Diese decken jedoch nicht alle Risiken ab, die in einem Spiel stecken können. Die sogenann-



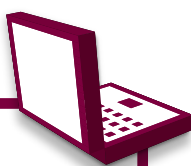
Foto © Bundesregierung / Jesco Denzel

ten Interaktionsrisiken etwa werden bei der Entscheidung über die Alterskennzeichnung derzeit noch nicht berücksichtigt. Daher ist es umso wichtiger, sich ausreichend über digitale Spiele und mögliche Risiken zu informieren. Diese Broschüre hilft Ihnen dabei, digitale Spiele für Ihre Kinder zu finden, die empfehlenswert sind.

Ich wünsche Ihnen eine interessante und hilfreiche Lektüre.

Mit freundlichen Grüßen

Franziska Giffey
Bundesministerin für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend



Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

in einer Welt, die immer digitaler wird, gewinnt die Medienerziehung spürbar an Bedeutung. So sollen sich Kinder und Jugendliche mit Freude in der virtuellen Welt bewegen können und sich zugleich der möglichen Gefahren bewusst sein. Je sicherer Kinder und Jugendliche sich im Internet bewegen, desto selbstständiger kann man sie gewähren lassen.

Seit nunmehr 30 Jahren wird die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ herausgegeben. Dabei wird sehr viel Wert darauf gelegt, dass Kinder und Jugendliche in Kooperation mit verschiedenen Partnerinstitutionen aus der Jugendhilfe und aus Schulen die Spiele unter



Anleitung medienerfahrener Pädagoginnen und Pädagogen ausprobieren und aus der eigenen Sicht beurteilen.

Die vorliegende Broschüre liefert Ihnen die Ergebnisse dieses Ansatzes und damit einen Überblick über die aktuelle Spielelandschaft. Für die anspruchsvollen und verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung ist sie damit eine fundierte Hilfestellung.

Henriette Reker

Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

USK-Erklärung	6
Spielverderber – Risiken in digitalen Spielen	7
30 Jahre Spielebroschüre	8

Schon für Kinder

Unser Sandmännchen	14
Kleine Löschmeister	14
Paw Patrol - Ein Tag in der Abenteuerbuch	15
What the Golf?	15
Animal Crossing: New Horizons	16
LUNA – The Shadow Dust	17
Trackmania	17
Tilt Pack	18
Just Dance 2021	18
Mario Kart Live: Home Circuit	19
Moving Out	20
The Pedestrian	20
51 Worldwide Games	21
Super Mario 3D All Stars	21
Super Crush KO	22
Summer in Mara	22
Fifa 21	23
Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2	23
Fall Guys: Ultimate Knockout	24
The Longing	24
Crash Bandicoot 4: It's About Time	25
Sackboy: A Big Adventure	25
Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX	26
Biped	26
Fuser	27
Paper Mario: The Origami King	27
Die Sims 4 Star Wars: Reise nach Batuu	28
Die Sims 4 Nachhaltig leben	28
The Last Campfire	29
Manifold Garden	29

Auszeichnungen und Projekte

TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis	30
Was ist Gaming ohne Grenzen?	31
Was ist der pädagogische Medienpreis?	31
Was ist der Spieleratgeber-NRW?	31

Erst für Jugendliche

Florence	32
Pummel Party	32
Hades	33
Immortals Fenyx Rising	33
Spelunky 2	34
Röki	34
WRC 9 FIA World Rally Championship	35

Minecraft Dungeons	35
13 Sentinels: Aegis Rim	36
Genshin Impact	36
Trials of Mana	37
Xenoblade Chronicles Remastered	37
Among Us	38
Ori and the Will of the Wisps	39
Dragon Ball Z: Kakarot	39
Quplash 2 InterLASHional	40
Microsoft Flight Simulator	40
Unrained!	41
Crusader Kings III	41
Marvel's Spider-Man: Miles Morales	42
Marvel's Avengers	42
Twin Mirror: Episode I	43
World of Warcraft: Shadowlands	43

Virtual Reality

STAR WARS: Squadrons	44
AUDICA: Rhythm Shooter	44
Paper Beast	45
Blaston	45

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Vader Immortal: Eine Star Wars VR-Serie	46
Valorant	46
Final Fantasy VII Remake	47
Phasmophobia	47

Nur für Erwachsene

Call of Duty: Warzone	48
Cyberpunk 2077	48
The Last of Us Part II	49
Assassin's Creed: Valhalla	49

Spielend lernen

KryptoKids	50
Elli online	50
while True: learn()	51
Factorio	51
Satisfactory	52
Through the Darkest of Times	52
Leons Identität	53
Dreams	53

Die neue Konsolengeneration	54
Preview 2021	56
Alphabetisches Spiele-Register	58

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

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



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

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

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



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



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

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

Spielverderber – Risiken in digitalen Spielen

Neben Spaß und Potenzialen, die digitale Spiele bieten, ist es wichtig, mögliche Risiken im Blick zu behalten. Dazu zählen insbesondere solche, die in der Interaktion im Spiel entstehen können und bisher noch nicht bei der Alterskennzeichnung von Spielen berücksichtigt werden.



Kostenfallen und exzessives Spielen

In digitalen Spielen können Heranwachsende mit Kostenfallen konfrontiert werden. Dazu zählen sogenannte In-Game-Käufe und In-App-Käufe, also Käufe, die innerhalb eines Spieles oder einer App getätigt werden. Besonders Spiele, die zunächst kostenlos sind, enthalten oft Anreize, um für kleine Beträge zum Beispiel neue Spielfunktionen zu kaufen, um schneller Spielerfolge zu sichern. Auch Lootboxen – kaufbare virtuelle Kisten mit zufälligen Zusatzinhalten für digitale Spiele – kommen häufig als Form eines In-Game-Kaufs vor und können zu hohen Kosten führen. Heranwachsende können die Höhe digital getätigter Ausgaben oft nicht richtig abschätzen. Spiele mit Lootboxen und anderen Belohnungssystemen, wie zum Beispiel solche, bei denen Spielunterbrechungen mit negativen Konsequenzen im Spiel verbunden sind, können dazu animieren, verstärkt zu spielen. Daher ist es wichtig, dass Sie als Erziehende im Blick haben, was ihr Kind spielt und gemeinsam Regeln vereinbaren, zum Beispiel über einen Mediennutzungsvertrag. Interessieren Sie sich vor allem für das, was ihre Kinder spielen und probieren Sie Spiele gemeinsam aus! So können Sie Ihre Kinder auf mögliche Kostenfallen und Lootboxen aufmerksam machen und sie für das Thema sensibilisieren.

Cybergrooming – sexuelle Belästigung über das Internet

Auch in Onlinechats von Spielen kann es zu sexueller Belästigung kommen. Personen, die Heranwachsende in Onlinechats gezielt sexuell belästigen, nehmen oft eine falsche und jüngere Identität an, täuschen gemein-

same Interessen vor, bedienen sich einer betont lässigen Jugendsprache und gewinnen so das Vertrauen. Darauf folgend fangen in der Regel unangebrachte Anmachen oder Aufforderungen zu sexuellen Handlungen an. Um Cybergrooming vorzubeugen, sollten Sie als Erziehende präventiv aufklären und mit Heranwachsenden über die mögliche Gefahr der sexuellen Belästigung reden. Vermitteln Sie auch, dass ein gesundes Misstrauen gegenüber Unbekannten gut ist, denn nicht jede Person im Netz ist die, die sie vorgibt zu sein.

Beleidigungen, Spott und Hass

Nicht immer geht es in Onlinechats von Spielen freundlich zu. Auch junge Menschen können in Chats beleidigt, bloßgestellt oder von der Community ausgegrenzt werden. Interessieren Sie sich als Erziehende für die Spielinteressen ihrer Kinder, sprechen Sie gemeinsam über einen respektvollen Umgang im digitalen Raum, melden Sie Hasskommentare und holen Sie sich Unterstützung bei Hilfsangeboten wie zum Beispiel die Nummer gegen Kummer, die Erziehende, aber auch Kinder und Jugendliche bei Sorgen berät und Rat in kritischen Situationen anbietet.

Unterstützung bei der Vermittlung einer kompetenten und sicheren Mediennutzung erhalten Erziehende von der Initiative *Gutes Aufwachsen mit Medien*, ein bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteure.

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

Bettina Goerdeler,
Referentin für Redaktion und Jugendmedienschutz
im Initiativbüro *Gutes Aufwachsen mit Medien*

30 Jahre Spielebroschüre Ein Blick auf die Anfänge eines einzigartigen Projekts

Tobias Kempf, Horst Pohlmann

„Unumstritten ist die Tatsache, daß das „U“ Medium „Computer“ nach und nach fast alle Bereiche unserer Gesellschaft bestimmt. Besonders betroffen von dieser Entwicklung sind die Kinder und Jugendlichen in ihren Freizeit-, Bildungs- und Arbeitswelten.“

Wäre da nicht ein *daß* mit *ß* könnte dieser Satz auch aus einer Veröffentlichung im Jahr 2021 stammen, denn schließlich sieht sich die Gesellschaft im Rahmen des digitalen Transformationsprozesses auch weiterhin mit Herausforderungen konfrontiert, die nicht zuletzt die medialen Lebenswelten von inzwischen *post-digital*¹ lebenden Generationen betreffen und sowohl medienwissenschaftliche Forschungen als auch die praktische medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen prägen. Er stammt jedoch aus dem Vorwort von Band 1 *Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospielen*², der vor nunmehr 30 Jahren im Jahr 1991 von der *Fachhochschule Köln* und dem *Jugendamt der Stadt Köln* als Ratgeber für Eltern und Pädagog*innen herausgegeben wurde.

Medienpädagogische Pionierarbeit

Beide Institutionen betraten ab Mitte der 1980er Jahre Neuland und schufen als erstes Projekt in Deutschland

unter dem Namen *ComputerProjekt Köln* ein Verbundsystem aus Hochschule (Prof. Dr. Jürgen Fritz, Forschungsschwerpunkt *Wirkung virtueller Welten*) mit Forschung und Lehre und der städtischen Verwaltung (Wolfgang Fehr, *Fachstelle für Jugendmedienschutz und Medienpädagogik*) mit ihren auf das Kölner Stadtgebiet verteilten Jugendeinrichtungen.

Die Idee: Pädagog*innen und Student*innen setzen mit Kindern und Jugendlichen Projekte zum Einsatz von Computern in der pädagogischen Arbeit um und die gewonnenen Erfahrungen fließen in Forschung zur *Wirkung virtueller Welten* und Lehre ein. Neben „Programmierungskursen, Grafikangeboten, Roboterbau, Musik machen, Digitalisieren und Filmen mit Hilfe des Computers“³ standen vor allem Computer- und Videospiele im Mittelpunkt, denn auch damals waren sie schon eine beliebte Freizeitbeschäftigung der Heranwachsenden. Hierzu wurden in den Kölner Jugendeinrichtungen Spielertesterguppen etabliert, in denen Kinder und Jugendliche in Begleitung der pädagogischen Fachkräfte und Studierenden Spiele erprobten und zu den pädagogischen Beurteilungen beitrugen. Das Ziel: Die Förderung von Medienkompetenz und hier, nach den später von Dieter Baacke skizzierten vier Säulen der Medienkompetenz⁴, vor allem der Bereich der kritischen Auseinander-



Das Cover von „Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospielen“,

Band 1



1991

1992

1993

1994

1995

1996

1997

1998

setzung mit dem Medium und seinen Inhalten, spricht der Medienkritik. Die Umsetzung von Spieltestergruppen sind seither zu einem Standard in der medienpädagogischen Arbeit zu Games geworden.

Zeitdokumente der Forschung und Pädagogik zu Games

Neben den aus der praktischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen resultierenden pädagogischen Beurteilungen der digitalen Spiele, wurden in den Bänden der „Mappe“, wie sie anfangs genannt wurde, je wissenschaftliche Betrachtungen veröffentlicht, die den aktuellen Stand der Wirkungsforschung abbildeten: „Umso begrüßenswerter ist eine Initiative des Jugendamtes der Stadt Köln, gemeinsam mit der Fachhochschule Köln eine umfangreiche Mappe mit pädagogischen Beurteilungen ausgewählter Videospiele herauszubringen. Bemerkenswert ist, daß diese für eine interessierte Öffentlichkeit gedachte Schrift sowohl systematisch ausgewertete Erfahrungen aus zahlreichen Kinder- und Jugendeinrichtungen erfaßt, als auch Ergebnisse eines breit angelegten Forschungsprojekts der Fachhochschule einbezieht.“ schrieb die damalige Ministerin für Wissenschaft und Forschung des Landes NRW, Anke Brunn, in ihrem Vorwort zu Band 3⁵.

Retrospektiv betrachtet liegt mit den Spielebroschüren auch ein Abbild der Forschungshistorie sowie einer „Gamespädagogik“ über den Zeitraum von 30 Jahren vor. In den ersten Bänden bezog sich diese auf den Gegenstand, indem die „Landschaft der Computer- und Videospiele“ (Band 1-3) mit ihren Typen und Merkmalen kategorisiert und beschrieben wurde. Hinzu kamen Ergebnisse der Wirkungsforschung, wie die Betrachtung der unterschiedlichen Genres mit ihren Spielinhalten sowie Wirkungen auf die Spieler*innen (Band 2) oder die „Strukturelle Koppelung zwischen Lebenswelt und Spiel“ (Band 3). Zusammen bildeten sie wiederum die Basis für

die pädagogischen Beurteilungen. Aber es wurden auch konkrete Praxisprojekte vorgestellt, die in den Jugendeinrichtungen erprobt wurden. Schon 1992 wurde bspw. das Jump&Run-Spiel *Super-Mario-Land* in einem Spiel- und Bewegungsparcours in einer Turnhalle umgesetzt⁶, mit dem Ziel eines Lebenswelt-bezogenen und spielpädagogisch gelenkten Alternativangebots abseits vom Bildschirm. Auch hier können die Aktivitäten des Verbundprojekts als richtungsweisend angesehen werden, die bis heute ihre Nachfolgeprojekte in Deutschland finden.

Innovativ in Forschung und pädagogischer Konsequenz

Mit Band 4, nun mit neuem Titel und in einem zeitgemäßen Layout, kam 1994 als weitere Partnerin die *Bundeszentrale für politische Bildung* (Federführung: Tilmann Ernst, Referatsleiter *Medienpädagogik und Neue Medien*) als Mitherausgeberin hinzu. Bemerkenswert ist hier, dass der Grundlagenartikel des Bandes *Im Sog der Computerspiele*⁷ sich erstmals mit der Faszinationskraft und möglichen Sucht-fördernden Faktoren der Bildschirmspiele auseinander setzte und die erst 2019 dazu führen sollten, dass eine „Computerspielsucht“ in den Katalog der Erkrankungen ICD aufgenommen wurde⁸. Auch in Band 6 wurde bereits ein Thema angesprochen, das Jahre später im Rahmen der „Killerspiel“-Diskussion rings um die Schulumokläufe aufgegriffen werden sollte – die Gewalt in Computer- und Videospielen⁹: Am Beispiel von *Command & Conquer* wurde die Faszination von Gewalt in Bildschirmspielen beleuchtet und in Band 8 von Krieg anhand von *Commandos*¹⁰ und mit ihren Konsequenzen jeweils auf pädagogische Kontexte übertragen.

Ausgewählte Spielebeurteilungen der *Broschüre*, wie sie nunmehr hieß, flossen ab 1995 in die interaktive Datenbank für Computerspiele *Search & Play*¹¹ (damals abrufbar über Mailboxen (!) sowie als CD-Rom) der



1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005

2006

Bundeszentrale mit ein, in der auch Beurteilungen und pädagogische Projekte anderer Institutionen aus Deutschland und Österreich veröffentlicht und vorgestellt wurden. Daneben wurden ausführliche Beurteilungen für die Lose-Blatt-Sammlung *Computerspiele auf dem Prüfstand*¹² der *bpb* zu spezifischen Themen wie *Computerspiele zwischen Faszination und Gewalt* (1997) oder *Netzwerk-Spiele* (1998) in den Kölner Testergruppen und der Hochschule erstellt, die in verkürzter Fassung auch in der Broschüre aufgingen. Ebenso bei der Bundeszentrale veröffentlichten Wolfgang Fehr und Jürgen Fritz 1997 das *Handbuch Medien: Computerspiele*¹³, aufgrund seiner Dicke und Aufmachung intern liebevoll als *Telefonbuch* bezeichnet, in dem die Grundlagenartikel und Projektvorstellungen des ComputerProjekt Köln und anderer Initiativen gebündelt wurden und das über Jahre das Standardwerk zu einer „Gamespädagogik“ darstellte.

Veränderungen und Kontinuität

Mit Band 14 rückte 2004 das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend an die Stelle der *bpb* und in seinem Auftrag wird die Publikation bis heute erstellt und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Als Mitherausgeber ist hier auch erstmalig das ComputerProjekt Köln nun als eingetragener Verein benannt und mit Logo vertreten. Parallel entstand die Internetseite *Spilateratgeber-NRW* mit Beurteilungen, Hintergrundinformationen sowie medienpädagogischen Praxisprojekten, die gemeinsam vom *Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln* und dem *ComputerProjekt Köln e.V.* im

Auftrag des Landes NRW initiiert wurde und seit 2005 in alleiniger Trägerschaft des Vereins umgesetzt wird. Ab 2006 zählte die *Fachhochschule Köln* nicht mehr zu den Partner*innen der Handreichung und auch die direkte Verknüpfung zu Forschung und Lehre mit Einsatz von Student*innen in den Spieletestergruppen wurde aufgelöst. Über den Zeitraum von 16 Jahren trug die Broschüre den Titel *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt* bis sie mit Band 27 in *Digitale Spiele pädagogisch beurteilt* umbenannt wurde.



Titelseite des „Handbuch Medien: Computerspiele“ der Bundeszentrale für politische Bildung – dem „medienpädagogischen Telefonbuch“



Die CD-Rom „Search & Play“ der Bundeszentrale für politische Bildung

Kein anderes medienpädagogisches Projekt kann auf eine so lange und kontinuierliche Tradition zurück blicken, wie die nun im 30jährigen Jubiläum vorliegende Handreichung, die sich im Laufe der Jahre von einer Mappe zu einer Broschüre gemausert hat. Dank gilt vor allem den Initiatoren des Verbundprojekts, die ihrer Zeit voraus waren und gemeinsam mit den Pädagog*innen, Student*innen und Kölner Jugendeinrichtungen schon in den 1990er Jahren medienpädagogische Pionierarbeit geleistet haben. Auch ihnen und allen, die über die Jahre an der Publikation mitgewirkt haben, vor allem auch den zahlreichen Kindern und Jugendlichen, die stets mit großem Interesse, Know-How und Spaß dazu beigetragen haben, Informationen und Impulse zum Umgang mit Computer- und Videospielen zur Verfügung stellen zu können, gilt unser herzlicher Dank!

Tobias Kempf, Horst Pohlmann

Vorstand des ComputerProjekt Köln e.V.



2007



2008



2009



2010



2011



2012



2013



2014



Tobias Kempf

Jahrgang 1961, Dipl. Sozialpädagoge, hat an der *FH Köln* bei Prof. Dr. J. Fritz studiert und seine Diplomarbeit über den *Einsatz von Computern in der offenen Jugendarbeit* geschrieben.

1989 bis 1998 leitete er eine Jugendeinrichtung in Köln Humboldt/Gremberg. 1998 wechselte er in das *Bürgerzentrum*

Deutz, das er seit 2010 leitet. Seit 2003 ist er als Jugendmedienschutzsachverständiger für das Land NRW bei der *USK* in Berlin tätig. Im Jahre 2008 war er Mitbegründer der Integrationsgastronomie *buerger'z* im *Bürgerzentrum Deutz*. In die Vorstandsarbeit des ComputerProjektes Köln trat er im Jahr 2006 ein und begleitete den Ausbau des *ComputerProjektes Köln* zu einem NRW-weit agierenden medienpädagogischen Kompetenzzentrum.



Horst Pohlmann

Jahrgang 1971; MedienSpielPädagoge (MA); Studium der Sozialpädagogik an der *FH Köln*, Mitarbeit im Forschungsschwerpunkt *Wirkung virtueller Welten* und Leitung von Spieletestgruppen als Student ab Band 5; 1997 bis 2007 *Fachstelle für Jugendmedienschutz / Medienpädagogik* beim Amt für Kinder, Jugend und Familie

der Stadt Köln mit u.a. Betreuung der Spielbroschüre und Leitung von Testgruppen; 2007-2015 Co-Leitung von *Spielraum – Institut für Medienkompetenz* an der *TH Köln* zu pädagogischen Projekten rings um Games; seit 2011 Koordination des Weiterbildungs-Masters *Handlungsorientierte Medienpädagogik* der *Donau-Universität Krems* für die deutschen Lehrgangsstandorte Köln und Remscheid; seit 2012 Dozent für *Kulturelle Medienbildung* und Fachbereichsleiter *Medien / Medienpädagogik* an der *Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW* in Remscheid.

