

Digitale Spiele

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



BAND 27

Wie gehen meine Kinder richtig mit Computerspielen um?



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



LIEBE LESERINNEN UND LESER,

digitale Spiele haben sich neben Computer- und Konsolenspielen etabliert und schnell eine marktbeherrschende Position erlangt. Sie nehmen bei Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen einen hohen Stellenwert ein. Mit der Möglichkeit, die digitalen Spiele auch auf Smartphones und Tablets spielen zu können, hat diese Faszination weiter zugenommen.

Die Diskussion über Digitale Medien und deren kompetente Nutzung wird gesellschaftlich und politisch kontrovers geführt. Regelmäßig erscheinen Berichte und Studien, die den Nutzen und die Gefahren hinterfragen oder belegen. Die unterschiedlichen Meinungen führen dazu, dass insbesondere Eltern, aber auch Pädagoginnen und Pädagogen aus Schulen, Kindergärten und Jugendeinrichtungen bei der Einschätzung von elektronischen Spieleangeboten verunsichert sind. Es besteht ein Bedarf an Beratung und Information darüber, was von welchen Spielen zu halten und welche Spiele für eine bestimmte Altersgruppe geeignet ist.

Die vorliegende Broschüre kommt diesem Bedürfnis nach. Sie dokumentiert ein medienpädagogisches Projekt- und Kooperationssystem, das nun bereits seit 27 Jahren Bestand hat. Mit dem Projektangebot wird Kindern und Jugendlichen ein aktiver, kreativer und

kritischer Zugang zu Spielen ermöglicht. Durch die Teilnahme an den „Spieletesterguppen“ werden sie befähigt, Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Eigenverantwortung, Toleranz und Mitmenschlichkeit zu entwickeln. Durch medienkompetentes Handeln können sie einen reflektierten Umgang mit digitalen Medien und insbesondere mit Games erlernen sowie befähigt werden, sich soweit wie möglich selbst vor gefährdenden Einflüssen zu schützen. Unter diesem Gesichtspunkt werden jährlich eine Vielzahl von Spielen von pädagogischen Fachkräften zusammen mit Kindern und Jugendlichen erprobt und kritisch unter die Lupe genommen. Das aktuelle Ergebnis dieser Projektarbeit liegt Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, übersichtlich beschrieben, pädagogisch beurteilt und mit einer Alterseinschätzung versehen auf den nachfolgenden Seiten vor.



Henriette Reker

Henriette Reker
Oberbürgermeisterin der Stadt Köln





Essay 5

USK-Erklärung 9

Themenspiele

Apps 10

Conni Englisch 10

Fiete Cars 10

Monument Valley 2 11

Rudi Regenbogen 11

Thinkrolls: Kings & Queens 12

Waldtastatur 12

Coding 13

Run Marco! 13

Osmo Coding with Awbie 13

Bloxels 14

Zeichne dein Spiel 14

VR 15

FORM 15

I Expect You To Die 15

Lone Echo 16

Obduction 16

Rock Band VR 17

Star Trek: Bridge Crew 17

Sport 18

Pro Evolution Soccer 2018 18

FIFA 18 18

NBA 2K18 19

NBA LIVE 18 19

Everybody's Golf 20

Infinite Minigolf 20

NHL 18 21

F1 2017 21

USK 16 / 18 22

Assassin's Creed Origins 22

Hellblade: Senua's Sacrifice 22

Playerunknown's Battlegrounds 23

Star Wars Battlefront II 23

Weitere Spielebeurteilungen

Arms 25

Brawlhalla 25

ChromaGun 26

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy 26

Cuphead 27

DiRT 4 27

Disgaea 5: Alliance of Vengeance 28

Elex 28

Endless Space 2 29

Ever Oasis 29

Everything 30

Fast RMX 30

Forza Motorsport 7 31

Gran Turismo Sport 31

Gravity Rush 2 32

Halo Wars 2 32

Hollow Knight 33

Knack 2 33

Landwirtschafts-Simulator 18 34

Last Day of June 34

Layton's Mystery Journey 35

Lego Worlds 35

Life is Strange: Before the Storm 36

Little Nightmares 36

LocoRoco Remastered 37

Mario & Rabbids Kingdom Battle 37

Mario Kart 8 Deluxe 38

Metroid: Samus Returns 38

Minecraft: Story Mode – Season 2 39

Nex Machina 39

Night in the Woods 40

Orwell 40

Portal Knights 41

Project Cars 2 41

Puyo Puyo Tetris 42

RiME 42

Skylar & Plux: Adventure on Clover Island 43

Snipperclips 43

Sonic Mania 44

Splatoon 2 44

Super Mario Odyssey 45

Tales of Berseria 45

The Escapists 2 46

The Inner World – Der letzte Windmönch 46

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 47

The Long Journey Home 47

The Sexy Brutale 48

Thimbleweed Park 48

Total War: Warhammer 2 49

What Remains of Edith Finch 49

Yo-Kai Watch 2: Kräftige Seelen 50

Yooka Laylee 50

Links und Impressum Rückseite

Lässt sich über Qualität streiten? Unbedingt!

Natürlich gibt es in den Fachjurs zu Qualitätspreisen wie dem Grimme-Preis oder dem Grimme Online Award immer wieder auch kontroverse, mitunter sogar hitzige Diskussionen.

Gleichwohl sind diese Diskussionen – und auch die Preise als Debattenergebnisse – wichtige Voraussetzung oder auch Orientierungspunkte für die Möglichkeit zur Weiterentwicklung der Inhalte oder auch von Ästhetiken. Auch der Bereich der digitalen Spiele führt solche Diskussionen – im akademischen Bereich der Game Studies, bei Preisentscheidungen, in den einschlägigen Fachmedien oder den immer vielfältigeren öffentlichen Sphären, online wie offline. Doch nur wenige werden von der breiten Öffentlichkeit wahrgenommen, wie etwa die sogenannte „Gamer Gate“-Debatte, die die Deutungshoheiten von Geschlechterdarstellungen verhandelt. Noch!

Das Grimme-Institut hat eine Menge Erfahrungen mit Debatten wie diesen – vor allem mit Blick auf den Grimme-Preis (verliehen seit 1964) und dem Grimme Online Award (verliehen seit 2001).

Der Anspruch: „Mit einem Grimme-Preis werden Fernsehsendungen und -leistungen ausgezeichnet, die für die Programmpraxis vorbildlich und modellhaft sind. Leitziel der im Grimme-Preis institutionalisierten Fernsehkritik ist eine umfassende Auseinandersetzung mit dem Fernsehen, das als zentrales und bedeutsames Medium mit vielfachen gesellschaftlichen Bezügen und Wirkungen verstanden wird.“



Über die Autorin:
Denise Gühnemann



ist wissenschaftliche Mitarbeiterin des Grimme-Instituts im Bereich „Games und Gesellschaft“ seit März 2017. Zuvor war sie bei Spielraum im Projekt „Ethik und Games“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln sowie als Referentin im Bereich der Kulturellen Bildung für die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und Next Level tätig. Sie hat Deutsche Philologie, Kunstgeschichte und Geschichte studiert.

Mit etwas anderen Schwerpunkten der Grimme Online Award: „Der Grimme Online Award versteht sich als Qualitätspreis für Online-Publizistik. Er prämiert deutschsprachige Online-Angebote, die sich an die allgemeine Öffentlichkeit richten. Mit der jährlichen Auszeichnung herausragender Formen und Entwicklungen öffentlicher Kommunikation und Information bietet der Grimme Online Award Anbietern und Nutzern eine beispielhafte Orientierung für publizistische ‚Qualität im Netz‘.“





Mit Grimme Game bringt sich das Grimme-Institut seit diesem Jahr auch in den Bereich der digitalen Spiele ein – dahinter verbirgt sich aber kein Preis, sondern eine Diskursplattform im Netz zur Qualität digitaler Spiele(welten). Im Vordergrund stehen dabei vor allem Aspekte der Medienbildung, also der Bildung in einer Welt, in der die Rolle von Medien zunehmend bedeutsamer wird und damit auch die der digitalen Spiele. Ferner ist Publizistik ein Thema und sicher bald noch anderes mehr. Konkreter finden sich die Bereiche Spielen & Lernen oder Publizistik & Relevanz, aber ebenso Qualität & Wertebildung. Die genannten Begriffspaare stehen dabei in Bezug zueinander, so hat Spielen im Sinne von Probedenken immer auch etwas mit Lernen zu tun, Publizistisches ist ohne den Relevanzbegriff kaum zu denken und das Ausloten von Qualität ist stets mit Bewertung verbunden.