- 1 Der Begriff der Postdigitalität beschreibt die selbstverständliche Nutzung digitaler Medien, die aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken sind und wurde erstmals eingeführt von: Negroponte, N. (1998): *Beyond Digital*. WIRED Issue 6.12, December 1998. WIRED Ventures Ltd.: London archived by MIT: <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html> [Zugriff: 10.01.2021]
- 2 Henkel, Joachim / Fritz, Jürgen: Vorwort. In: *Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospielen*. Stadt Köln, 1991
- 3 ebd.
- 4 Baacke, Dieter: *Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation*. Band 1. Erich Straßner (Hrsg.). Tübingen, 1997
- 5 Brunn, Anke: Vorwort. In: *Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Computer- und Videospielen* Band 3. Stadt Köln, 1993
- 6 Wagner, Bruni: Wir spielen „Super-Mario-Land“ in der Sporthalle. In: *Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospielen* Band 2. Stadt Köln, 1992
- 7 Fritz, Jürgen / Miesek-Schneider, Karla / Fehr, Wolfgang: Im Sog der Computerspiele. In: *Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt* Band 4. Stadt Köln, 1994
- 8 Siehe hierzu: Kohring, Torben / Poerschke, Dirk / Pohlmann, Horst: *Computerspielsucht oder digitale Bewältigungsstrategie – Medienpädagogische Implikationen zur Klassifizierung von exzessivem Spielverhalten als Krankheit*. In: Brüggemann, Marion / Eder, Sabine / Tillmann, Angela (Hrsg.): *Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt*. München: kopaed Online verfügbar unter: https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2019/12/gmk55_kohring_poerschke_pohlmann.pdf [Zugriff: 10.01.2021]
- 9 Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen: „Command & Conquer“ – zur Faszinationskraft von Gewalt in Bildschirmspielen. In: *Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt* Band 6. Stadt Köln, 1996
- 10 Fehr, Wolfgang / Fritz, Jürgen: Zur Faszinationskraft von „Krieg“ am Beispiel des Computerspiels „Commandos“. In: *Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt* Band 8. Stadt Köln, 1998
- 11 Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): *Search & Play – Interaktive Datenbank für Computerspiele*. bpb, Bonn, 1995
- 12 Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): *Computerspiele auf dem Prüfstand*. Bpb, Bonn, 1994-2000
- 13 Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele – Theorie, Forschung, Praxis*. bpb, Bonn, 1997



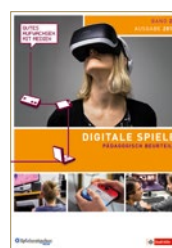
2015



2016



2017



2018



2019

2020/21

Jugendredaktion testet Retro Konsolen

SNES Nintendo Classic Mini Systems

Einen nostalgischen Leckerbissen lieferte *Nintendo* uns im Oktober 2017 in Form des *SNES Nintendo Classic Mini Systems*. Die größten Hits sind hierbei Titel wie *Super Mario World*, *Donkey Kong Country* oder auch der Kultklassiker *F-Zero*. Die Konsole kommt mit einem übersichtlichen Menü-Design daher und glänzt auch mit seiner Hardware. Beigelegt sind zwei der alten *SNES* Controller und betrieben wird die Konsole über einen Mikro USB Anschluss. Das System behält seinen ursprünglichen Charme dadurch, dass die Steuerung genauso ist wie auch schon 1992. Besonders heutige *Nintendo*-Fans können hier die Ursprünge der beliebtesten Titel rund um Mario und Co auch einmal selbst erleben, um vielleicht so nochmal in seine eigene Kindheit versetzt zu werden (oder um zu erfahren was die eigenen Eltern damals so gespielt haben).



The C64 Mini

Durch meinen Patenonkel durfte ich den originalen *Commodore C64* ausprobieren. *The C64 Mini* hatte dadurch einiges an Potential für mich. Unter den 64 installierten Spielen war jedoch keins, an welches ich mich erinnere oder welches uns beim Anspielen als nennenswert aufgefallen ist. Die Außenschale ist vollkommen aus Plastik und die Tasten nicht benutzbar, was eine virtuelle Tastatur notwendig macht, da einige Spiele auf Keyboardeingabe ausgelegt sind. Beim Spielen wird ausschließlich der mitgelieferte Joystick benötigt. Das Gefühl des Joysticks ist für heutige Spieler sehr ungewohnt, da dieser kaum Bewegung zulässt, jedoch auch nur wenig Feedback gibt, welches die Eingabe bestätigt.

Sega Mega Drive Mini

Sega hat sich ebenfalls entschieden, eine Mini-Version ihrer Heimkonsolen auf den Markt zu bringen und schickt das *Sega Mega Drive Mini* ins Rennen. Optisch sieht die Mini-Konsole ihrem Original zum Verwechseln ähnlich. Hier hat *Sega* viel Liebe in jedes Detail gesteckt. Alle Knöpfe, Hebel und Schlitze sind beweglich und haben fast alle eine Funktion. An die Kühlrippen wurde ebenfalls gedacht. Dies gilt ebenfalls für die Controller. Diese kommen mit einem ausreichend langen Anschlusskabel daher und können per USB an die Konsole angeschlossen werden. Obwohl die Controller komplett aus Plastik sind, liegen diese gut in der Hand und reagieren sehr empfindlich auf Eingaben. Daher muss man beim Spielen hin und wieder aufpassen. Ausgeliefert wird die Konsole mit 42 vorinstallierten Spielen. Unter anderem sind Klassiker wie *Sonic* und *Street Fighter* dabei. Die Spiele wurden für moderne Fernseher etwas angepasst und können in 4:3 oder 16:9 Format ausgegeben werden.

PlayStation Classic

Heutzutage steht in den meisten Zimmern der Jugendlichen eine *PlayStation*. An die Anfänge können sich wohl viele nur noch schleierhaft erinnern. Lasst euch nun mit der *PlayStation Classic* in das Jahr 1994 zurück versetzen und erlebt Spiele, die mittlerweile zu geschätzten Klassikern zählen. Dabei sind 20 Titel, unter anderem *Tekken 3* oder *Rayman*. Die Konsole sieht dem Original zum Verwechseln ähnlich, lediglich die Größe das Gewicht und die Klappe, die sich nicht öffnen lässt, unterscheiden es von dem Original. Wenn man sich also für den Ursprung seiner heutigen Lieblingskonsole interessiert, liefert das System einen guten Überblick über die Spiele, die damals die Jugendlichen in ihrer Freizeit gespielt haben.

Fazit

Obwohl die Konsolen nicht unbedingt mit einer riesigen Menge von Top-Spielen glänzen, ist nicht gesagt, dass man damit keine schöne Zeit haben kann. Nostalgische Gefühle und Erinnerungen an die alte Zeit, wie z.B. im Kinderzimmer, können gerade deswegen erweckt werden und bringen einem zum Nachdenken. Der eigentlich nicht sehr tiefgründige oder komplexe Platformer kann gemeistert werden und auch wenn es kein Signature-Titel ist, kann es trotzdem ein paar tolle Spielminuten bereiten. Vielleicht war es das ehemalige Lieblingsspiel und genau dann war es die Konsole schon wert!

Letztendlich sind die von uns getesteten Mini-Konsolen – genau wie die Originalen – nur Technik in einem Plastikkasten, aber für richtige Nostalgiker*innen und Liebhaber*innen alter Spiele ist es eine schöne Erinnerung und ein tolles Gadget.



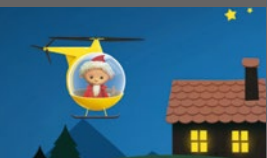
CTRL-Blog:

Wir sind eine kleine Gruppe von Jugendlichen Spieleredakteuren des *Spielratgeber-NRW* und der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* die immer mal wieder über das schreiben, was sie gerade bewegt. Jeder von uns hat seine eigenen Interessen und damit versuchen wir möglichst viel abzudecken. Im Kern sind wir allerdings alle Nerds und leben unsere Liebe zu Videogames und dem digitalen Leben durch redaktionelles Arbeiten aus. Dazu gehört neben den Beiträgen über das aktuelle Lieblingsspiel, zu dem neusten Trend oder den aktuellsten Online Themen auch Veranstaltungen, wie die *gamescom*, in ganz NRW zu besuchen und darüber zu schreiben.

Gefunden werden können wir direkt über unsere Webseite www.ctrl-blog.de oder über den *Spielratgeber-NRW*. Alle Menschen zwischen 14 und 20 sind bei uns herzlich eingeladen sich zu beteiligen.



UNSER SANDMÄNNCHEN



Einschlafen ist für Kinder nicht immer leicht, daher bietet ihnen das Sandmännchen seit Generationen ein tägliches Ritual. Mit der kostenlosen App können Kinder den Abendgruß auch am Tablet anschauen und zusätzlich verschiedene Geschichten als Hörspiel oder Video mit optionaler Gebärdensprache und Untertiteln aussuchen. Zudem gibt es eine vielfältige und über-

sichtlich gestaltete Spielwelt mit den bekannten Charakteren und Orten zu erkunden. Kinder können hier alle Figuren, Fahrzeuge und Objekte antippen, bewegen und kombinieren, um beispielsweise einen Kuchen zu backen, Blumen zu gießen sowie mit Pittiplatsch oder dem Sandmännchen ein Raumschiff zu steuern. Passend zu den Corona-Regeln kann jeder Figur eine Maske aufgesetzt werden, was die Kinder besonders lustig fanden. Ein Highlight waren Minispiele wie Memory oder Puzzle. Kinder sind zwar mit etwas Übung in der Lage, die App selbstständig zu erkunden und Inhalte aufzurufen, Eltern sollten sich jedoch Zeit nehmen und den Abend gemeinsam als Familie ausklingen lassen.



Preis:
kostenfrei

System: iOS, Android
Vertrieb: Rundfunk Berlin-Brandenburg

Fazit: Videos, Hörspiele und eine bunte Spielwelt mit dem Sandmännchen und seinen Freunden.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

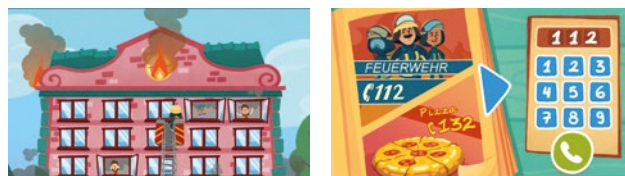
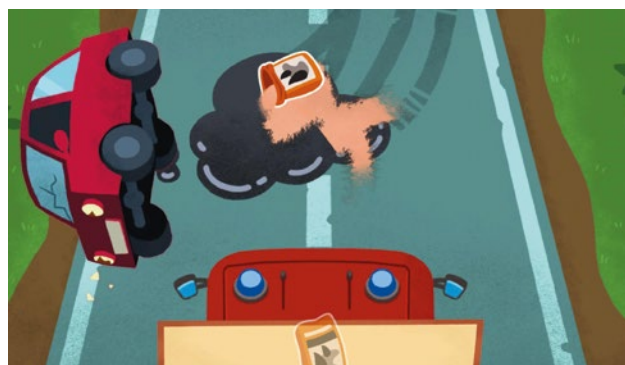
KLEINE LÖSCHMEISTER



Preis:
kostenfrei

System: iOS, Android
Vertrieb: Versicherungskammer Bayern

Für viele Kinder ist das Berufsfeld der Feuerwehr unfassbar spannend. Brände löschen und Menschen retten sind jedoch nur ein Teil der Aufgaben, die hier nachgespielt werden können. Gut gefielen den testenden Kindern die vielfältigen Missionen, in denen sie auch auslaufende Ölschlecken beseitigen, Notausgänge finden oder leicht entzündbare Objekte erkennen mussten. Hierzu schlüpfen sie in die Rolle eines wahlweise weiblichen oder männlichen Avatars, dessen Aussehen frei angepasst werden kann. Die einfachen Tipp- und Wischgesten konnten bereits von Jüngeren verstanden und ausgeführt werden, da keine Texte gelesen werden müssen. Die Aufgaben werden hingegen gesprochen oder in Form von Bildern erklärt. Im Fokus steht die Informationsvermittlung und Brandschutzerziehung, der Spielspaß kommt jedoch nicht zu kurz. Die App kann jederzeit unterbrochen werden und auch die Darstellung vieler unterschiedlicher und diverser Charaktere ist beispielhaft.



Fazit: Lehrreiche und motivierende App über den Berufsalltag der Feuerwehr.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

PAW PATROL – EIN TAG IN DER ABENTEUERBUCHT



Preis:
ca. 3 €



System: iOS, Android
Vertrieb: Nickelodeon

Gemeinsam mit den bekannten Hunden aus der *Paw Patrol*-Welt müssen Kinder verschiedene Rettungsmissionen in der Abenteuerbuchstern meistern. Dabei setzen sie sich mit Themen wie Hilfsbereitschaft und Verantwortungsbewusstsein auseinander.

Das Abenteuer beginnt beim Frühstück und Zähne putzen. Ein erfolgreicher Start in den Tag ist wichtig, um fit für die Missionen zu sein, welche die Kinder erhalten. In verschiedenen Minispielen sind Geschick und Reaktionsschnelligkeit gefragt. Die Tester*innen freuten sich über den Einsatz mächtiger Superkräfte, bedauerten jedoch, dass in der kostenpflichtigen App nicht alle Inhalte enthalten sind. Weitere Missionen werden erst durch den Einsatz von Echtgeld verfügbar. Zudem fiel im Test negativ auf, dass die Charakterstimmen oft sehr leise waren und vom Geschehen übertönt wurden. In der Gruppe war der Koop-Modus sehr beliebt, in dem gemeinsam auf einem Tablet in den Rollen beliebter Fellfreunde wie Chase, Rubble oder Marshall gespielt wurde.

Fazit: Ein kurzweiliger Spielspaß für junge Fans von *Paw Patrol*, der die Wichtigkeit von Themen wie Hilfsbereitschaft und Eigenverantwortung vermittelt.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren



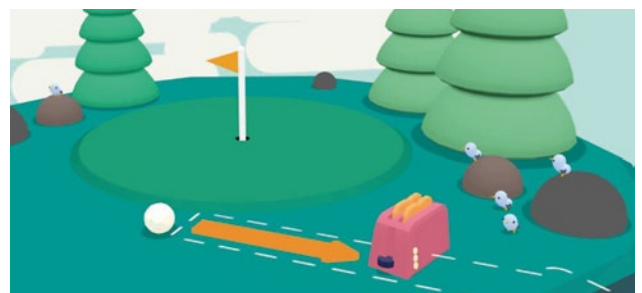
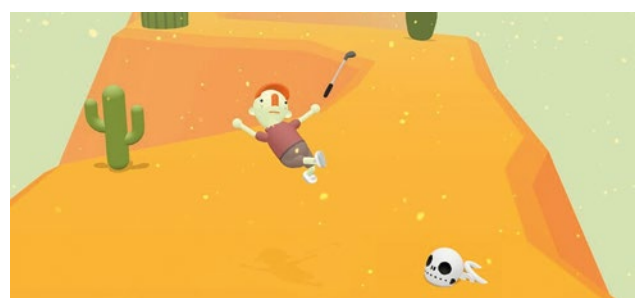
Preis:
ca. 16 €



System: PC, Switch, iOS
Vertrieb: Triband

WHAT THE GOLF

Das physikbasierte Spiel verbindet Ideenreichtum und Humor mit der Sportart Golf. Dabei ist nicht immer gleich ersichtlich, welcher Gegenstand als nächstes ins Loch bugsiert werden muss. Lange- weile kommt bei keinem der insgesamt über 500 minimalistisch dargestellten Level auf, da die kurzweiligen Kurse eine Überraschung nach der anderen bieten. Schlägt man im ersten Level noch ganz normal den Ball, muss im späteren Level ein Bürostuhl zur zielführenden Fahne manövriert werden. Oft wechseln die Kurse die Perspektive oder lassen jegliches Gesetz der Physik außer Acht. Die Löcher sind auf einer Oberwelt verteilt und werden mit Kronen freigeschaltet, die mit eigenen Spielerfolgen verdient werden. Einen lokalen Multiplayer-Modus gibt es nur auf der *Nintendo Switch*, auf Mehrspielerspaß über das Internet muss verzichtet werden. Für jüngere Kinder können sich manche der Rätsel als zu anspruchsvoll erweisen, frustrierend wird das humorvolle Spiel jedoch nicht.



Fazit: Kurzweiliges Golf-Spiel in minimalistischer Optik, welches mit Ideenreichtum und humorvoller Levelgestaltung zu überzeugen weiß.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS



Während den bisherigen Corona-Beschränkungen diente die eigene Insel in *Animal Crossing* vielen unserer Tester*innen als idyllischer Rückzugsort.

Das Geschehen läuft in Echtzeit ab und bietet immer reichlich Aktivitäten, beispielsweise das Fangen von Insekten und Meerestieren, lustige Gespräche mit tierischen Mitbewohner*innen oder die Gestaltung des eigenen Hauses. Das Zusammenspiel ist per integriertem Online-Modus über die *Nintendo*-App auf dem Smartphone möglich. Besuche auf den Inseln der Freund*innen erlauben mit Hilfe von Text- oder Sprach-Chat das Kommunizieren untereinander. Ob Geburtstags- und Abschlussfeiern, Konzerte oder Angelausflüge: die Spieler*innen wurden sehr kreativ.

Zugänglichkeit

Das inklusive Projekt *Gaming ohne Grenzen* (siehe Seite 31) hat das Spiel mit Kindern und Jugendlichen aus Köln hinsichtlich Barrieren untersucht. Die Entschleunigung ist Hauptgrund dafür, weshalb Jüngere und Menschen mit Einschränkungen kaum an unüberwindbare Grenzen stoßen. Scheitert etwa ein Fangversuch, geht es einfach direkt weiter zum Nächsten. Da das Spiel in Echtzeit abläuft und kaum Handlungsdruck besteht, bleibt für alles genügend Zeit. Die Charaktere sprechen



Preis:
ca. 60 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

eine Fantasiessprache, welche durch große, kontrastreiche Untertitel übersetzt wird. Durch Klicken erscheint eine neue Textpassage und ermöglicht so das Lesen im eigenen Tempo. Auch zahlreiche Feedback-Geräusche und Vibrationen des Controllers unterstützen beim Spielen. Leider gibt es keine Vorlesefunktion und einige Spieldetails sind schwer zu erkennen. Hier hilft die Zoom-Funktion in den Einstellungen der *Nintendo Switch*. Es gibt viel zu lesen, gleichzeitig werden Spielmechaniken immer wieder erklärt, was für einige Spieler*innen eine Hilfe darstellen kann.



Fazit: Jung und Alt können sich in diesem Echtzeit-Abenteuer kreativ betätigen und auf der eigenen Insel viel erleben.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

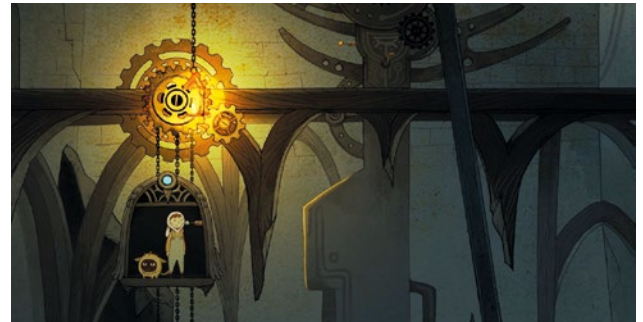
LUNA – THE SHADOW DUST



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Application Systems Heidelberg

Das von Hand gezeichnete Rätsel-Abenteuer verzichtet auf klassische Gut-gegen-Böse-Szenarien und Geschlechterklischees. Ziel ist es, mit der Hauptfigur bis zur Turmspitze zu gelangen und auf dem Weg dorthin Rätsel zu lösen. Die Handlung wird von liebevoll gestalteten Videosequenzen und atmosphärischer Musik untermalt. Beides sorgte bei den testenden Kindern für sichtliche Rührung. Besonders toll fanden sie, dass die Lösungswege den Gesetzen der Spielwelt folgen. Im Team machte es ihnen viel Spaß, Rätsel zu lösen, die Story zu interpretieren und den Turm zu erklimmen. Auf Sprache und Schrift wird in dieser entschleunigten Spielerfahrung verzichtet, sodass auch Kinder ab 6 Jahren alles verstehen können. Weil einige der Rätsel recht schwer und die Szenarien teilweise düster und



abstrakt sind, ist es für Jüngere empfehlenswert, das Abenteuer gemeinsam mit Älteren zu erleben.

Fazit: Ein Abenteuer ohne Worte, das einfallsreiche Rätsel und eine liebevoll gestaltete Spielwelt bietet.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

TRACKMANIA

Pfeilschnelle Rennautos übertrumpfen sich Runde für Runde mit Bestzeiten, um einen Platz auf dem Siegertreppchen zu erreichen. *Trackmania* ist die Neuauflage des 2006 erschienenen *Trackmania Nations*, das schon damals mit dem immer noch bewährten Spielprinzip überzeugen konnte. Die Neuauflage setzt auf eine elegantere Optik, ein reduzierteres Ranking-System und natürlich auf neue Strecken, welche sowohl online als auch im Solo-Spiel befahren werden können.



Preis:
kostenfrei



System: PC
Vertrieb: Ubisoft

Die Einzelspieler-Medaillenjagd hat der Testergruppe besonders Spaß gemacht, im Online-Spiel war durch die fehlende Erfahrung der Tester*innen schnell die Luft raus, da sie an die Strecken-Highscores nicht mal ansatzweise herankamen. Hier bedarf es viel Übung – und dazu waren nur die absoluten Genre-Profis bereit. Manche Tester*innen bauten sich im einfach zu handhabenden Editor eigene Rennpisten mit Loopings und Sprüngen. Grundsätzlich lässt sich *Trackmania* kostenlos spielen, allerdings werden auch zwei Abo-Modelle mit zusätzlichen Funktionen und weiteren Strecken angeboten.

Fazit: Motivierender Arcade-Racer mit kreativem Streckeneditor und herausforderndem Multiplayer-Modus.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

TILT PACK

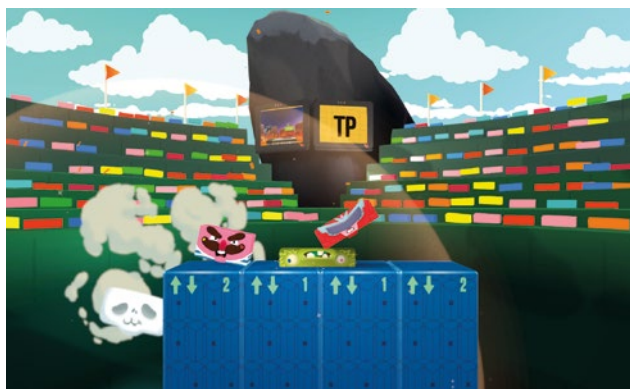


Preis:
ca. 15 €

System: Switch
Vertrieb: Super Dot Com LTD



Als bunter Block andere Blöcke von einer Plattform zu schieben, klingt erstmal simpel, erweist sich aber als sehr unterhaltsam. Der eigene Block muss lediglich nach links oder rechts gesteuert werden, die Einstiegshürde ist somit auch ohne spielerische Vorerfahrungen sehr niedrig. Die verschiedenen Arenen sind bunt gestaltet, für zusätzliche Herausforderung sorgen Plattformen, die sich bewegen. Der eigene Block kann durch herunterfallende Gegenstände verstärkt werden. So erhält man einmalig pro Runde eine Waffe, um andere Spielende aus der Arena zu werfen oder wird kurzfristig überdimensional groß. In der Testgruppe wurden zwischen durch immer wieder mal kurze, spaßige Runden in *Tilt Pack* gespielt. Neben Geschicklichkeit entscheidet auch das berühmte Quäntchen Glück über Sieg und Niederlage, wodurch auch Anfänger*innen zum Erfolg kamen.



Fazit: Zugängliches, enorm spaßiges Partyspiel für Jung und Alt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Preis:
ca. 40 €



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

JUST DANCE 2021

Vierzig neue Tracks und ausgefallene Choreografien verspricht die neue Version des farbenfrohen Tanzspiels, auf das sich unsere musikbegeisterten Jugendlichen jährlich freuen. Wie gehabt, können bis zu sechs Personen mit- und gegeneinander das Tanzbein schwingen. Dabei werden rhythmische Bewegungen von Comic-Figuren auf dem Bildschirm vorgeführt, die anschließend im Takt der Musik imitiert werden müssen. Die erfahrenen Tänzer*innen konnten die Choreografien schnell umsetzen und freuten sich über ihre Lieblingslieder. Auch Unerfahrene machten begeistert mit. Jüngere konnten sich mit etwas Hilfestellung im *Kids-Modus* austoben. Die Verwendung eines Handys als Controller ist möglich, allerdings kann das Gerät im Eifer des Gefechts zu Bruch gehen.

Grundsätzlich fragen sich die Tester*innen jedes Jahr aufs Neue, ob sich die Anschaffung lohnt – zumal ein monatliches Abonnement abgeschlossen werden muss, um weitere 550 Lieder nutzen zu können. Hinweis: Für Tanzmuffel gibt es übrigens das Karaoke-Pendant *Let's Sing 2021* mit ähnlicher Aufmachung.



Fazit: Das bewegungsreiche, aber teure Gruppenerlebnis für Jung und Alt punktete bei musikbegeisterten Tanz-Fans trotz fehlender Innovation.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Preis:
ca. 120 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT

Rennauto aufladen, Streckenabschnitte festlegen, die Konsole starten und los geht's! Mittels *Augmented Reality* wird das eigene Zimmer zum Schauplatz spannender Rennen. Eine kleine Kamera am ferngesteuerten Rennauto nimmt die Umgebung auf und zeigt die Fahrt aus der Sicht von Mario oder Luigi.

Zu Beginn leitet ein Tutorial durch den Aufbau des Spiels. Dabei müssen vier Tore aus Pappe aufgebaut und im Raum platziert werden. Diese gilt es ihrer Nummerierung entsprechend vom Start bis zum Ziel durchqueren zu werden.

Im Raum bewegt sich das Auto in eher mäßigem Tempo über die Strecke, das Spiel schafft es jedoch trotzdem, ein hitziges Rennen mit gegnerischen Charakteren, herumfliegenden Schildkrötenpanzern, Münzen und vielen Geschenken zu erschaffen. So wird das reale Kart schnell vergessen und das typische *Mario-Kart-Feeling* auf dem Display zieht Spielende in seinen Bann. Die Steuerung ist, wie in traditionellen *Mario-Kart-Spielen*, sehr zugänglich, zudem erleichtern unterstützende Einstellungsmöglichkeiten das Spielgeschehen.

Möchte man gegen Freund*innen, Geschwister oder die Eltern spielen, wird ein weiteres Rennauto sowie eine weitere *Nintendo Switch* benötigt, wodurch es schnell kostspielig werden kann. Obwohl im Test nur ein Gerät vorhanden war, wurde die Erstellung der Rennpiste zu einem Gruppenerlebnis, das der Kreativität kaum Grenzen setzte: Aus *LEGO* und Holzresten bauten die Tester*innen gemeinsam einen abenteuerlichen Parcours mit Sprungschanzen und Hindernissen, in dem sie anschließend um die Wette fahren. Wichtig ist nur, dass die Rennautos nicht an herumliegenden Kabeln oder winzigen Teilen hängen bleiben.



Fazit: Dank *Augmented-Reality-Technik* wird das eigene Wohnzimmer auf spaßige Weise in *Mario-Kart-Rennstrecken* verwandelt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

MOVING OUT



Bis zu vier Spielende können gemeinsam vor dem Bildschirm Umzüge in Cartoon-Grafik mal anders und vor allem spaßig erleben. Als Möbelunternehmen Smooth Moves düst man im witzigen Bus über die Karte der Stadt und stellt sich den Räumungs-Herausforderungen. Dabei wird ein Möbelstück einfach auf Knopfdruck genommen und muss dann in den Wagen geladen werden. So einfach ist es aber meist nicht, denn manche Utensilien können nur zu zweit getragen werden, andere gehen bei einer Kollision sofort kaputt. Dabei kommen immer neue physikalische Herausforderungen hinzu – beispielsweise der Transport über einen vereisten Abhang. Sich zu viert unter Zeitdruck abzusprechen und den Plan dann zielgerichtet umzusetzen, führte im Test zu allerlei



Preis:
ca. 23 €



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



witzigen, aber auch hitzigen Diskussionen. Für Jüngere war das oft zu hektisch, außerdem werden Lesekenntnisse gefordert, um die zentralen Hinweise zu verstehen.

Fazit: Ein spaßiges Geschicklichkeitsspiel, das gemeinsam auf der Couch gespielt werden kann.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

THE PEDESTRIAN

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

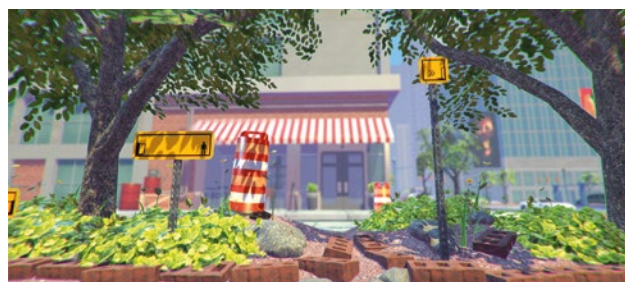
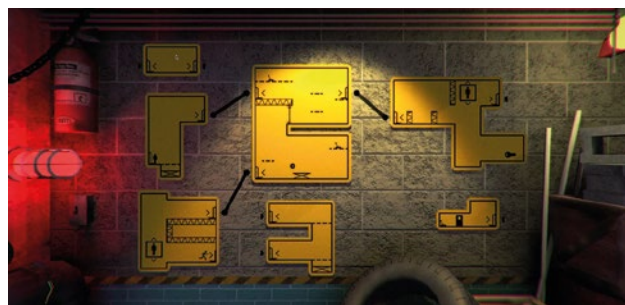
Preis:
ca. 17 €



System: PC
Vertrieb: Skookum Arts

Dieses Puzzle-Abenteuer punktet mit einer einzigartigen Spielidee. Statt durch die wunderschön gestaltete, dreidimensionale Umgebung zu laufen, steuert man ein kleines Strichmännchen über zweidimensionale Schilder, die sich über der Landschaft befinden. Die Warn-, Fluchtweg-, Brandschutz- oder Verkehrszeichen sind mal aus Metall, dann aus Papier und bilden ein durch Türen und Leitern miteinander verbundenes Netzwerk. Neben den genretypischen Hüpfpassagen müssen Schalter für Hindernisse und Schlüssel für verschlossene Türen gefunden oder Schilder neu angeordnet werden, um den Parcours zu meistern. Die Steuerung ist sehr simpel gehalten und die Aufgaben sind leicht zu verstehen. Im Verlauf wird es jedoch zunehmend kniffliger, den Ausgang aus dem Schilderwald zu finden. Hier sind logisches Denken und geduldiges Ausprobieren erforder-

lich. Kreative Köpfe machten sich zudem im Bau-Modus daran, eigene Herausforderungen zu gestalten und mit anderen zu teilen.



Fazit: Ein innovatives und vielschichtiges Denkspiel auf Hinweisschildern mit beeindruckender audiovisueller Kulisse.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

51 WORLDWIDE GAMES



Preis:
ca. 40 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Diese Sammlung bekannter Analog-Spiele eignet sich nach Meinung der Tester*innen gut für einen gemeinschaftlichen Abend in der Familie. Sie umfasst unter anderem gängige Brettspiele wie *Mensch ärgere dich nicht*, *Vier gewinnt* oder *Schach*, Kartenspiele wie *Solitär* und *Poker* und arcadelastige Spiele wie *Air Hockey* oder *Toy Boxing*. Wie die analogen Vorbilder bieten die unterschiedlichen Titel verschiedene Herausforderungen und Anreize. Dazu gehören Denkaufgaben oder die Förderung von strategischem Vorgehen, Reaktionsvermögen und sozialem Miteinander. Die meisten Titel können allein oder mit bis zu vier Spielenden erlebt werden. Einzelne Ausnahmen lassen sich jedoch nur mit einer bestimmten Anzahl Spieler*innen oder ausschließlich allein nutzen. Zu allen Titeln gibt es ein vertontes Einführungsvideo, welches die wesentlichen Aspekte unterhaltsam erklärt. Zudem sind zu jedem Spiel ausführliche Erklärungen der Regeln und Steuerung in bildlicher und schriftlicher Form enthalten.

Fazit: Nach Meinung der Testgruppe machen die digitalen Umsetzungen zwar nicht mehr Spaß als die analogen Spiele, sind dafür aber immer griffbereit.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Der sympathische Klempner Super Mario ist generationsübergreifend bekannt und beliebt. In dieser Sammlung sind drei farbenfrohe 3D-Jump&Runs enthalten, die manche Eltern aus ihrer eigenen Kindheit kennen dürften. Nun können sie die Spiele mit ihren eigenen Kindern erneut erleben. In *Super Mario 64* müssen in unterschiedlichen Welten Sterne gesammelt werden, um Prinzessin Peach zu retten. Bei *Super Mario Sunshine* nutzt der witzige Klempner eine Wasserdüse auf seinem Rücken, um knifflige Sprungpassagen zu überwinden und Bösewichte zu besiegen. Am besten gefiel den Jugendlichen *Super Mario Galaxy*, da sie das Weltraum-Abenteuer aus ihrer eigenen Kindheit kannten. Auf unterschiedlichen Planeten strotzt Mario in diesem Titel der Schwerkraft, um am Ende gegen Bösewicht Bowser anzutreten. Auch wenn alle Funktionen anfangs erklärt werden, zog der Schwierigkeitsgrad rasch an und besonders die beiden älteren Titel forderten viel Geschick und Frustrtoleranz, um die begehrten Sterne sammeln zu können.



Fazit: Meilensteine der Videospielgeschichte, die zwar kaum verbessert wurden, aber noch immer viel Spaß machen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SUPER CRUSH KO



Preis:
ca. 14 €

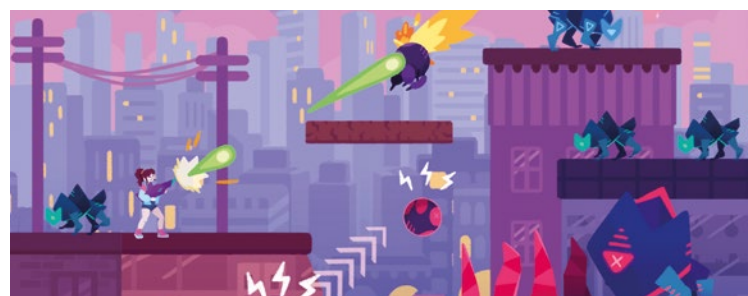
System: PC, Switch
Vertrieb: Vertex Pop Inc.

In diesem circa vierstündigen, spaßbetonten Action-Game bewegen die Spielenden das Mädchen Karen durch rosastige, zweidimensionale Cartoon-Level. Mit geschickt ausgeführten Angriffskombinationen muss eine Vielzahl gegnerischer Kreaturen besiegt werden.

Die Meinung des Spieletesters Michel

Die ersten Level vermitteln die Grundlagen und fügen langsam immer ausgeklügeltere Kampftechniken ein. Ich denke, dass manche Level bei Spielenden unter 8 Jahren zu Frustration führen können, da die Mechaniken teilweise recht komplex sind und besonders gegen Ende häufig viele Gegner*innen auf einmal auftauchen. Die Story erweist sich als ziemlich harmlos und ist eher auf Humor ausgelegt. Grafikstil, Soundeffekte und Musik sorgen ebenfalls für Heiterkeit. Als Tester hat mir *Super Crush KO* sehr viel Spaß gemacht. Schon nach

wenigen Leveln wusste ich, dass das Spiel für ein breites Publikum geeignet ist. Egal ob Casualgamer*in auf der Couch, Speedrunner*in oder Highscorejäger*in: Hier ist für fast alle etwas dabei.



Fazit: Eine humorbetonte Story und pinke 2D-Kulissen helfen Kindern, das kampfbetonte Geschehen als spaßig einordnen zu können.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SUMMER IN MARA

Die neugierige Loa lebt auf einer kleinen Insel mit ihrer Großmutter, für die sie landwirtschaftliche und handwerkliche Missionen erledigt, um in der Story weiterzukommen und die im Manga-Stil gestaltete Insel kennenzulernen. Erst mit dem Fund eines kleinen Lebewesens mit Heimweh beginnen weitere Abenteuer abseits der Insel. Durch die simple Steuerung konnten die Kinder problemlos ins exotische Inselleben eintauchen. Unterhaltungen werden allerdings nur in Textfeldern angezeigt – man muss also flüssig lesen können – und es lassen sich keine Hilfsmöglichkeiten aktivieren.



Preis:
ca. 22 €

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

Während die Story mit Themen wie Umwelt, Solidarität und Spiritualität neugierig machte und auch die eifallsreiche Pflanzen- und Tierwelt überzeugte, entpuppten sich die Spielanforderungen langfristig als abwechslungsarm. Manchmal muss Loa wiederholt die gleichen Strecken laufen oder auf Feldgemüse warten, was geduldige Genrefans aber nicht weiter störte.



Fazit: Das Pflanzen, Ernten und Bauen auf einer Insel im Manga-Look sprach im Test besonders geduldige und entdeckungsfreudige Kinder an.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FIFA 21



Preis:
ca. 60 €



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

Fans des digitalen Rasensports konnten selbstverständlich wieder auf den neuesten Teil der *FIFA*-Reihe zurückgreifen – und wie immer hat sich nur auf den zweiten Blick etwas an der Fußballsimulation getan. Wenn andere Spielende im Freundeskreis zum neuen *FIFA* wechseln, führt allerdings kaum ein Weg an der neuen Version vorbei. Wie gehabt erhält man den aktuellen Kader zahlreicher Fußballvereine im In- und Ausland. Der im letzten Teil eingeführte trickreiche Straßenfußball *Volta* wurde im aktuellen Ableger um einen Online-Mehrspieler-Modus ergänzt. Das beliebte *FIFA-Ultimate-Team* kann für erfolgsorientierte Spielende erneut problematisch sein, da Echtgeld in sogenannte Packs investiert werden kann. Die Chance, einen starken, wertvollen Fußballer zu erhalten, ist dabei sehr gering.



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

Fazit: Alles beim Alten bei der beliebten Fußballsimulation – sowohl beim Gameplay als auch bei den Anreizen, Echtgeld auszugeben.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 + 2



Preis:
ca. 40 €



System: PC, PS4, Xbox One
Vertrieb: Activision

Skateboard-Spiele scheinen im Videospiel-Kosmos aus der Mode gekommen zu sein, weshalb die Hauptaufgabe dieses Remasters darin lag, die Stimmung des Originals in die heutige Zeit zu transportieren. Laut unserer Testergruppe klappt dies nahezu perfekt, denn trotz bemängelter Ladezeiten wusste das schnelle Gameplay zu gefallen. Auch mit Optik und Musikauswahl konnte die Neuauflage bei den Jugendli-

chen punkten. Besonders die Highscore-Jagd im freien Modus war bei den Spieltester*innen beliebt, Challenges wurden eher ignoriert. Die realistischen Stürze der Skater ließen einige Kinder und Jugendliche kurz zusammensucken. Mit zunehmend erfolgreichen Tricks war eine motivierende Lernkurve zu erkennen. Kosmetische Gegenstände können gegen Echtgeld erworben werden, spielen für den Erfolg aber keine Rolle.



Fazit: Arcade-Skatespiel mit präzisiertem Gameplay, einer motivierenden Lernkurve und tollem Soundtrack.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren





Preis:
ca. 20 €



System: PC, PS4
Vertrieb: Devolver Digital

FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT



60 Fall Guys starten, nur einer bleibt übrig – das Prinzip erinnert an die verrückte Fernsehshow *Takeshi's Castle* und war während des ersten Corona-Lock-

downs 2020 überaus beliebt. Hier wie dort wird in unterschiedlichen Minispielen eine zunächst große Gruppe immer weiter reduziert, wobei sich die namensgebenden Fall Guys z.B. in Hindernisparcours, beim Memory oder beim Fangen gegenseitig das Leben schwer machen. Durch die recht kurze Rundenzeit wurde das Spiel in der Gruppe immer wieder gerne für ein Match zwischendurch gestartet. Dank der einfachen Steuerung fiel es auch Jüngeren leicht, eine Runde weiterzukommen. Ein Sieg erfordert jedoch viel Geduld, Geschick sowie Glück und gelang nur den Profis. Die gewonnenen Kronen sowie die spielinterne Währung *Kudos* können für rein kosmetische Gegenstände ausgegeben werden. Neue, seltene Gegenstände gelten in der Community als Statussymbol und können auch mit Echtgeld erworben werden.



Fazit: Ein spaßiger Wettstreit für Zwischendurch, welches durch eine geringe Einstiegshürde und die bunte Grafik auch für Jüngere zugänglich ist.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

THE LONGING

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

Preis:
ca. 15 €



System: PC
Vertrieb: Application Systems Heidelberg

Warten ist eine Tätigkeit, die niemandem sonderlich gefällt und digitale Spiele zeichnen sich herkömmlich dadurch aus, dass es stets etwas zu tun gibt. Mit diesen Konventionen bricht *The Longing*, denn hier sind es in der Tat 400 Tage in Echtzeit, die der kleine Schatten unter der Erde warten muss, bis der König erwacht. Nebenher kann die Höhle erkundet werden, wobei jede Aktion sehr, sehr lange dauert. So braucht es auch mal zwei Stunden, bis sich eine Tür öffnet und ein neuer Weg erkundet werden kann. Zum Zeitvertreib kann die eigene Behausung mit Fundstücken aus der Höhle dekoriert werden. Diese Objekte müssen jedoch auch erst mal in aller Seelenruhe gefunden werden. Kein Wunder also, dass ungeduldige Actionfans sehr schnell gelangweilt waren. Manche Tester*innen fanden das Konzept jedoch durchaus interessant, da es mit gängigen Mustern moderner Spiele bricht und schwierige Themen wie Depression oder Einsamkeit einfühlsam und spielerisch thematisiert.

Fazit: Zweidimensionales Adventure, das 400 Tage lang in Echtzeit abläuft und sich inhaltlich an die Barbarossa-Sage anlehnt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME



Preis:
ca. 60 €

System: PS4, Xbox One
Vertrieb: Activision



Die bösen Doktoren Neo Cortex und N. Tropy planen einen Großangriff auf das komplette Multiversum. Beuteldachs Crash Bandicoot und seine Schwester Coco machen sich auf, um ihnen das Handwerk zu legen. Die Level

sind im bunten Weltraum-Look gestaltet und beinhalten allerlei Gefahren. Regelmäßig müssen Feinde besiegt und Kisten zerstört werden. In kniffligen Jump&Run-Passagen hatten die Kinder und Jugendlichen temporär die Möglichkeit, die Zeit anzuhalten. So konnten sie herabfallende Blöcke als Plattformen nutzen oder der Schwerkraft trotzen und an der Decke laufen. Die Tester*innen waren sich einig, dass Jüngere Probleme haben könnten, die verschiedenen Aktionen gleichzeitig



auszuführen. Besonders der Mehrspielermodus konnte im Test überzeugen. Hier sind alle Spielenden nacheinander an der Reihe. Gewonnen hat, wer am schnellsten ist oder die meisten Kisten zerstört.

Fazit: Hektisches Jump&Run mit interessanter Schwerkraft- und Zeit-Mechanik, das viel Geschicklichkeit erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SACKBOY: A BIG ADVENTURE

Der böse Harlekin Vex hat die Sacklinge entführt, um ihre Kreativität und Fantasie für seine finsternen Pläne zu missbrauchen. Um dies zu verhindern, hüpfst und rennst man in der Rolle von Sackboy vom Gebirge durch den Dschungel bis zum Weltall. Nach und nach werden weitere Welten freigeschaltet und auch der Schwierigkeitsgrad nimmt zu. Denn die Level sind



Preis:
ca. 70 €



System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment

voller kreativer Ideen, wie Trampoline, Laserstrahlen oder rotierende Räder, an denen man sich zeitkritisch festhalten muss. Zudem gibt es überall Geheimnisse zu entdecken und mit fast allen Objekten kann interagiert werden. Dabei wirkt die detailreiche Umgebung, als wäre sie gebastelt und genäht.

Mit *Sackboy* verhält es sich wie mit *Super Mario*. Im Test fanden Kinder und Jugendliche unterschiedlichen Alters mit verschiedenen Spielinteressen dank des lokalen Mehrspielermodus zusammen.

Fazit: Das kreative 3D-Jump&Run bietet bis zu vier Personen – und damit auch Eltern mit ihren Kindern – die Gelegenheit, ein gemeinsames Abenteuer mit zu erleben.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RETTERTEAM DX



Preis:
ca. 60 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Anstatt in die Rolle eines Pokémon-Trainers zu schlüpfen, wird man hier selbst zu einem der weltbekannten Taschenmonster. Die Geschichte des Remakes kommt ohne menschliche Nebencharaktere aus und hat mit dem Thema Selbstfindung eine etwas ernstere Note als die her-

kömmlichen Serienableger. Schauplatz des Geschehens sind meistens zufällig generierte Abschnitte (Dungeons), bei denen neben guter Planung auch Glück über den Erfolg entscheidet. Aufgrund der fehlenden Vertonung von Charakteren ist es nötig, viele Textpassagen zu lesen.

Die Meinung der Spieltesterin Stefania

Da ich den Vorgänger und andere PMD-Spiele kenne, hatte ich schon einiges an Erfahrung. Dennoch fand ich immer wieder Freude an diesem Spiel und halte es für ein gelungenes Remake. Durch die vielen und teilweise neuen Dungeons ist es sehr abwechslungsreich, bunt und abenteuerlich. Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene können ihren Spaß finden: Das Spiel ist leicht verständlich, die Steuerung wurde vereinfacht und es gibt allerhand zu tun.



Fazit: Die verbesserte Steuerung, der knuffige Look und die tiefgründige Story des Remakes überzeugten alte und neue Pokémon-Fans.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

BIPED



Preis:
ca. 15 €

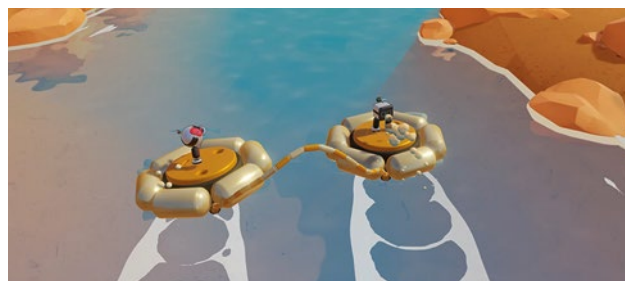


System: PC, Switch, PS4
Vertrieb: Postmeta Games / NEXT Studios

Wer gerne mit Freunden auf der Couch Rätsel löst, könnte am Knobel-Abenteuer *Biped* Gefallen finden. Spieler*innen übernehmen hier die Steuerung zweier Roboter, die es durch insgesamt sieben unterschiedliche Welten zu manövrieren gilt. Die Testgruppen sind schon zu Spielbeginn auf eine große Hürde gestoßen: Die unkonventionelle Steuerung könnte Jüngeren einiges abverlangen, da neben der Spielfigur an sich auch die einzelnen Beine mit Hilfe der Analog-Sticks gesteuert werden müssen. Mit etwas Übung im Tutorial schienen die unkonventionellen Handlungsabläufe allerdings in Fleisch und Blut überzugehen. Abseits der Steuerung machte das Spielprinzip besonders im kooperativen Modus Spaß und konnte mit niedlicher Optik und entspannter Atmosphäre punkten. Der Solo-Modus erschien den Jugendlichen als wenig herausfordernd und etwas langatmig.

Fazit: Kindgerechter Multiplayer-Rätselspaß mit Fokus auf Absprache und Zusammenarbeit.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren





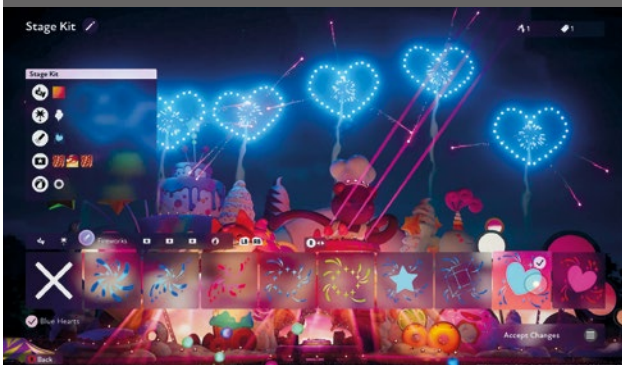
Preis:
ca. 60 €

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



FUSER

Bunte Lichter, laute Musik, Feuerwerk und feiernde Menschenmengen: Die weltweiten Musikfestivals mussten wegen der Corona-Pandemie im Jahr 2020 leider ausfallen. Mit *Fuser* konnten sich die Jugendlichen jedoch ein bisschen Festival-Feeling in die Spieltest-Gruppe holen. In der Kampagne gibt es dabei klare Vorgaben, die zum Erfolg führen. Für die Tester*innen war dies sehr hilfreich, um die Abläufe und Möglichkeiten kennenzulernen. Hierbei muss schnell auf die Wünsche des Publikums eingegangen werden – und noch dazu sollte das Timing stimmen. Jüngere waren teilweise frustriert, wenn der Erfolg auf der Bühne mehrfach ausblieb und nicht genügend Punkte gesammelt wurden, um neue Musiktitel oder Effekte freizuschalten. Umso reizvoller fanden sie es, im Free-style-Modus nach Herzenslust auszuprobieren, welche Melodien, Gesänge oder Basslines gut zueinander passen. Und von mal zu mal wurde die Musik besser kombiniert.



Fazit: Verschiedene Songs zu kombinieren und eigene Remixe zu erstellen sorgte in der Gruppe für Festival-Feeling.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Als gerade das große Origami-Fest ansteigen soll, wird Prinzessin Peach erneut entführt. Diesmal ist es jedoch Origami-König Olli, der außerdem Bowsters Schergen in böse Falt-Figuren verwandelt. Mario muss wie gehabt verschiedene Welten bereisen, Rätsel lösen und Feinde besiegen, um das Pilzkönigreich zu retten. An seiner Seite ist Ollis Schwester, das Origami-Mädchen Olivia. Besonders das kreative Design gefiel den Kindern im Test, da alles aussieht, als wäre es aus Papier gebastelt. In den Kämpfen befinden sich die Gegner auf verschiedenen Ringen um Mario herum und müssen mit begrenzten Zügen und Zeitlimit erst richtig verschoben und gedreht werden, bevor Mario angreifen kann. Hier hätten sich Jüngere ein zugänglicheres Kampfsystem gewünscht, um das Abenteuer auch ohne Hilfe bewältigen zu können. Ältere Kinder und Jugendliche, die sich nicht an den textlastigen Dialogen störten, fanden die Story jedoch sehr spannend und witzig inszeniert, den Origami-Look erfrischend kreativ und das Gameplay motivierend.



Fazit: Rollenspiel-Abenteuer im Pilzkönigreich mit kreativem Origami-Design und einem komplexen Kampfsystem.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DIE SIMS 4

Die Sims bieten eine spielerische Auseinandersetzung mit verschiedenen Lebensentwürfen und damit auch eine reizvolle Transfermöglichkeit zum eigenen Alltag. Neben der Erstellung und Charakterisierung von Figuren oder einer ganzen Familie gehören der Ausbau und die Einrichtung von Häusern ebenso zu den Aufgaben wie die Alltagsgestaltung der Figuren. Für das beliebte Simulationsspiel erscheinen regelmäßig Erweiterungen, die in diesem Jahr nicht unterschiedlicher hätten sein können.



Preis:
ca. 40 €



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



Preis:
ca. 20 €



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

DIE SIMS 4: NACHHALTIG LEBEN



Spätestens seit *Fridays for Future* sind Nachhaltigkeit und Umweltschutz in aller Munde. Unter dem Motto *Spare, Verwerte und Recycle!* greift der Zusatzinhalt Nachhaltig leben diese Themen auf und erlaubt es, die comicartige Sims-Welt grüner zu machen. Die Erweiterung trägt dazu bei, dass Kinder spielerisch lernen können, warum es wichtig ist, achtsam zu konsumieren und wie gemeinsamer Aktivismus dazu beitragen kann, alles zum Blühen zu bringen. Obwohl auch Jüngere im Test durchaus interessiert waren, konnten erst Kinder ab 10 Jahren die komplexe 3D-Simulation erfolgreich bedienen und besaßen die nötige Reflektionsfähigkeit und das Vorwissen, um sich mit dem vielfältigen Thema Umweltaktivismus auseinanderzusetzen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



DIE SIMS 4 STAR WARS: REISE NACH BATUU



Mit dem Gameplay-Pack *Star Wars – Reise nach Batuu* können *Star Wars*-Fans ihre ganz persönliche Story erleben. Ausgerüstet mit einem Droiden und Lichtschwert begibt man sich auf Missionen und begegnet *Star Wars*-Charakteren wie Kylo Ren. Die Erweiterung punktet weniger durch Spannung und Action, sondern aufgrund der typischen Situationskomik und den kurzweiligen Missionen. Um mitlachen zu können, muss man allerdings die überwiegend ab 12 Jahren freigegebenen Filmvorlagen kennen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



THE LAST CAMPFIRE



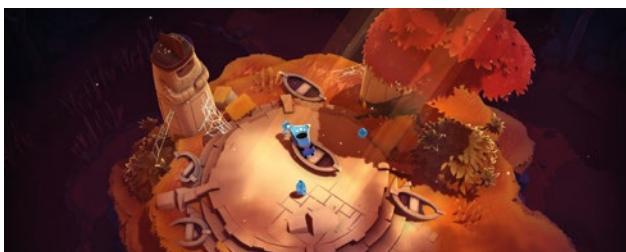
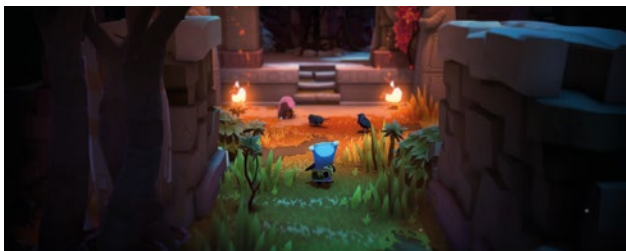
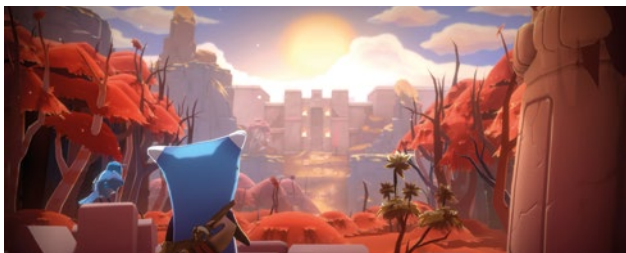
Preis:
ca. 15 €

System: PC, Switch, PS4, Xbox One, iOS
Vertrieb: Hello Games

Der kleine Ember ist auf der Suche nach dem Sinn. Warum er sich in der wunderschön gestalteten Zwischenwelt befindet oder wo es hingeht, wird nicht klar. Jedoch trifft er auf seinem Weg auf andere Charaktere, die er unterstützen kann. Dabei wird er von einer Erzählerin begleitet, die dem Spiel viel Atmosphäre und Ruhe verleiht. *The Last Campfire* fordert Lesekompetenz, denn die ausschließlich englische Sprachausgabe wird durch deutsche Untertitel ergänzt. Im Test waren vor allem Logik, Geduld und Kreativität gefragt, um die verschiedenen Rätsel zu lösen. Durch die Wahl der Rätsel konnte man den Schwierigkeitsgrad selbst beeinflussen. Gerade der Fokus auf die Gefühle des Hauptcharakters und der Gestalten, die er trifft, bieten eine pädagogische Grundlage, um Trauer und Einsamkeit sowie den Umgang mit diesen Gefühlen zu thematisieren.

Fazit: Eine kurze, gefühlvolle Geschichte, die auch mit jüngeren Kindern gemeinsam gespielt werden kann.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis:
ca. 16 €

System: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One
Vertrieb: William Chyr Studio

MANIFOLD GARDEN

Ohne Einführung werden abstrakte Strukturen aus der Ego-Perspektive erkundet, die sich immer wiederholen und scheinbar unendlich weit erstrecken. Steht man vor einer Wand, wird diese auf Knopfdruck zum Boden – und umgekehrt. Hierdurch verändert sich auch die Physik im Raum und es fallen beispielsweise Klötze nach unten, die aufgesammelt und zum Öffnen von Türen benutzt werden können. Im Test erforderten die zunächst verwirrenden Perspektivrätsel einiges an logischem Denken und Ausprobieren.

„Es fühlt sich an wie Höhenangst!“, so eine Testerin, als sie versehentlich in den Strudel des hypnotischen Farb- und Strukturverlaufs herabfiel. Gestorben wird hier allerdings nicht, man muss nur eine Plattform erreichen und kann dann weiterirrseln. Im Verlauf überraschte *Manifold Garden* mit immer wieder neuen Herausforderungen, die wiederum als Kunstwerke für sich selbst stehen. Nach und nach fanden sie auch den Sinn ihres Handelns heraus: die Dunkelheit durch das Pflanzen von abstrakten Bäumen zu vertreiben.



Fazit: Die Aufmachung des Rätselspiels ist einzigartig und gleicht einem interaktiven Escher-Kunstwerk.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

In Form von Auszeichnungen oder pädagogischen Beurteilungen bieten die hier vorgestellten Projekte eine wertvolle Orientierung bei der Medienauswahl. Genau wie bei dieser Broschüre bestimmen Heranwachsende maßgeblich mit!

TOMMI – DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS

Was ist der TOMMI?

Der Deutsche Kindersoftwarepreis *TOMMI* ist ein Medienkompetenz-Projekt, das seit 2002 digitale Spiele und Lernprogramme auszeichnet, die durch Qualität und Innovation überzeugen. Der Preis bietet Eltern und pädagogischen Fachkräften Orientierung, steht unter der Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin Franziska Giffey und hat Partner u.a. wie das ZDF, KiKA, Deutschlandfunk Kultur und Dein Spiegel. Erst wählt eine Jury aus Fachjournalist*innen, Pädagog*innen und anderen Expert*innen die Nominierten aus. Dann kommen Kinder dran.

Welche Rolle spielen die Kinder beim TOMMI?

Der *TOMMI* setzt auf Beteiligung von Kindern. Darum haben Kinder beim *TOMMI* das letzte Wort und kein Erwachsener darf sich einmischen. Wenn sie sehen, dass ihre Stimme zählt und ihr Urteil ernst genommen wird, dann fördert das aktiv ihr Demokratieverständnis. Außerdem setzen sie sich medienkritisch mit Spielen auseinander, diskutieren mit anderen Kindern und formulieren ihre Begründungen. Am *TOMMI* nehmen für gewöhnlich zwischen 3000-4000 Mädchen und Jungen in Öffentlichen Bibliotheken teil.

Warum in Bibliotheken?

In Sachen Digitalität und Medienkompetenz sind Bibliotheken deutlich weiter als Schulen. Sie haben den Raum, die Technik und das Fachpersonal, das sich damit auskennt. Außerdem sind Bibliotheken urdemokratisch, weil sie alle Bürger*innen unabhängig von ihrem Status nutzen können. Das trifft besonders auf Kinder aus Familien zu, die sich weder Computer, noch Handy leisten können. Durch Bibliotheken haben sie freien Zugang zu Medien, Bildung und Spiel, wie es die UN-Kinderrechte fordern.

www.kindersoftwarepreis.de



Die Gewinner 2020



Konsole:
Ring Fit Adventure
(Nintendo)



PC:
SpongeBob SquarePants – Battle for Bikini Bottom
(THQ Nordic)



Apps:
Kleine Löschmeister
(Versicherungskammer Bayern / Daedalic)



Elektr. Spielzeug:
Lego Super Mario Adventure
(LEGO)



Bildung:
Discovery Tour – Das antike Griechenland



Thomas Feibel

ist der führende Journalist zum Thema *Kinder & digitale Medien* in Deutschland. Er leitet das *Büro für Kindermedien* (www.feibel.de) in Berlin und publiziert in *Der Spiegel*, *c't*, arbeitet auch für Hörfunk und Fernsehen. Er schreibt Sachbücher und Kinder- und Jugendbücher. Seit 2002 ist er der Initiator des Deutschen Kindersoftwarepreis *TOMMI* (www.kindersoftwarepreis.de).

WAS IST GAMING OHNE GRENZEN?

Gaming ohne Grenzen richtet sich an Jugendliche mit und ohne Behinderung im Alter zwischen 12 und 27 Jahren und möchte herausfinden, welche digitalen Spiele mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind, welche Hürden vermeidbar sind oder mit Hilfe von Technologien überwindbar werden.

Mit digitalen Spielen können Jugendliche einen Zugang zu Erlebnissen und Handlungen haben, die ihnen aufgrund einer Einschränkung sonst nicht möglich wären. Das Projekt schafft dabei Räume der Begegnung, in denen die Jugendlichen in den Austausch gehen können, gemeinsam Spaß haben und Werte der Inklusion gestärkt werden.

Die Meinungen und Erfahrungen der Jugendlichen stehen im Vordergrund. Daher ist wichtig, dass sie auch selber zu Wort kommen. Auf der barrierefreien Webseite werden die Ergebnisse der Tests für alle Interessierten festgehalten:

www.gaming-ohne-grenzen.de



Saskia Moes

Fachreferentin bei der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW*, Projektleitung *Gaming ohne Grenzen*

WAS IST DER PÄDAGOGISCHE MEDIENPREIS?

Unser Preis ist eine Hilfestellung für Eltern, um im unüberschaubar großen Markt digitaler Produkte einige hochwertige Angebote kennenzulernen. Wir beurteilen Apps, Spiele und Webangebote für Kinder und Jugendliche aus medienpädagogischer Sicht und würdigen jährlich im Herbst die herausragenden Titel.

Über unsere Preisträger entscheidet stets die Jury, in der neben erwachsenen Fachkräften auch Kinder und Jugendliche ihre Stimmen haben. Der *Pädagogische Medienpreis* wird nur dann verliehen, wenn die jungen wie auch die älteren Jurymitglieder ein Angebot positiv bewerten.

Eine Übersicht über alle prämierten Produkte und weitere Infos finden sich online unter:

www.pädagogischer-medienpreis.de



Björn Friedrich

Medienpädagoge bei *SIN – Studio im Netz*, Projektleiter *Pädagogischer Medienpreis*

WAS IST DER SPIELERATGEBER-NRW?

Der *Spileratgeber-NRW* ist eine Informationsplattform für Eltern und Multiplikator*innen, die Faszinationsaspekte sowie kritische Faktoren von digitalen Spielen erklärt und eine pädagogische Altersempfehlung gibt. Die beurteilten Spiele werden in Gruppen in ganz NRW von und mit Kindern und Jugendlichen getestet, um die Meinung der Zielgruppe zu berücksichtigen. Zudem führen wir praktische Projekte mit und zu Games in jeglicher Form durch.

Bei uns steht der Netzwerkcharakter im Vordergrund. So sind interessierte Jugendliche eingeladen, sich an unserer Jugendredaktion zu beteiligen und Mitarbeiter*innen der Kinder- und Jugendarbeit sowie Eltern können sich bei Fragen jederzeit an uns wenden. Weitere Informationen und die pädagogischen Spielebeurteilungen gibt es auf unserer Homepage:

www.Spileratgeber-NRW.de



Linda Scholz

Fachreferentin bei der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW*, Redaktion und Projektorganisation *Spileratgeber-NRW*

FLORENCE



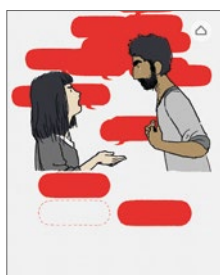
Preis:
ca. 5 €

System: PC, iOS, Android
Vertrieb: Annapurna Interactive



Die junge Frau Florence findet ihr Leben ganz schön eintönig und grau. Hätte sie vielleicht etwas anders machen sollen? Und warum fühlt sie sich eigentlich so leer? Ihre interaktive Geschichte

wird mithilfe von wundervoll gezeichneten Comic-Ausschnitten erzählt. Die Musik ist das Herzstück des Spiels und lässt die teils hoch emotionalen Szenen lebendig und ergreifend werden. Worte und Texte sind daher nicht notwendig, ein schnelles Klavierspiel oder auch sanfte Cello-Töne verkörpern Emotionen und ganze Szenerien. Man könnte meinen, dass das begrenzte Gameplay, welches hauptsächlich aus Mini-Puzzles oder dem Wischen durch Bilder besteht, wenig Anreize und somit gerade für Jugendliche zu wenig Spielvergnügen bietet. Jedoch waren sie trotz anfänglicher Skepsis sehr gefesselt und während der einstündigen Spieldauer sichtlich emotional berührt. Die Thematik der ersten großen Liebe, verschiedene Beziehungsprobleme bis hin zum Schluss machen, ließ sie selbst über erste eigene Erfahrungen nachdenken.



Fazit: Eine ansprechend gestaltete Geschichte, in der sich junge Menschen mit Liebeskummer wiederfinden und in ihrer Gefühlswelt verstanden fühlen können.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

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

Preis:
ca. 13 €



System: PC
Vertrieb: Rebuilt Games

PUMMEL PARTY

Das digitale Spielbrett und die actionreichen Minispiele erinnern direkt an das ältere Vorbild *Super Mario Party*. Vier bis acht Spielende können online gegeneinander antreten, um möglichst viele Trophäen zu sammeln. Diese befinden sich in Truhen auf dem Spielbrett und ändern nach dem Öffnen ihre Position. Die bunte und friedlich wirkende Cartoon-Grafik trügt: Nicht nur das eigene Glück steht im Vordergrund, es gilt auch den Figuren der Mitspielenden zu schaden, was durch Verletzungen und Blut visualisiert wird. Eine Abrissbirne, eine explodierende Aubergine, ein weißer tödlicher Hase – viele geschickt platzierte Fallen und Gegenstände schädigen die anderen Spielfiguren. Auch in den Minispielen muss das eigene Leben geschützt werden. Die Felder des Spielbretts bergen dabei jede Menge schöne, aber auch gefährliche Überraschungen und können das Spielgeschehen von jetzt auf gleich wenden.



Fazit: Das dynamische Cartoon-Partyspiel beinhaltet Gewaltdarstellungen, die Jüngere nachhaltig verstören könnten.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

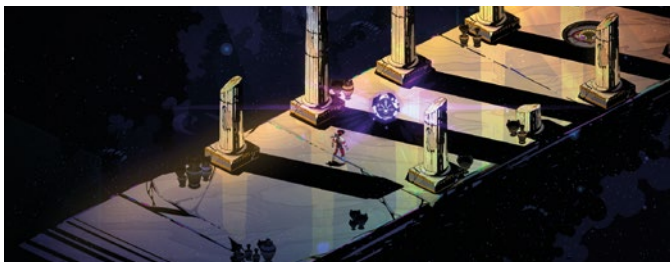
HADES



Preis:
ca. 25 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Supergiant Games

Zagreus, der rebellische Sohn des griechischen Königs der Toten, plant ein schier unmögliches Unterfangen: Er will aus der Unterwelt flüchten! Um dies zu schaffen, muss er geschicklichkeitsintensive Kämpfe in verschiedenen, zufallsgenerierten Kammern bewältigen. Scheitern ist ein wichtiger Bestandteil des Spielkonzepts. Allerdings lassen sich nach und nach mächtige Fähigkeiten, unterschiedliche Waffen und andere Nützlichkeiten freischalten. So schafft man es mit sehr viel Übung, Frusttoleranz und Reflexen immer weiter.



Allerdings spielt auch Glück eine Rolle: Die Anordnung der Räume ist bei jedem Durchlauf Zufall. Dasselbe gilt für das Erscheinen von Göttinnen und Göttern, die Zagreus Fähigkeiten verleihen. Das actionreiche Flucht-Szenario wird mit sarkastischem Humor gebrochen. Die englische Sprachausgabe wird durch deutsche Untertitel ergänzt. Die zahlreichen Anspielungen auf die griechische Mythologie verstanden nur die älteren Jugendlichen.

Fazit: Im Test motivierte *Hades* durch sein spannendes, herausforderndes Gameplay und interessante Charaktere aus der griechischen Mythologie.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



IMMORTALS FENYX RISING

Das farbenfrohe Action-Adventure erinnert spielerisch an *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Wahlweise als Halbgöttin oder Halbgott Fenyx ist eine offene Welt zu erkunden, die humorvoll mit Elementen der griechischen Mythologie spielt. Ziel des Spiels ist es, den Titanen Typhon davon abzuhalten, die Welt ins Chaos zu stürzen. Bis dieses Ziel erreicht ist, müssen jedoch viele mythische Kreaturen besiegt und jede Menge Rätsel gelöst werden. Auswählbare Schwierigkeitsgrade helfen dabei, die spielerische Herausforderung an die eigenen Wünsche anzupassen. Im Verlauf erhält Fenyx stetig neue Fähigkeiten und Ausrüstung, die ein immer effektiveres Spielen ermöglichen. Großteile der Spielwelt strotzen vor Idylle und Charme. Die Kämpfe sind recht harmlos dargestellt, einige düstere Areale und unheimliche Gegnertypen könnten jüngeren Spielenden dennoch Angst einjagen. Als amüsant er-



Preis:
ca. 70 €

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



weist sich, dass Göttervater Zeus und Titan Prometheus das Geschehen kommentieren wie zwei sich kabalnde Sportkommentatoren.



Fazit: Charmantes Abenteuer, das amüsant mit griechischen Mythen spielt, sich durch einige düstere Elemente aber nicht für Spielende unter 12 eignet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

SPELUNKY 2

G heimnisvolle Tempelanlagen sind spätestens seit *Indiana Jones*-Kulisse von spannenden Abenteuern. Spielende müssen ein Labyrinth voller Fallen, Monster und anderen Gefahren durchqueren. Die Steuerung ist sehr simpel und beschränkt sich auf Laufen, Springen und Peitschenhiebe. Im Test entpuppte sich das einfach verständliche Gameplay als bockschwere Herausforderung. Bei jedem Versuch



Preis:
ca. 20 €



System: PC, PS4
Vertrieb: Mossmouth

werden die Abschnitte neu generiert – wer scheitert, muss wieder von vorne beginnen. Da man den Ablauf nicht auswendig lernen kann, entstand viel Spannung, aber auch Frust. Selbst Genre-Profis scheiterten immer wieder an tückischen Fallen, komplizierten Sprungpassagen oder wenig bedrohlich dargestellten, aber umso gefährlicheren Monstern. Jüngere, unerfahrene und ungeduldige Tester*innen waren sichtlich überfordert und gaben schnell auf. Bei den ehrgeizigen Jugendlichen war die Freude hingegen umso größer, wenn eine Herausforderung nach zahlreichen Fehlversuchen geschafft oder ein Geheimnis entdeckt wurde.

Fazit: Der niedliche Retro-Look trägt: Um durch das Tempel-Labyrinth zu kommen, sind Geduld, Achtsamkeit, Schnelligkeit und Reflexe gefordert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



RÖKI

T ove und ihr kleiner Bruder Lars lesen gerne Märchen und sind nun selbst in einem gefangen. Nachdem Lars von einem Monster in einen verschneiten Wald entführt wird, macht sich seine Schwester auf den Weg, um ihren Bruder zu befreien. Während ihrer Reise muss sie mehrfach Kombinationsgabe beweisen, um diverse Rätsel zu lösen. Ein zentrales Thema sind verschiedene Familienkonstellationen und –Situationen, darunter auch das Thema Verlust, das auf kindliche Art und Weise vermittelt wird. Das Setting, das an Fantasyliteratur erin-



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Switch
Vertrieb: United Label

nert, zeigt ebenfalls eine Anknüpfung an die Lebenswelt von Jugendlichen. Tove schließt auf ihrer Reise Freundschaften mit andersartigen Wesen und lässt sich nicht von ihrem ersten Eindruck beirren. Manche Figuren mögen sich im ersten Moment von der sonst so zauberhaften Umgebung abgrenzen, dies lässt sich aber immer in den Kontext einordnen. So wird während des knapp zehnstündigen Spiels regelmäßig Wissen über die Fantasiefiguren skandinavischer Länder vermittelt; beispielsweise Trolle und Wichtel.

Fazit: Tove auf ihrer fantasievollen und etwas düsteren Heldenreise zu begleiten, konnte im Test die Jugendliche verzaubern.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

WRC 9 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Preis:
ca. 60 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X
Vertrieb: Bigben Interactive, Nacon



Die anspruchsvolle Rally-Simulation *WRC 9* lässt Spieler*innen in Strecken aus aller Welt antreten.

Die Steuerung per Gamepad reagiert sehr sensibel, was für Spielende zum Problem werden kann. Abhilfe kann ein zusätzlich erwerbbares Lenkrad verschaffen, das aber mit erheblichen Extra-Kosten verbunden ist. *WRC 9* bietet im Vergleich zu manchen Genre-Alternativen zwar keinen Story-Modus, ambitionierte Fahrer*innen können sich jedoch im Karriere-Modus beweisen. Hier sind neben dem eigenen Renngeschick besonders die Finanzen, Herstellerbeziehungen und das Wohlbefinden der Crew im Auge zu behalten. Die Präsentation überzeugt insbesondere auf dem PC und den neuen Konsolen. Dank der besseren Technik wird dort auch ein flüssigeres Fahrgefühl vermittelt. Normale Online-Rennen sind vorhanden, dem Spieletester Michel hat jedoch der Koop-Modus am meisten Spaß gemacht, in dem Aufgaben von Fahrer*innen und Beifahrer*innen übernommen werden.

Fazit: Realitätsnahe Rallye-Simulation mit umfangreicher Karriere und unterhaltsamen Mehrspieler-Modi.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 30 €

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



MINECRAFT DUNGEONS



Die bunten Klötzchenwelten von *Minecraft* sind seit einem Jahrzehnt in den Spieletest-Gruppen beliebt.

In diesem Ableger mit verändertem Spielmodus müssen versklavte Dorfbewohner*innen befreit werden. Im Unterschied zu sonst wird die Blockfigur diesmal aus der Vogelperspektive gesteuert. In zufällig generierten Abschnitten (Dungeons) sind im typischen *Minecraft*-Look zahlreiche Kämpfe zu bestehen. Zu dem bunten Mix bekannter Bösewichte gesellen sich zahlreiche, besonders fordernde Bossmonster. Nach und nach kann die Figur verbessert werden.

Die Meinung des Spieletesters Elrik

Die Steuerung mit Maus und Tastatur oder dem Gamepad ist simpel und man gewöhnt sich sehr schnell daran. Die zufällig aufgebauten Dungeons bieten eine neue Kampferfahrung gegen die altbekannten Bösewichte des *Minecraft*-Universums. Wenn man sich durch einen dunklen Wald oder durch eine riesige Höhle kämpft, kann durchaus eine gruselige Atmosphäre aufkommen. Das Spiel ist somit auch sehr spannend.



Fazit: Ein spannender, aber auch etwas eintöniger Action-Ableger mit bekannten Figuren und dem typischen, harmlos wirkenden Klötzchen-Look.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 60 €

System: PS4
Vertrieb: SEGA

13 SENTINELS: AEGIS RIM

Das Spiel verbindet zwei völlig unterschiedliche Genres und muss gespielt werden, um es zu verstehen: Das Adventure ist wie eine *Visual Novel* mit ständigen Wechseln zwischen Figuren, Zeiten und Orten inszeniert. Im Strategieteil wird hingegen auf einer Stadtkarte mit den namensgebenden Sentinels gegen eine Invasion gekämpft.

Die Meinung der Spielersterin Stefania:

Das Spiel hat eine äußerst interessante Geschichte, die wunderbar spannend und bis zum Schluss fesselnd erzählt wird. Die Einbettung des ungewöhnlichen Strategie-Aspekts aus den Mech-Kämpfen in die allumfassende Geschichte finde ich gut gelungen. Außerdem möchte ich die tolle audiovisuelle Untermalung loben, was insgesamt ein schönes Gesamtbild des Spiels abgibt. Es gibt eine sehr lange und etwas komplexe Storyline auf unterschiedlichen Zeitebenen, verschiedene Charaktere, vieles zum Grübeln und es zeigt die Popkultur Japans in den 1980er Jahren. Die Steuerung wird anfangs erklärt, ist aber eher schwer zu merken. Wegen gruseliger Szenen, der komplexen Storyline mit viel Text und den Strategie-Kämpfen empfehle ich das Spiel ab 12 Jahren.



Fazit: Eine ungewöhnliche, aber umso spannendere Symbiose von interaktiver *Visual Novel* und strategischen *Science Fiction*-Kämpfen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

GENSHIN IMPACT



Preis:
kostenfrei

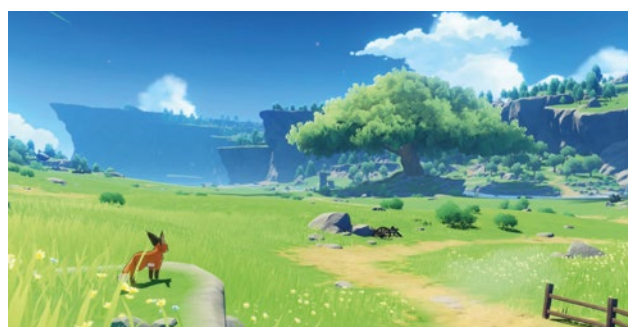
System: PC, Switch, PS4, PS5, Android, iOS
Vertrieb: miHoYo



Das Action-Adventure kann kostenlos heruntergeladen werden, bietet eine riesige Fantasy-Welt und sieht sogar auf Smartphones schick aus. Spielerisch wird eine Mischung aus Kämpfen, Sammeln und Erkundung geboten. *Genshin Impact* wird ständig um neue Herausforderungen erweitert und bietet eine hohe Langzeitmotivation. Auch das actionreiche, wenig bedrohlich wirkende Kampfsystem wusste im Test zu gefallen. Auf Knopfdruck kann zwischen Figuren gewechselt werden, um ihre Fähigkeiten taktisch klug einzusetzen. Das Abenteuer lässt sich komplett kostenfrei durchspielen, eine Art Lotterie im Spiel könnte aber dazu verleiten, Lose gegen Echtgeld zu kaufen, um beispielsweise eine geringe Chance auf besonders mächtige Figuren zu erhalten. Im späteren Verlauf ist die enorm wichtige Ressource Originalharz knapp bemessen, was Erfolgsorientierte ebenfalls zum Geldausgeben verleiten könnte. Ein Koop-Modus für maximal vier Spielende wird erst verfügbar, wenn im Einzelspieler-Modus ein bestimmtes Level erreicht ist.

Fazit: Bei dem spielerisch und optisch ansprechenden Action-Abenteuer können jüngere oder ungeduldige Spielende zu Spontankäufen verleitet werden.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



TRIALS OF MANA



Preis:
ca. 40 €



System: PC, Switch, PS4
Vertrieb: Square Enix

Die heilige Mana-Energie, welche das Land im Gleichgewicht hält, schwindet und finstere Mächte versuchen, die bösen Benevodoner zu befreien. Eine dreiköpfige Heldengruppe muss nun verhindern, dass die Welt in Chaos und Dunkelheit versinkt. Für die Gruppe kann aus sechs unterschiedlichen Charakteren gewählt werden. Das Schicksal der Figuren ist miteinander verwoben und je nach Konstellation ändert sich der Spielverlauf. Das war damals, im Jahr 1995, für das Original neu und innovativ. Viele Jugendliche in der Testgruppe kannten den Klassiker aus Erzählungen. Dank des modernisierten Remakes konnten sie ihn nun selbst erleben – inklusive bunter 3D-Cartoon-Grafik und gelungenem Soundtrack. Obwohl die Spielmechanik zahlreiche Nachahmer gefunden hat, waren die Spielenden von der wendungsreichen Geschichte ebenso begeis-



tert wie von den actionreichen Kämpfen, vor allem gegen die riesigen Endbosse. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu unterschätzen, kann jedoch angepasst werden.

Fazit: Ein komplett überarbeitetes Stück japanischer Videospielkultur, das mit verschiedenen Handlungsverläufen zum Wiederspielen einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

XENOBLADE CHRONICLES REMASTERED



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Vor langer Zeit kämpften zwei gigantische Titanen miteinander und schalteten sich nach schweren Verletzungen ab. Auf ihren reglosen Körpern entstand neues Leben, wobei die Menschen Bionis kolonisierten und die Maschinenwesen Mechonis. Eines Tages bricht ein Konflikt zwischen beiden Parteien aus. Im Mittelpunkt des japanischen Rollenspiels steht der junge Shulk und sein mächtiges Schwert, durch das er Zukunftsvisionen empfangen kann. Gemeinsam mit alten



und neuen Freund*innen stellt er sich der Bedrohung. Den Jugendlichen gefiel die wendungsreiche Story und die imposante Spielwelt mit ihrer fremdartigen Flora und Fauna. Fans des Originals lobten die aufpolierte Grafik, die neu arrangierte Musik sowie frische Spielinhalte. Die zahlreichen Auseinandersetzungen gegen teils riesengroße Wesen sind zwar spannend inszeniert, wirkten auf die Jugendlichen aber nie bedrohlich oder unheimlich. Wer das komplexe, taktikintensive Kampfsystem erlernen und verinnerlichen möchte, muss allerdings Geduld mitbringen.



Fazit: Episches Abenteuer in einer riesigen, abwechslungsreichen Fantasy-Welt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

AMONG US

In einem fernen Universum versucht eine Crew zweifelt ihr Equipment zu reparieren. Doch die Mission droht zu scheitern, da sogenannte Imposter (Ver-räter) unter ihnen sind. Diese werden zu Beginn der kurzweiligen Runden mit bis zu zehn Spielenden zufällig bestimmt und müssen heimliche Morde begehen, um zu gewinnen. Indem sie das Licht dimmen, Türen verschließen, Alarme auslösen und durch Schächte in



Preis:
ca. 4 €



System: PC, Switch, iOS, Android
Vertrieb: Innerloth

anderen Räumen auftauchen, können sie für Ablenkung sorgen und unentdeckt bleiben. Die Crewmitglieder gewinnen, wenn sie alle Reparaturaufgaben in Form von Minispielen erledigen oder alle Imposter entlarven. Dies geschieht in kurzen Diskussionsrunden per Chat oder externen Kommunikationsprogrammen wie *Discord*. Der Schwall an Informationen, Verdächtigungen und Täuschungsmanövern kann nach Einschätzung unserer jugendlichen Tester*innen am besten per Sprache verarbeitet werden. Es besteht die Möglichkeit, plattformübergreifend auf Smartphones und Computern miteinander zu spielen, wobei es mit Touchscreens deutlich schwieriger ist, die zeitkritischen Minispiele auszuführen. Durch das Anpassen der Regeln und unterschiedliche Szenarien (Maps) ist für Abwechslung gesorgt.

Among Us liegt nur in englischer Fassung vor, ist für Anfänger*innen aber trotzdem leicht verständlich. Profis mit Spielkenntnis sind im Vorteil, da sie Imposter schneller durchschauen und geschickter lügen können.

Kinder können bei zufälligen Runden in Kontakt mit Fremden kommen und sollten nur in Begleitung spielen. Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn man sich gegenseitig kennt. Alle Spieltester*innen freuen sich schon auf Runden, in denen sie wieder zusammen in einem Raum sitzen können und mit Pokerface versuchen, den Verdacht von sich zu lenken.



Fazit: Das Online-Partyspiel hat gerade während den Corona-Beschränkungen für ein gemeinschaftliches Erlebnis und viel Spaß gesorgt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Preis:
ca. 30 €

System: PC, Switch, Xbox One, Xbox Series X
Vertrieb: Microsoft

Ori und das Eulenkind Ku verlieren sich nach einem starken Unwetter aus den Augen, weshalb sich der kleine Schutzgeist auf die Suche nach seinem geflügelten Freund macht. Durch zusätzliche Fähigkeiten eröffnen sich Ori immer wieder neue Areale in den ansprechend animierten Levelpassagen. Der mitreißende Soundtrack, die fordernden Kämpfe und eine Menge interessanter Nebencharaktere erinnerten die Jugendlichen an ihre liebsten Animationsfilme. Zudem ist die Handlung in das klassische Motiv *Licht gegen Dunkelheit* eingebettet.

Das mitreißende Spielgefühl wurde für die Gruppe jedoch teilweise durch kleinere Fehler und sehr fordernde Fluchtpassagen unterbrochen. Faire Speicherpunkte, zahlreiche Erkundungsreize, spaßige Nebenquests



und die damit neu erlernten Fähigkeiten motivierten die Jugendlichen jedoch bis zum Ende.

Fazit: Faszinierendes, atmosphärisch dichtes Jump&Run mit detaillierter Spielwelt und forderndem Schwierigkeitsgrad.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DRAGON BALL Z: KAKAROT

Kakarot ist der eigentliche Name des Anime-Protagonisten Son Goku, der durch die Serie *Dragon Ball* bekannt geworden ist und in diesem Spiel eine abenteuerliche Reise erlebt. Wie man es aus Shounen-Anime-Spielen kennt, müssen viele Bösewichte besiegt werden. Die actiongeladenen Kämpfe werden in einem dreidimensionalen Raum geführt, in dem sich die Charaktere mittels ihrer Fähigkeiten fortbewegen und Angriffe ausführen. Generell mangelt es nicht an potenziellen Aktivitäten: Der Abenteuermodus bietet beispielsweise viele Möglichkeiten, um die verschiedenen Städte der Geschichte zu erkunden. Durch die comichafte Darstellung von Figuren und Schauplätzen konnten Jugendliche das übertriebene Kampfgeschehen jederzeit als fiktional einordnen und eine gewisse Distanz einnehmen. Die Jugendlichen waren sich einig



Preis:
ca. 60 €

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



dass es ein Vorteil ist, die Serie zu kennen. Anderenfalls kann schnell der Überblick über die vielen Charaktere und Orte verloren gehen.

Fazit: Für *Dragon Ball*-Fans waren das wilde Effektfeuerwerk und die Erkundung vertrauter Orte ein besonderes Erlebnis.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 9 €



System: PC
Vertrieb: Jackbox Games

QUIPLASH 2 INTERLASHIONAL

Spielende benötigen allesamt Smartphones oder Tablets, auf denen sie verschiedene Fragen erhalten, die individuell und möglichst lustig beantwortet werden müssen. Am Ende jeder Runde werden die Antworten am Bildschirm verglichen und die Mitspielenden können am eigenen Gerät abstimmen, welche Antworten ihnen besser gefallen haben. Besonders schlagfertige Jugendliche hatten im Test die Nase vorn, aber auch ungewöhnliche Antworten und Insider sorgten für Lacher. Besonders witzig ist dies, wenn sich die Spielenden gut kennen. Außerdem können auch eigene Fragen-Sets für den privaten Rahmen oder für die Nutzung mit Kindern erstellt werden. Im familientauglichen Modus werden provokante Inhalte ausgeblendet und es gibt die Möglichkeit, Antworten bei Bedarf zu zensieren, falls Jüngere dabei sind. Vorausgesetzt werden Lese- und Schreibfähigkeiten.



Fazit: Lustiges Partyspiel für Freund*innen und die ganze Familie, das jetzt auch in deutscher Sprache erhältlich ist.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR



Preis:
ca. 70 €



System: PC, Xbox One
Vertrieb: Xbox Game Studios

Passagierflüge waren während der Corona-Pandemie kaum möglich. Umso mehr freuten sich die Jugendlichen, mit diesem Simulator in die Lüfte abheben zu können. In der Theorie jedenfalls, denn im virtuellen Cockpit entpuppte sich dieses Vorhaben als hochkomplexe Herausforderung. Zum Glück konnten die Tester*innen in der Flugschule mit einer Cessna 152 das kleine 1x1 der Luftfahrt lernen. Einen Airbus A320 in die Luft zu bekommen – und nicht beim Landeanflug zu zerschellen – schafften aber nur die älteren und erfahrenen Simulations-Fans. Alle waren fasziniert von der Grafik, die allerdings hochwertige Hardware voraussetzt. Die Umgebung stammt aus der Cloud und wird mittels Geodaten anhand von Satellitenaufnahmen generiert und mit dreidimensionalen Gebäuden bestückt. Dadurch konnten die Jugendlichen mit etwas Übung ihr Zuhause, aber auch jede andere Ecke des Globus beinahe originalgetreu in hoher Auflösung aus der Luft betrachten.

Fazit: Dank atemberaubender, realitätsnaher Optik und hochkomplexem Gameplay dürfen sich Spielende etwas wie in einem echten Cockpit fühlen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren





Preis:
ca. 20 €

System: PC, Switch, PS4, Xbox One
Vertrieb: Daedalic Entertainment



UNRAILED!

Das digitale Modelleisenbahn-Game nimmt schnell chaotische Züge an. Die Spieler*innen stehen vor der Herausforderung, Schienen zu bauen und individuell zu verlegen. Wichtig ist die Herstellung von Rohstoffen, also das Fällen von Bäumen und der Abbau von Metall. Beim Streckenbau muss beachtet werden, dass der Zug möglichst lange fahren kann, ohne zu entgleisen. Es empfiehlt sich, vor Beginn das Tutorial durchzuspielen, in dem alle Funktionen erklärt werden. Besonders ansprechend ist der Multiplayer-Modus, welcher online mit Fremden oder in einem privaten Raum gespielt werden kann. Hier sind Kommunikation und Teamgeist gefragt, um gemeinsam die besten Strecken zu errichten. Im Test wurde *Unrailed!* als durchaus kompliziertes Vergnügen mit anspruchsvollen Konstruktionsaufgaben beurteilt. Nach kurzer Eingewöhnungsphase hatten die Jugendlichen das Prinzip verinnerlicht und konnten das Spiel intuitiv steuern.



Fazit: *Unrailed!* ermöglicht das anspruchsvolle, aber spaßige Managen einer digitalen Modelleisenbahn.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

CRUSADER KINGS III



Preis:
ca. 50 €

System: PC
Vertrieb: Paradox Interactive



Die eigene Dynastie durch das konfliktreiche Mittelalter zu geleiten, stellte sich im Test als hochkomplexe Aufgabe heraus. Obwohl sich Neulinge in einem Tutorial mit den grundlegenden Mechanismen vertraut machen konnten, fiel schon nach kurzer Zeit der Kommentar: „Das ist wie eine spielbare Excel-Tabelle“. Meistens starrt man auf Zahlen und Statistiken, liest ellenlange Texte und analysiert eine interaktive Karte, die Europa, Zentralafrika und die Mongolei umfasst. Wer hier durchblicken will, muss Geduld, Zeit und Grips mitbringen, kann aber auch viel über Geschichte lernen. Reizvoll für ältere Genre-Profis: Die Macht- und Herrschaftsverhältnisse des Mittelalters können durch eigene Entscheidungen maßgeblich verändert werden. Zudem entstehen durch Intrigen, Zwangsvermählungen und Familienstreitigkeiten allerlei schwarzhumorige Situationen unter dem etwas biederem Gewand.



Fazit: Das mittelalterliche Ränkespiel mixt Strategie mit Rollenspielelementen und motiviert Profis durch schwarzen Humor und Komplexität.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

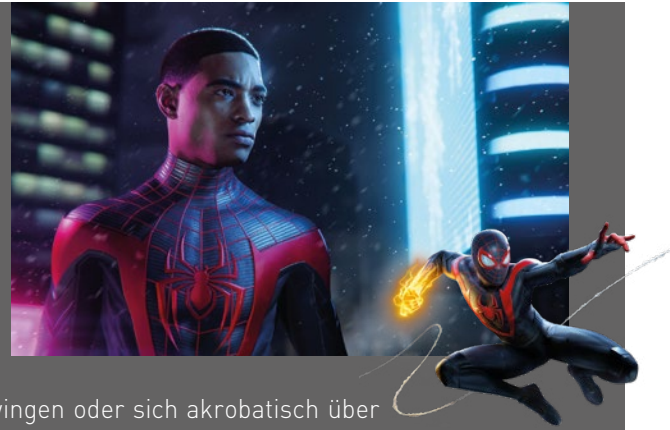
MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES



Preis:
ca. 60 €

System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment

In diesem Serienableger verlässt Peter Parker alias Spider-Man für einige Wochen die Stadt. Seine Vertretung übernimmt Miles Morales, der im ersten Teil von einer Spinne gebissen wurde und dadurch ähnliche Superkräfte besitzt. Neben der actionreichen Hauptstory, in der es hin und wieder zu anspruchsvollen Bosskämpfen kommt, gibt es jede Menge Missionen in der Großstadt zu bewältigen. Unzählige Gegnerwellen gilt es mit der eigenen Faustkraft oder Spinnenfähigkeiten außer Gefecht zu setzen. Am meisten Spaß hatten die Jugendlichen bei der freien Erkundung der Stadt zwischen den einzelnen Missionen. Dabei konnten sie mit einem Netzfaden zwischen Wolkenkratzern umher



schwingen oder sich akrobatisch über den Central Park fortbewegen. Je mehr Kampferfahrung gesammelt wird, desto mehr individuelle Fähigkeiten lernt Spider-Man alias Miles Morales dazu. Darunter sind neue Spezialattacken, die er gegen die Bösewichte der Stadt einsetzen kann. Die gewalthaltigen Elemente sind Teil eines fiktiven, jedoch teilweise düsteren Settings und richten sich daher erst an Jugendliche ab 14 Jahren.

Fazit: Ein spaßiges Action-Abenteuer, das sich spielerisch am Vorgänger orientiert, gleichzeitig aber auch mit neuen Elementen punktet.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

MARVEL'S AVENGERS



Preis:
ca. 45 €

System: PC, PS5, PS4,
Xbox One, Xbox SeriesX
Vertrieb: Square Enix



Der A-Day sollte eigentlich ein großes Fest sein, doch er wird von einem schrecklichen Anschlag überschattet, für den die Superheldengruppe Avengers verantwortlich gemacht wird. Die Protagonistin Kamala Khan – später bekannt als Ms. Marvel – möchte sie in diesem zwölfstündigen Action-Abenteuer wieder vereinen. Das Setting, die kinoreife Story und viele bekannte Charaktere sprachen die Marvel-Fans der Gruppe sofort an und das Gameplay punktete mit einem motivierenden Koop-Modus. Gemeinsam mussten sich die

Spielenden mit Geschick und Taktik gegen Wellen heranwachsender Feinde wehren, was durchaus auch mal etwas hektisch wurde. Nach und nach entwickelt sich der Spielcharakter immer weiter und lernt spezielle Attacken, doch auch die Herausforderungen werden zunehmend komplexer. Die Kämpfe sind durch den Einsatz von Superkräften fiktional inszeniert, die Perspektive ist distanziert und bei der Handlung ist ein klares Gut-Böse-Schema erkennbar. Deshalb wirkte das Geschehen auf die medien erfahrenen Jugendlichen nie bedrohlich.



Fazit: Ein kampfbetontes Abenteuer im Marvel-Universum mit einem motivierenden Koop-Modus.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

TWIN MIRROR: EPISODE I

Der filmisch inszenierte Thriller bietet spielerisch keine Herausforderung, punktet aber durch eine spannende Geschichte. Protagonist Sam Higgs kehrt zur Beerdigung eines Freundes in seine frühere Heimat im US-Bundestaat West Virginia zurück. In der Kleinstadt Basswood gilt es unter anderem aufzudecken, was es mit den Todesumständen von Sams Freund auf sich hat. Neben der Erkundung kleiner Areale müssen einfache Rätsel gelöst, Tatorte analysiert und Erinnerungsfragmente zusammengesetzt werden. In manchen Dialogen erscheint Sams Alter Ego *The Double*, um seine Entscheidungen zu beeinflussen. Unterschiedliche Antworten sorgen für kleinere bis größere Abweichungen im Verlauf. *Twin Mirror* ist kein übermäßig brutales Spiel, verfügt aber über eine melancholische, unbehagliche Stimmung und thematisiert regel-



Preis:
ca. 30 €

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



mäßig Sams psychische Probleme, die sich auch in Panikattacken manifestieren. Für besonders sensible Spieler*innen ist *Twin Mirror* nicht empfehlenswert. Deutsche Untertitel sind vorhanden, deutsche Sprachausgabe ist nicht enthalten.

Fazit: Story-Fans könnten Freude an dieser Episode haben, einige düstere Elemente sind jedoch nicht für ein besonders sensibles Publikum geeignet.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

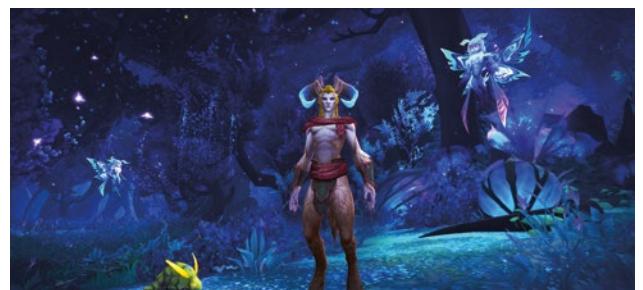


Preis:
ca. 40 € + Abo



System: PC
Vertrieb: Blizzard Entertainment

Die neueste Erweiterung des bekannten Online-Rollenspiels schickt Spielende in das namensgebende Jenseits des *Warcraft*-Universums. Dunkle Mächte bringen die dortigen Wesen gegeneinander auf, um das natürliche Gefüge von Leben und Tod aus dem Gleichgewicht zu bringen, was eine Art Bürgerkrieg nach sich zieht. Wie gehabt macht das Abenteuer am meisten Spaß im Verbund mit Gleichgesinnten, den sogenannten Gilden. Die vielfältigen Aktivitäten sind größtenteils darauf ausgelegt, Spielende über Wochen und Monate hinweg täglich zu beschäftigen. Dabei kann der Drang entstehen, nichts verpassen zu wollen, um mit Freund*innen Schritt zu halten oder für anspruchsvollere Herausforderungen gerüstet zu sein. In diesem Online-Spiel besteht die Möglichkeit, mit Fremden in Kontakt



zu kommen. Außerdem muss zusätzlich zum Erwerb der Erweiterung ein monatliches Abonnement bezahlt werden.

Fazit: Das zeitaufwendige Online-Rollenspiel ermöglicht das gemeinsame Erleben von Fantasy-Abenteuern in einer epischen Welt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Mittendrin, statt nur dabei – Die Virtual-Reality-Technologie ermöglicht intensive Spielerlebnisse. Bislang fehlen allerdings aussagekräftige Studien bezüglich der langfristigen Wirkung auf die Gesundheit von Augen und Gehirn. Zudem fällt es schwerer, eine Distanz zum Geschehen aufzubauen, was zu Übererregung oder Ängstigung führen könnte. Bei manchen Menschen kommt es auch zur so genannten Motion Sickness. Das an Seekrankheit erinnernde Syndrom äußert sich in Form von Übelkeit und Schwindel. Am Anfang sind daher kurze Spielphasen und regelmäßige Pausen ratsam.



Preis:
ca. 40 €

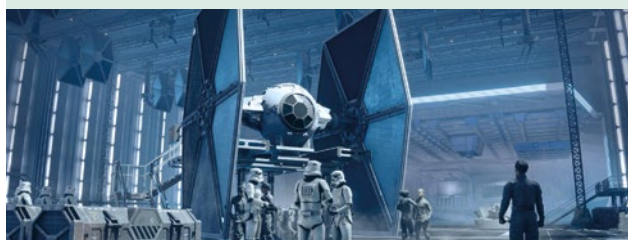
System: PC, PS4, Xbox One
Vertrieb: Electronic Arts

STAR WARS: SQUADRONS

Kurz nach der aus Teil VI bekannten Schlacht von Endor und der Zerstörung des zweiten Todessterns kommt es erneut zu Konflikten. Die Rebellen möchten die Republik neu aufbauen, doch die imperiale Flotte versucht dies mit allen Mitteln zu verhindern.

Die Meinung des Spieltesters Baris

Spielende erstellen sich zu Beginn zwei Charaktere: Einen für die Rebellenallianz, den anderen für das Imperium. Im Verlauf der Kampagne müssen sich die Spielenden abwechselnd beide Helme überstülpen und steigen in unterschiedliche, aus den Filmen bekannte, Raumschiffe. Der regelmäßige Perspektivwechsel ist gelungen, vor allem, da beide Handlungen immer wieder überraschend miteinander verknüpft werden. Der Titel punktet aber nicht nur durch die Rahmenhandlung: Man könnte *Star Wars: Squadrons* auch ohne Story spielen und hätte dennoch Spaß. Sobald man im Cockpit sitzt, steigt der Adrenalinpegel – im Mehrspieler-Modus sowieso.



Fazit: Eine Weltraum-Flugsimulation mit intensivem Spielerlebnis und vielen spannenden Missionen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

AUDICA: RHYTHM SHOOTER

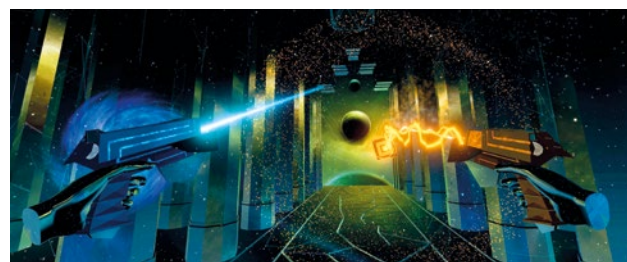


Preis:
ca. 30 €

System: PC, Oculus, PS4
Vertrieb: Harmonix Music Systems



Ausgerüstet mit zwei unterschiedlich farbigen Laser-Pistolen müssen die Spielenden im Takt von Musik eingefärbte Zielscheiben abschießen und zerschlagen. Die Zielscheiben lassen sich grob in zwei Kategorien aufteilen, die beide viel Geschick erfordern: Einige Ziele können direkt abgeschossen werden, bei anderen müssen Spielende länger den Abzug gedrückt halten. Musikalisch werden verschiedenste Genres bedient. Das Spiel machte den Jugendlichen sichtlich Spaß und erinnerte sie stark an *Beat Saber*. Besonders motivierend sind erfolgreich absolvierte, komplexe Serien und die Analyse der eigenen Leistung am Ende eines Songs. Die intuitive Steuerung und die verschiedenen Schwierigkeitsstufen ermöglichen einen leichten Einstieg und bieten auch Profis eine echte Herausforderung.



Fazit: Ein spaßiger und bewegungsreicher Rhythmus-Shooter für Spielende ab 14 Jahren.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

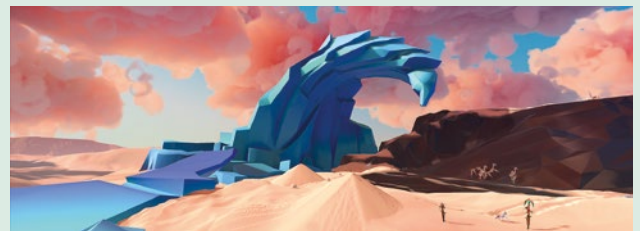
PAPER BEAST

Auf sich allein gestellt und ohne ausführliche Erklärungen müssen Spielende herausfinden, was es mit den an Origami-Tiere erinnernden Skelettwesen in der Wüstenwelt auf sich hat. Wie kann ihnen durch Veränderungen in der Spielwelt geholfen werden, wenn sie am Verdursten oder in einem Sturm gefangen sind? In verschiedenen physikalischen Experimenten leitet man z. B. Wasser um oder verändert Sanddünen. Die Bewegungssteuerung ist intuitiv erlernbar und das Gameplay lädt zum Ausprobieren ein. Aufgrund der Limitierung der Virtual-Reality-Technik bietet *Paper Beast* eine neuartige, auf das Wesentliche reduzierte Ästhetik, die von den Testenden als beruhigend wahrgenommen wurde.



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Oculus, PS4
Vertrieb: Pixel Reef



Fazit: *Paper Beast* ist eine faszinierende Erfahrung für Jugendliche die bereit sind, sich auf die surreal-ästhetische Puzzle-Erfahrung einzulassen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

BLASTON

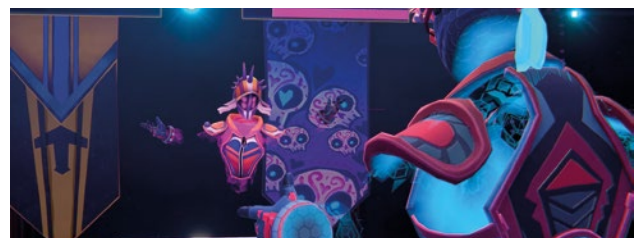
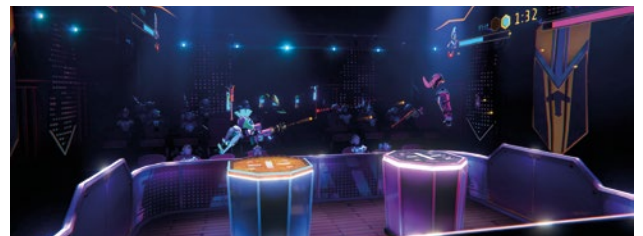


Preis:
ca. 10 €



System: PC, Oculus
Vertrieb: Resolution Games

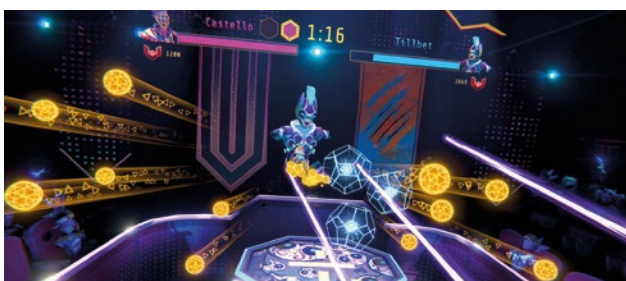
In einer VR-Arena schießen Spielende in Zeitlupe mit bunten Geschossen auf menschliche oder computergesteuerte Gegner*innen. Die Herausforderung in den sechsminütigen Partien besteht darin, den Angriffen auszuweichen, neue Waffen aufzusammeln und die eigenen Attacken möglichst überlegt auszuführen. Durch die Bewegungssteuerung war *Blaston* im Test körperlich enorm fordernd. Die comichaft, knallbunte Darstellung der Umgebung und Figuren erzeugte insgesamt den Ein-



druck einer futuristischen, realitätsfernen Sportart, die auf Jugendliche ab 14 Jahren nicht bedrohlich wirkte. Zudem erfolgt die Darstellung von Treffern lediglich durch das Aufleuchten von Zahlen.

Fazit: *Blaston* wurde als intensive, schweißtreibende und taktische VR-Wettkampferfahrung beschrieben.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



VADER IMMORTAL: EINE STAR WARS VR-SERIE

Die interaktive *Star Wars*-Story in drei Episoden erinnert durch ihre Linearität an einen interaktiven Film. Die VR-Technik lässt die Spielenden Teil einer nicht sonderlich komplexen Geschichte werden und ermöglicht beispielsweise das Umschauen an imposanten Schauplätzen wie Höhlen und Raumschiff-Hangars oder das Absolvieren kleinerer Klettereinlagen. Kommt es dann noch zu Kämpfen mit dem Lichtschwert, fühlt man sich endgültig wie Darsteller*innen in einem *Star Wars*-Film. Bekannte Figuren wie der titelgebende Darth Vader versetzen die Jugendlichen bei ihren Auftritten immer wieder in Spannung und der typische *Star Wars*-Humor lud an der ein oder anderen Stelle zum Schmunzeln ein. Grafik und Sound befinden sich durch-



Preis:
ca. 30 €

System: PC, Oculus, PS4
Vertrieb: Oculus

gehend auf hohem Niveau, durch den Verzicht auf lange Bewegungssequenzen waren auch Spieler*innen nicht von Schwindel oder Übelkeit betroffen, die ansonsten sensibel auf VR-Spiele reagieren.



Fazit: Durch die teils düstere Story mit Kampfanteilen richtet sich das interaktive Abenteuer an ältere *Star Wars*-Fans.

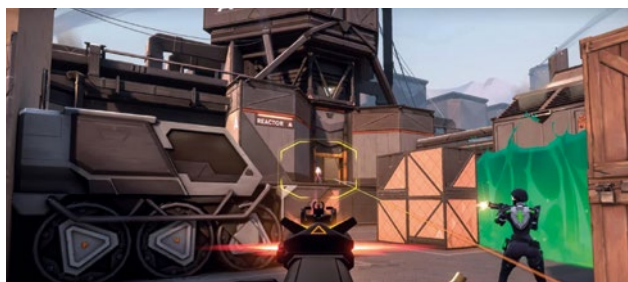
Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis:
kostenfrei



System: PC
Vertrieb: Riot Games



Fazit: Der Ego-Shooter im Comic-Look wirkt unrealistischer als *Counter-Strike*, kann mit seinem schnellen, kampfbetonten Geschehen aber Jüngere nachhaltig überfordern.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

VALORANT

Auf den ersten Blick erinnert der taktische Ego-Shooter an eine moderne *Counter-Strike*-Variante. Durch seine Cartoon-Optik und übernatürliche Elemente wirkt *Valorant* jedoch deutlich weniger realitätsnah als das prominente Vorbild. In 25 kurzen Spielrunden treten Spieler*innen gegeneinander an und versuchen entweder das gegnerische Team auszuschalten oder ein vorgegebenes Ziel zu erfüllen. Neben Geschick und Reaktionsschnelligkeit ist vor allem Teamwork gefragt. Absprachen und eine strategische Rollenaufteilung sind von elementarer Bedeutung. Optional werden Bluteffekte dargestellt, besiegte Gegner*innen verbleiben reglos auf dem Schlachtfeld. Die Darstellung fiktiver Gewalt aus der Ego-Perspektive könnte es sensiblen Minderjährigen unter 16 Jahren erschweren, eine Distanz zum Spielgeschehen einzunehmen. Zudem könnte das hohe Tempo Stress auslösen. Mit Echtgeld können Verschönerungen (Skins) gekauft werden, die den Spielerfolg allerdings nicht beeinflussen.



Preis:
ca. 70 €

System: PS4
Vertrieb: Square Enix



Fazit: Das HD-Remake des Rollenspiel-Klassikers überzeugte mit umfangreicher Geschichte, interessanten Charakteren und exzellentem Soundtrack.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

FINAL FANTASY VII REMAKE

Der Shinra-Konzern beutet den Planeten aus, indem er die wertvolle Mako-Energie für sich beansprucht. Besonders die arme Bevölkerung leidet unter diesem Vorgehen, weswegen die Öko-Terroristengruppe Avalanche Anschläge ausführt, um Shinra zu stoppen. Neues Mitglied und Hauptcharakter ist Cloud Strife, ein ehemaliges Mitglied der Elite-Kampftruppe des Shinra-Konzerns. Fans der Reihe war die Hintergrundgeschichte des 1997 erschienenen Originals bekannt. Dank dieses Remakes konnten sie den Klassiker nun im aufpolierten 3D-Look, mit imposantem Soundtrack, ansprechend vertonten Dialogen und neuen Inhalten und Figuren erleben. Die dynamischen Kämpfe laufen jetzt in Echtzeit ab. Besonders die packenden Gefechte gegen die Endbosse waren auf höherem Schwierigkeitsgrad knifflig und erforderten eine spezielle Taktik und Übung. Verglichen mit dem Original fällt die Atmosphäre ungewohnt düster aus, zudem enthält die Handlung ernste und erwachsene Themen.



PHASMOPHOBIA

Die Mischung aus strategischer Detektivarbeit und Geisterjagd erwies sich als voller Erfolg unter den älteren Spieltester*innen. Ein Team aus bis zu vier Ermittlern sucht nach Spuren von übernatürlichen Erscheinungen und muss gemeinsam ums Überleben kämpfen. Grafisch kommt das Spiel eher simpel daher, dafür tragen die Soundeffekte immens zur furchteinflößenden Wirkung bei. Als Highlight erweist sich eine Sprachsteuerung, die es erlaubt, kooperative Taktiken zu planen oder Teammitglieder zu warnen. Gruseliger Nebeneffekt: Auch die Geis-

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

Preis:
ca. 12 €

System: PC
Vertrieb: Kinetic Games



ter hören und verstehen jedes gesagte Wort und antworten teilweise – bislang allerdings nur auf Englisch. Um die Geister nicht zu verärgern, ist vorsichtiges Handeln unentbehrlich. Die angsteinflößende und bedrückende Atmosphäre könnte Jugendliche unter 16 Jahren nachhaltig verängstigen.



Fazit: Ein spannendes, aber auch bedrückendes Gruselerlebnis für Ältere, die im Team auf Geisterjagd gehen möchten.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

CALL OF DUTY: WARZONE



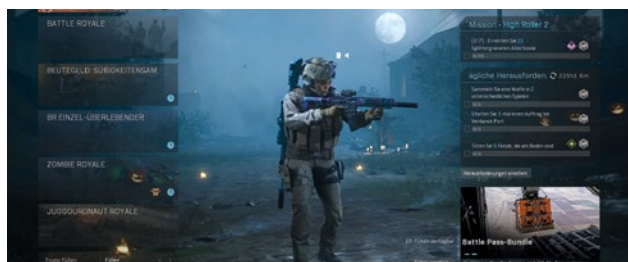
Preis: ca. 70 € / System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X
Vertrieb: Activision



Activision stellt mit *Call of Duty: Warzone* einen kostenlosen Battle-Royale-Modus als eigenständiges Spiel vor, welcher sich mit klug adaptierten Spielmechaniken direkt an die Spitze der Gaming-Charts katalapultieren konnte. Wie bei jedem anderen Battle-Royale gilt es auch bei *Warzone*, in den unterschiedlichen Modi als Letzte*r übrig zu bleiben, was sich bei insgesamt 150 Mitstreiter*innen als sehr fordernd darstellt. Das realistisch abgebildete Kriegsszenario und die moralisch problematischen Handlungen könnte Minderjährige nachhaltig überfordern. Neben dem kostenlos herunterladbaren *Warzone* wurde 2020 mit *Black Ops Cold War* ein weiterer Titel der Hauptreihe veröffentlicht. Aufgrund des *Free2Play*-Modells ist der Battle-Royale-Shooter jedoch stärker verbreitet und für Jugendliche leichter zugänglich. Die detaillierte Darstellung von Gewalt ist bei beiden Titeln gleichermaßen vorhanden. Problematisch ist außerdem die Implementierung von In-Game-Käufen mit Echtgeld, durch welche sich Vorteile verschafft werden können.

Fazit: Schneller, realistisch aussehender Multiplayer-Shooter mit In-Game-Käufen und Gewaltdarstellungen, die Minderjährige in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnten.

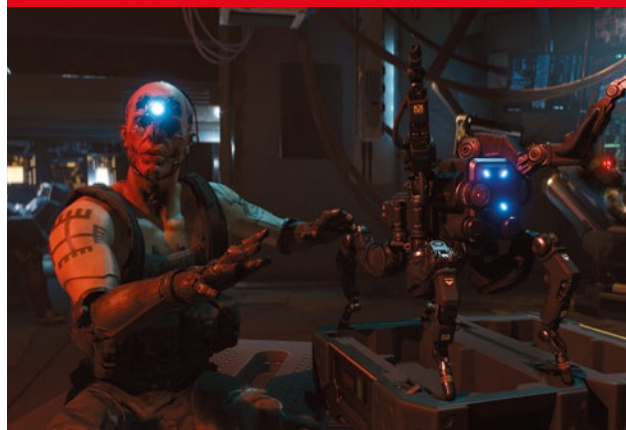
Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren



Preis: ca. 60 € System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X
Vertrieb: CD Projekt

CYBERPUNK 2077

Das Open-World-Spiel ist in der dystopischen Metropole Night City angesiedelt und versetzt Spielende wahlweise in die Rolle eines weiblichen oder männlichen Söldners. Aus der Ego-Perspektive wird eine laute und grelle Welt gezeigt, die bei einigen Spieler*innen zu einer Reizüberflutung führen könnte. Gewalt, sexuelle Inhalte und Kraftausdrücke sind omnipräsent. In den dramatischen, teils hochemotionalen Geschichten werden auch abgründige Themen wie sexueller Missbrauch behandelt. Selbst Hartgesottene könnten einige Ereignisse sehr nahe gehen, zumal die oft tiefgründig charakterisierten Figuren teils sehr lebensnah agieren und aussehen. Viele Missionen erlauben spielerisch abweichende Herangehensweisen. Gegner können mit Hacker-Skills manipuliert, umschlichen oder in einer offenen Konfrontation mit allerlei Waffen besiegt werden. Insbesondere auf *PS4* und *Xbox One* befindet sich das Spiel in einem technisch mangelhaftem Zustand. Idealerweise sollte *Cyberpunk 2077* auf dem PC oder der neuen Konsolengeneration gespielt werden.



Fazit: Abgründiger, erzählerisch starker Open-World-Titel, der durch an *GTA* erinnernde moralisch problematische Handlungsmöglichkeiten Minderjährige nachhaltig belasten könnte.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

THE LAST OF US PART II

Ein Virus hat den überwiegenden Teil der Menschheit zu gefährlichen Zombies mutieren lassen. In diesem bedrückenden Szenario begibt sich die aus dem Vorgänger bekannte und um einige Jahre gealterte Ellie auf einen brutalen Rachefeldzug.

Abwechselnd werden Kämpfe mit kompromissloser Härte gefochten, Materialien gesammelt und kleine Umgebungsrätsel gelöst. Die cineastische Inszenierung vermittelt die Handlung das Gefühl eines riesigen interaktiven Films. Die Figuren sind dabei divers charakterisiert und sind sehr emotional inszeniert. In der sich dramatisch zuspitzenden Spirale von Gewalt verschwimmen die Grenzen zwischen klassischem Gut und Böse. Minderjährige könnten durch die postapokalyptische Atmosphäre mit zahlreichen Schock- und Gruselmomenten nachhaltig verunsichert werden.



Preis:
ca. 70 €

System: PS4
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment



Besonders positiv: Mehr als 60 Optionen zur Barrierefreiheit ermöglichen die Anpassung der Spielmechaniken an die persönlichen Bedürfnisse.

Fazit: Das Action-Adventure erinnert an einen interaktiven Film mit diversen Charakteren, bedrückender Atmosphäre und harter Gewalt, die Minderjährige emotional überfordern könnte.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

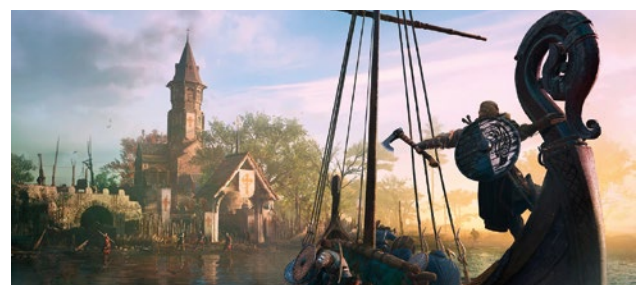


Preis:
ca. 60 €

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



Der jüngste Teil der beliebten Action-Adventure-Reihe spielt größtenteils im England des neunten Jahrhunderts. Wahlweise als Wikingerin oder Wikinger gilt es sich in einer riesigen offenen Welt zu behaupten. Gezeigt wird eine realistisch anmutende Zeitepoche, die Bedrohlichkeit ausstrahlt. Gewalt ist an der Tagesordnung und stellt häufig ein legitimes Mittel dar, um ein Ziel zu erreichen. Auch in den Kämpfen wird sie deutlich dargestellt. Minderjährige und sensible Spieler*innen könnten hierdurch nachhaltig überfordert werden. Die Spielwelt wurde mit viel Liebe zum Detail erstellt, die erzählerische Qualität ist hingegen dürrig. Neben dem Schwierigkeitsgrad lässt sich auch der Spielstil an die Vorlieben der Spielenden anpassen – je nachdem, ob sie lieber schleichen, in den Nahkampf gehen oder aus der Distanz angreifen möchten. Wer abseits der Hauptge-



schichte viele Nebenmissionen spielt, kann eine gigantische Stundenzahl mit dem Spiel verbringen.

Fazit: Das blutige Wikinger-Abenteuer bietet vertraute *Assassin's Creed*-Kost in einem bedrohlichen, realistisch anmutenden Vergangenheits-szenario.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

In der Rubrik *Spielend Lernen* werden Titel vorgestellt, die auf ansprechende Weise Kompetenzen fördern, zur Reflektion anregen und/oder Wissen vermitteln. Die hier abgebildeten Games wurden im Rahmen von medienpädagogischen Projekten eingesetzt.



KRYPTOKIDS

Bei einem Hackerangriff wurden persönliche Daten einiger Kinder gestohlen. Gemeinsam mit den KryptoKids müssen die Spielenden die kriminellen Hacker*innen überführen. Das Abenteuerspiel vereint digitale und analoge Elemente und vermittelt spielerisch das Thema Datenschutz. Zusätzlich benötigte Materialien müssen auf der Webseite heruntergeladen und ausgedruckt werden. Besonderen Spaß hatten die Kinder an den *Augmented Reality*-Elementen, welche digitale Objekte in

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

Preis:
kostenfrei

System: iOS
Vertrieb: ComputerProjekt Köln

der realen Umgebung abbilden. Die Kinder lernten, was persönliche Daten sind und warum sie geschützt werden sollten. Zudem erfuhren sie, was ein sicheres Passwort ist, wie dieses erstellt wird und wo man im Internet Spuren hinterlässt. *KryptoKids* ist ein abwechslungsreiches Abenteuer mit Lerneffekt für Kinder ab 8 Jahren. Es richtet sich an Bildungseinrichtungen, kann aber auch begleitend in Familien gespielt werden.

Fazit: Innerhalb einer spannenden Detektivgeschichte mit *Augmented Reality*-Elementen lernen Kinder, weshalb persönliche Daten schützenswert sind.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

ELLI ONLINE

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

Preis:
kostenfrei

System: Browser
Vertrieb: Südwestrundfunk

In diesem kostenlosen, browserbasierten Angebot erhalten die Spieler*innen Tipps, um sich sicher im Netz zu bewegen und mögliche Gefahren besser einschätzen zu können. Das Spiel widmet sich drei verschiedenen Themen: Zur Wahl stehen die Bereiche *Bilder im Netz*, *Passwort – aber sicher* und *Voll daneben!* – *Mobbing im Netz*. Jedes Thema wird in Form einer animierten Geschichte erzählt. Innerhalb von Videos wird Elli immer wieder vor schwierige Entscheidungen gestellt. Die Spieler*innen haben nun die Möglichkeit, Entscheidungen für sie zu treffen. Die Auswahl beeinflusst den weiteren Verlauf der Geschichte, bei einer falschen Entscheidung werden auch die Folgen dieses Fehlers gezeigt. Am Ende besteht die Möglichkeit, die

Wahl abzuändern und sich den alternativen Verlauf der Geschichte anzusehen, um daraus zu lernen.



Fazit: Das Spiel vermittelt medienpädagogische Inhalte ohne erhobenen Zeigefinger und wird dadurch zu einem lehrreichen, unterhaltsamen Online-Angebot.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

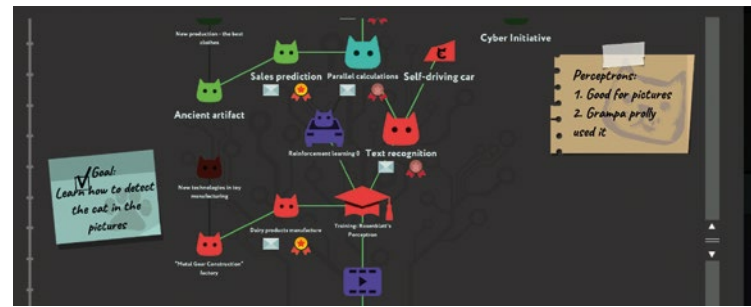
WHILE TRUE: LEARN()



Preis:
ca. 13 €

System: PC, PS4, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Nival Interactive Limited

Ziel des Spiels ist es, die eigene Katze verstehen zu können. Für die Entwicklung einer Dolmetscher-KI müssen viele Fähigkeiten im Bereich des Programmierens und maschinellen Lernens gesammelt werden. Die Programmier-Karriere fängt zunächst klein an: Bei der Sortierung von Farben und Formen lernen Anfänger*innen auf spielerische Weise Algorithmen kennen. Dies geschieht, indem simple WENN-DANN-Funktionen durch die Verkabelung von Programmierblöcken gebildet werden. Später werden die Aufträge immer komplexer, mit möglichst wenigen Funktionen muss ein Kompromiss aus Geschwindigkeit und Fehleranfälligkeit gefunden werden.



Meinung des Spieltesters Johannes:

Für mich handelt es sich um ein sehr intuitives Spiel, das auch Kinder ab 10 Jahren verstehen können. Es bietet die Möglichkeit, eine Menge Spaß zu haben, während man gleichzeitig wertvolles Wissen über das Lernverhalten von Maschinen erwirbt. Dabei gilt: Je geschickter man sich bei den Problemlösungen anstellt, desto stärker der Lerneffekt.

Fazit: Das knifflige Rätselspiel führt an den Themenkomplex des Programmierens heran und kann durchaus im Informatikunterricht genutzt werden.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

FACTORIO

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

Preis:
ca. 25 €

System: PC
Vertrieb: Wube Software LTD



Nach einer Bruchlandung müssen Spielende auf einem feindlichen Planeten voller käferartiger Wesen überleben, Ressourcen sammeln, verarbeiten und ein neues Raumschiff für die Flucht bauen. Durch die notwendige Automatisierung der Arbeitsprozesse entsteht nach und nach eine Fabriklandschaft.

Der stetig komplexer werdende Spielprozess des Auf- und Ausbaus und die Verteidigung der Fabrik machten im Test den Spielspaß aus. Leider wurde es im Verlauf häufiger mal unübersichtlich: Die 2D-Ansicht von oben wirkt wuselig, weshalb oft nicht ersichtlich war, wie ein Element gesteuert werden kann. Abseits des Grundlagen-Tutorials fehlten ergänzende Hinweise. Durch die Erstellung individueller Herausforderungen ist es möglich, gezielt Kompetenzen zu fördern, wofür Lehrende allerdings ein umfassendes Verständnis für die Spielabläufe benötigen.

Factorio und Satisfactory wurden im Rahmen der MINT-Wochen (Abkürzung für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik) der Stadt Köln mit Kindern und Jugendlichen getestet.



Fazit: Factorio besitzt das Potenzial, logisches Denken und Kombinationsgabe zu fördern und logistische Strukturen verständlich zu machen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

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

Preis:
ca. 30 €

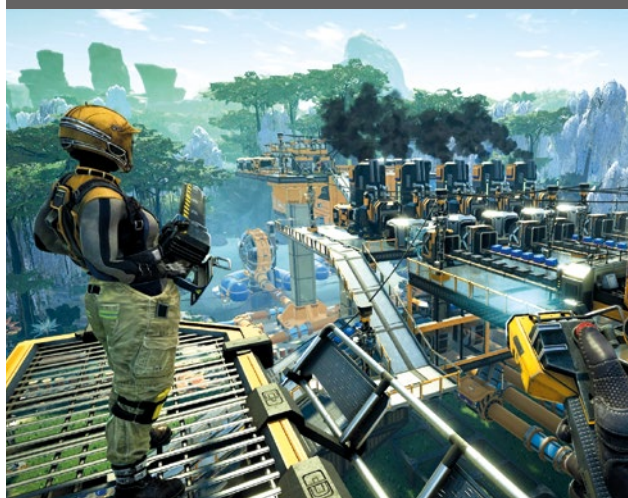
System: PC
Vertrieb: Coffee Stain Publishing



SATISFACTORY

In *Satisfactory* landen Spielende auf einem futuristischen, gefährlichen Planeten und nutzen die dort vorkommenden Ressourcen, um ihn zu industrialisieren. Da die Anforderungen stetig komplexer werden, müssen immer mehr Arbeitsprozesse mittels Maschinen, Containern und Fließbändern automatisiert werden. Dieser Prozess gestaltete sich im Test von logistisch effizient bis kreativ chaotisch. Einen roten Faden bietet der Titel nur gelegentlich, was für einige Spielende eine irritierende bis frustrierende Hürde darstellte. *Satisfactory* ist aktuell nicht auf Deutsch verfügbar und befindet sich noch in der Entwicklung (Early Access), weshalb laufend neue Inhalte hinzukommen und Fehler behoben werden.

Durch die Möglichkeit des kooperativen Zusammenspiels kann *Satisfactory* Kompetenzen wie Teamwork, die produktive Verteilung von Verantwortlichkeiten oder ein Gefühl für Zeit- und Ressourcenmanagement vermitteln. Dieses Angebot kann mit entsprechender Konzeption auch im Rahmen eines Bildungs- bzw. Freizeitangebotes genutzt werden.



Fazit: Auf einem gefährlichen Planeten eine komplexe Fabriklandschaft zu bauen, sorgte insbesondere im Team-Modus für großen Spaß.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THROUGH THE DARKEST OF TIMES



Preis:
ca. 15 €

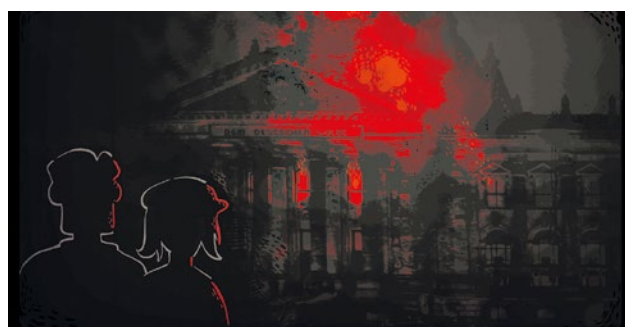
System: PC, Switch, PS4, Xbox One,
Android, iOS
Vertrieb: HandyGames

Das historisch korrekte Strategiespiel mit fiktiven Figuren beginnt mit der Ernennung Hitlers zum Reichskanzler und versetzt Spieler*innen in die Rolle einer Widerstandsgruppe gegen den Nationalsozialismus. Deren Mitglieder haben allesamt verschiedene Hintergründe und Ideologien und müssen nach und nach verschiedene Aufgaben erledigen, um sich dem Regime entgegenzusetzen. Die Präsentation des Spiels setzt dabei auf gut geschriebene Dialoge in Textform und eine stilsichere Grafik, welche an den Expressionismus erinnert – eine im Dritten Reich verbotene Kunstform. Aufgrund der kritischen Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus dürfen Hakenkreuze gezeigt werden. Da Gewalt und moralisch fragwürdige Geschehnisse vorkommen, sollten jüngere Jugendliche über den Kontext aufgeklärt werden.

Fazit: Ansprechend präsentiertes Strategiespiel, das an die Schrecken des Nationalsozialismus erinnert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Medienpädagoge Dirk Pörschke von *LvR* empfiehlt das Spiel für den Unterricht: bit.ly/3imeOGT



LEONS IDENTITÄT



Preis:
kostenfrei

System: PC
Vertrieb: bildundtonfabrik

Wo ist Leon? Das fragt sich sein kleiner Bruder Jonas, der nach Hinweisen für das plötzliche Verschwinden sucht. Schnell wird klar, dass Leon mehr und mehr mit der rechten Szene sympathisierte. *Leons Identität* dient zur Aufklärung und der Prävention von Rechtsextremismus, möchte die Medienkompetenz von Spielenden fördern und kann sowohl in der Schule als auch außerunterrichtlich eingesetzt werden. Das von der Staatskanzlei und dem Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen beauftragte Spiel umfasst circa eine Stunde Detektivarbeit, welche sich ausschließlich in Leons Zimmer abspielt. Die Jugendlichen lobten die professionell vertonten Dialoge und diskutierten viel über die Rückblicke, in denen sie mehr über Leons Ansichten und sein Abdriften in problematisches Gedankengut erfuhren.



Fazit: Die spielerische Aufklärung über rechtsextremes Gedankengut hinterließ bei den jugendlichen Tester*innen einen starken Eindruck.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DREAMS

In einem umfangreichen Kreativ-Baukasten können Spielende ihre Fantasie einbringen und eigene Spiele entwickeln. Im Test nutzten die Jugendlichen zunächst den Story-Modus *Art's Dream* und lernten spielerisch ihre Möglichkeiten kennen. Neugierig begannen alle, eigene Ideen für ihr perfektes Spiel zu entwickeln und aus verschiedenen Vorlagen, geometrischen Formen und Farben, Sound- und Sprachschnipsel, Animationen und Anweisungen in eine interaktive Welt einzubauen. Auf



Preis:
ca. 40 €

System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment



kreative Weise eignete sich die Testgruppe Wissen über Spieleentwicklung an und profitierte davon, dass die Umgebung nicht aus komplizierten Code-Zeilen besteht. Stattdessen sind die Spielumgebungen ansprechend animiert und können während dem Entwicklungsprozess ausprobiert werden. Auch wenn sich die Umsetzung sehr zeitintensiv gestaltete und manche Ideen nicht ohne Weiteres verwirklicht werden konnten waren alle motiviert, ihr eigenes Game zu basteln. Bei *Dreams* gilt somit: Der Weg ist das Ziel. Besonders intensiv können die Träume in der VR-Version erlebt werden.

Fazit: Aufgrund der Komplexität und der Möglichkeit, die Träume von anderen zu durchleben, richtet sich das Spiel an kreative Jugendliche.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Die neue Konsolengeneration

PlayStation 5 vs. Xbox Series X

Normalerweise ist der Release einer neuen Konsolengeneration DAS Highlight in den Spielertest-Gruppen. Kein Wunder, denn das Duell *Sony* vs. *Microsoft* gibt es nur alle paar Jahre und wird von einem medialen Marketing-Feuerwerk begleitet. Versprochen wird die neueste Technik für mehr Power, bessere Grafik und noch mehr Spielspaß.

„Ich sehe generell keinen Nutzen, Konsolen direkt zum Release zu kaufen, da hier meistens die Spieleauswahl sehr gering ist. Meiner Meinung nach ist es sinnvoller, ein paar Monate zu warten.“

Luke

Die exklusiven Titel der PlayStation 5 sind für mich persönlich interessanter. Bei *Microsoft*-Systemen finde ich den Abo-Dienst *Xbox Game Pass* mit Zugang zu Hunderten von Spielen spannend.

Marcel

Ich wollte mir eine *PS5* kaufen, aber es gab keine mehr.

Elrik

„Die neuen Konsolen bringen endlich mal wieder frischen Wind mit toller Grafik und super Spielen in die Gaming-Branche. Ich denke jedoch, dass der Preis von 500€ zum Release viel zu hoch ist.“

Joel

„Die beiden Konsolen unterscheiden sich kaum voneinander. Das Design der *PS5* gefällt mir aber besser.“

Stefania

Konsolentest mit Hindernissen

Im 30. Jubiläumsjahr dieser Broschüre war allerdings alles anders! Nicht nur, dass die *gamescom* in den Kölner Messehallen ausfallen musste und die neuen Konsolen nicht angespielt werden konnten. Pünktlich zum Release waren keinerlei Konsolen verfügbar, weshalb die sehnlichst erwarteten Spielertest-Sessions ausfallen mussten. Und als sie endlich geliefert wurden, war das ganze Land im Lockdown und die Gruppen fanden nur online statt.

Marginale Unterschiede

Auf welchem System gibt es die besten Games? Und welches Gerät hat die beste Technik verbaut? Das Release-Jahr wird traditionell von hitzigen Diskussionen der jeweiligen Anhängerschaft begleitet. Diesmal unterscheiden sich die Geräte allerdings nur marginal voneinander. Und oft entschied bei den Kindern und Jugendlichen eine gewisse Markentreue über die jeweilige Konsolen-Präferenz. Die *PlayStation 5* mit dem verbesserten Controller und beliebten Spiele-Reihen hatte



© Roman Kosolapov / Shutterstock.com

hier leicht die Nase vorn – jedenfalls in unseren Gruppen. Die *Xbox Series X* punktete hingegen aufgrund besserer Abwärtskompatibilität. Das bedeutet, dass auch Games älterer Konsolen spielbar sind. Zudem hat Microsoft einige bekannte Spiele-Marken gekauft, was der *Xbox* laut unseren Profis einen zukünftigen Marktvorteil verschaffen könnte.

Verschiedene Versionen

Beide Konsolen gibt es in unterschiedlichen Modellen, welche sich anhand ihrer Ausstattung unterscheiden. So kommen die teureren Versionen, die *PlayStation 5* und die *Xbox Series X*, mit einem Laufwerk und einem größeren Festplattenspeicher gegenüber der *PlayStation 5 Digital Edition* und der *Xbox Series S* daher. Letztere Konsole ist die Günstigste, aber auch das Gerät mit der schwächsten Leistung. Konkret bedeutet das nach Meinung der Spieltester*innen: Je mehr gespielt wird, desto eher sind die teureren, umfangreicher ausgestatteten Versionen interessant.

Was Eltern wissen sollten

Beide Konsolen bieten die Möglichkeit, technische Einstellungen zum Jugendschutz, der Privatsphäre und den Online-Funktionen vorzunehmen, um Heranwachsenden eine sichere Spielumgebung zu ermöglichen. Dazu ist es notwendig, sich vor der ersten Inbetriebnahme mit den Optionen vertraut zu machen. Eltern sollten allerdings auch beachten, dass Medienregeln im Laufe des Heranwachsens angepasst werden sollten. Kinder brauchen Schutz, Jugendliche aber auch immer mehr Vertrauen, damit sie lernen, selbstverantwortlich mit Medien umzugehen.

Einstellungen Xbox Series S/X:

support.xbox.com/de-DE/help/family-online-safety

Einstellungen PlayStation 5:

playstation.com/de-de/support/account/ps5-parental-controls-spending-limits/

Preview 2021

Darauf freuen sich unsere Spieltester*innen:

Super Mario 3D World + Bowser's Fury

Das bereits 2013 erschienene 3D-Jump&Run soll 2021 erneut den Weg auf *Nintendos* Hauptkonsole finden. Mit neuen Zusatzinhalten, welche unter dem Namen *Bowser's Fury* die bisherige Spielwelt erweitern, freuen sich die Kinder und Jugendlichen vor allem auf den lokalen Mehrspieler-Modus.

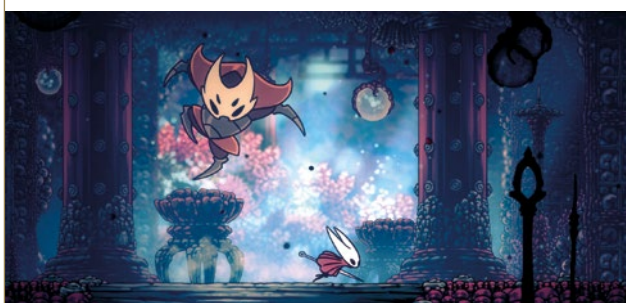


Hogwarts Legacy

Wer sich 2021 zwischen verzauberten Treppen und sprechenden Schlangen dem Schulalltag widmen möchte, kann das in Form eines selbstkreierten Charakters im Open-World-Rollenspiel *Hogwarts Legacy* tun. Das voll lizenzierte Spiel steht besonders bei jugendlichen *Harry Potter*-Fans hoch im Kurs.

Hollow Knight: Silksong

Dieses Jahr geht es zur Hoffnung vieler junger Spieler*innen erneut ins unterirdische Käfergetummel. Schon der Vorgänger des anspruchsvollen Action-Adventure *Hollow Knight: Silksong* bestach durch einen einzigartigen Art-Style, dichte Atmosphäre und ein motivierendes, aber vor allem herausforderndes Gameplay.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2

Ob der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele der letzten Jahre schon 2021 erscheint ist unklar. Fakt ist, dass kaum ein Spiel in unseren Gruppen mehr erwartet wird. Denn das Open-World-Adventure könnte allem Anschein nach dem erfolgreichen Franchise einen neuen, düsteren Twist verleihen.



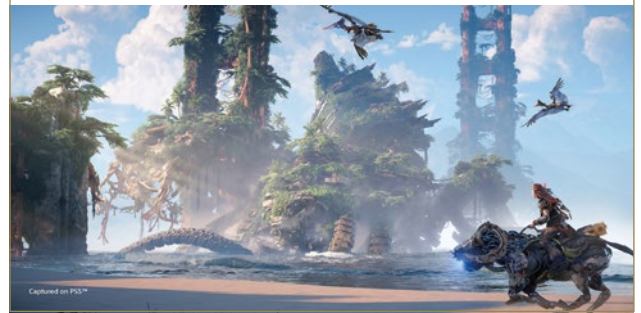
Die Siedler

Aufbau-Strategie genießt auch bei der jüngeren Zielgruppe Popularität. *Die Siedler* möchte sich mit dem neuesten Teil auf alte Stärken berufen und nimmt den Fokus vom militärischen Spielkonzept, stellt wieder die Wirtschaft in den Vordergrund und möchte trotzdem mit frischen Spielideen punkten.



Horizon Forbidden West

In der postapokalyptischen Welt von *Horizon Forbidden West* muss Protagonistin Aloy der Bedrohung durch technologisierte Dinos und noch größeren Katastrophen den Kampf ansagen. Das Open-World-Rollenspiel konnte die Jugendlichen schon im ersten Teil mit erfrischend neuem Setting und spannendem Gameplay überzeugen.

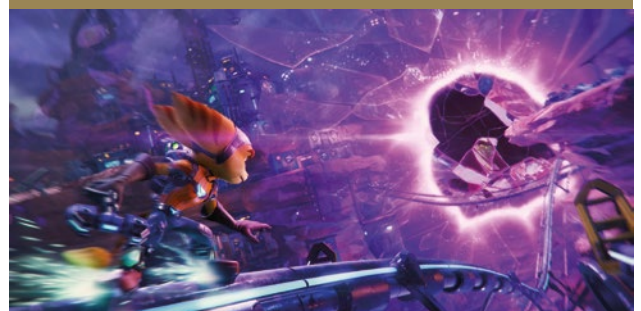


New Pokémon Snap

Die *Pokémon*-Reihe reduziert sich nicht nur auf das Fangen der namensgebenden Taschenmonster, bei *Pokémon Snap* wurde sich bereits 1999 auf dem *Nintendo 64* um die besten Fotos der Kreaturen bemüht. In der Neuauflage bewegen sich Spieler*innen dafür durch unterschiedliches Terrain um allerlei Szenarien in Bildform festzuhalten.

Ratchet & Clank: Rift Apart

Das ungleiche Duo Ratchet und Clank findet erstmals seit 2016 wieder auf einer Hauptkonsole statt. Mit *Rift Apart* auf der *PlayStation 5* soll der Kern der Serie erhalten bleiben, das technische Korsett bietet jedoch deutlich mehr Spielraum, wodurch sich Fans der Serie besonders auf das intergalaktische Abenteuer freuen.



ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

13 Sentinels: Aegis Rim	36
51 Worldwide Games	21

A mong Us	38
Animal Crossing: New Horizons	16
Assassin's Creed: Valhalla	49
AUDICA: Rhythm Shooter	44

B iped	26
Blaston	45

C all of Duty: Warzone	48
Crash Bandicoot 4: It's About Time	25
Crusader Kings III	41
Cyberpunk 2077	48

D ie Sims 4 Nachhaltig leben	28
Die Sims 4 Star Wars: Reise nach Batuu	28
Dragon Ball Z: Kakarot	39
Dreams	53

E lli online	50
---------------------	----

F actorio	51
Fall Guys: Ultimate Knockout	24
Fifa 21	23
Final Fantasy VII Remake	47
Florence	32
Fuser	27

G enshin Impact	36
------------------------	----

H ades	33
---------------	----

I mmortals Fenyx Rising	33
--------------------------------	----

J ust Dance 2021	18
-------------------------	----

K leine Löschmeister	14
KryptoKids	50

L eons Identität	53
LUNA – The Shadow Dust	17

M anifold Garden	29
Mario Kart Live: Home Circuit	19
Marvel's Avengers	42
Marvel's Spider-Man: Miles Morales	42

Microsoft Flight Simulator	40
Minecraft Dungeons	35
Moving Out	20

O ri and the Will of the Wisps	39
---------------------------------------	----

P aper Beast	45
Paper Mario: The Origami King	27
Paw Patrol – Ein Tag in der Abenteuerbucht	15
Phasmophobia	47
Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX	26
Pummel Party	32

Q uiplash 2 InterLASHional	40
-----------------------------------	----

R öki	34
--------------	----

S ackboy: A Big Adventure	25
Satisfactory	52
Spelunky 2	34
STAR WARS: Squadrons	44
Summer in Mara	22
Super Crush KO	2
Super Mario 3D All Stars	21

T he Last Campfire	29
The Last of Us Part II	49
The Longing	24
The Pedestrian	20
Through the Darkest of Times	52
Tilt Pack	18
Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2	23
Trackmania	17
Trials of Mana	37
Twin Mirror: Episode I	43

U nrailed!	41
Unser Sandmännchen	14

V ader Immortal: Eine Star Wars VR-Serie	46
Valorant	46

W hat the Golf?	15
while True: learn()	51
World of Warcraft: Shadowlands	43
WRC 9 FIA World Rally Championship	35

X enoblade Chronicles Remastered	37
---	----



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

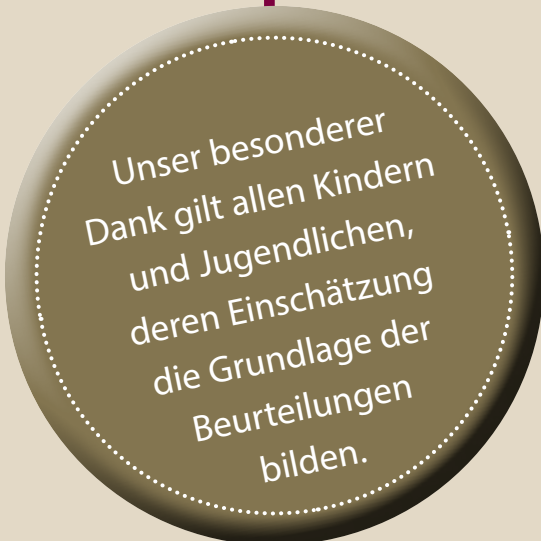


2020/21

Online dabei – aber sicher!

Kindern und Jugendlichen
Orientierung in der digitalen Welt geben

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de



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

Fotos:
Titel: Tartila / Shutterstock.com,
VectorPixelStar / Shutterstock.com,
Poznyakov / Shutterstock.com,
Frank Draeger,
Screenshots und Artworks
© beim jeweiligen Hersteller

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

Impressum

Redaktion:

Daniel Heinz, Saskia Moes, Jan Wall, Julia Pechholz

Lektorat:

Ingmar Böke

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:

Joel Beyer, Saskia Moes Bürgerzentrum Deutz, Köln

Linda Scholz OT St. Anna, Köln

Vanessa Erdmann Lobby für Mädchen, Köln

Patrick Habetz Stadtteilbibliothek Kalk, Köln

Daniel Heimbach, Salvatore Pendolino Jugendzentrum.digital, Köln

Karolina Albrich, OT Lucky's Haus, Köln

Onur Simsek OT Vita, Köln

Kai Harder, Björn Wieland, VMP Videospiele & Medienpädagogik

Projekt am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln

Björn Friedrich SIN - Studio im Netz e.V.

Ingmar Böke

Torben Kohring

Andre, Stefania, Baris, Elrik, Fabrice, Johannes, Lukas, Michel

Online-Jugendredaktion Köln

Marcel, Luke, Lars, Resul, Max, Raphael, Lukas

Jugendredaktion CTRL-Blog

Karolina Kaczmarczyk, Mara Schulze, Eva Hilgers, Antonette Holz,

Michelle Posmyk, Julius Ricken, Yannick Warkus

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

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

Kontaktadresse:

Stadt Köln – Die Oberbürgermeisterin

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung

Ottmar-Pohl-Platz 1, 51103 Köln

Telefon: 0221/221-30639

E-Mail: julia.pechholz@stadt-koeln.de

Jahrgang 2020-2021

Layout: Mark Netkaew, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Für die
Symbolerklärung
bitte aufklappen!



Symbolerklärung

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



Nutzergenerierte Inhalte

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



Optionale Zusatzkosten

Das Spiel bietet Kaufanreize in Form von Verschönerungen, vorteilsbringenden Inhalten oder Spielwährung gegen Echtgeld, die über eine herkömmliche 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.