Wie kann eine Qualitätsdebatte im Spiel befördert, wie kann Qualität herausgearbeitet werden?

Schauen wir dabei zunächst noch einmal auf den Grimme Online Award, der sich immer wieder mit eingereichten (Online-)Spielen auseinandersetzt und bereits diverse Newsgames prämiert hat, wie etwa das Doku-Game *Fort McMoney* (2014, Kategorie Wissen und Bildung). Im Statut des Preises heißt es dabei für die Kategorie Wissen und Bildung:

„Der Grimme Online Award Wissen und Bildung zeichnet beispielhafte Angebote aus, die der Vermittlung von allgemein relevanten Wissensinhalten dienen und einen Beitrag für gesellschaftliche Bildung, Beratung und Aufklärung leisten.“

Dieser Ansatz lässt sich relativ leicht auf digitale Spiele und Lernsoftware übertragen, so denkt man. Doch ist die Ausgangslage bei digitalen Spielen vielleicht eine etwas andere als bei Netzangeboten oder auch dem Fernsehen. Das aktive Spiel übt auf Kinder und Jugendliche eine enorme Anziehungskraft aus, ist zudem begrifflich bereits mit dem kindlichen Spiel assoziiert und vermittelt das Gefühl der Selbstwirksamkeit wie nur wenige andere Medien. Dabei sind es gerade die Spiele für Jugendliche (USK 16) oder Erwachsene (USK 18), die Kinder faszinieren und den subversiven „Reiz des Verbotenen“ verströmen. Trotz Elternprivileg (§11 JuschG) sollten Sie diese nicht unbedarft zugänglich machen, sondern sich mit den Medieninhalten, die Ihre Kinder konsumieren, auseinandersetzen. Sind sie für Ihr Kind geeignet? Versteht es die Inhalte?

Auch sind die Marketingstrategien der Game Publisher deutlich andere als die Kommunikationsoffensiven von TV-Produktionen, Apps oder Webseiten, geschweige denn mit privatem Interesse verbundener und ehrenamtlich betriebener Blogs oder Vlogs, wie sie mal durch den Grimme-Preis oder mal durch den Grimme Online Award ausgezeichnet werden. Trotzdem lassen sich von den Statuten unserer Medienpreise einige wichtige Aspekte auf Spiel- und Lernsoftware übertragen.

Alexander Knetig von ARTE France, stellvertretend für alle Beteiligten, mit der Trophäe für „Fort McMoney“ beim Grimme Online Award 2014.



Foto: Grimme-Institut / Jens Becker

Kommen Sie selbst der Qualität näher!

Lassen Sie sich nicht von vollmundigen Versprechen durch die Vertriebler blenden. Selbstverständlich ist ihr Produkt das Beste, Schönste und Schlaueste! Fast schon eine Banalität: Über die tatsächliche Qualität oder etwa die pädagogische Eignung sagen Werbeversprechen nur wenig aus. Leider sind auch Kundenbewertungen immer häufiger irrtümlich, sieht man von der subjektiven Färbung ihres Urteils einmal ab. Auch sie werden mittlerweile als Geschäftsmodell vermarktet, Likes und Sterne nicht selten gekauft, statt von ehrlichen Nutzerinnen und Nutzern abgegeben.

Machen Sie sich bewusst: In App-Stores greifen dieselben Verkaufsmechanismen wie im Supermarkt. Auch bei Games gibt es „Quengelware“, die durch gesteigerten finanziellen Aufwand so platziert wird, dass sie Ihnen oder Ihrem Kind sofort ins Auge springen soll. Wer mehr zahlt, ist besser sichtbar, erscheint in den Übersichten weiter oben. Doch über die Qualität sagen solche Platzierungen leider nur wenig aus und manch’ Schätzchen will gesucht werden. Unsere Medienpreise bieten hier den Vorteil der Einreichungen, unterstützt durch aktiv tätige Recherche-teams. Doch suchen müssen Sie mit der vorliegenden, jährlich erscheinenden Broschüre auch nicht, hier haben sich ebenfalls andere für Sie die Mühe gemacht.

Der begrenzte Umfang – schließlich soll diese Broschüre noch gut handhabbar sein – macht es jedoch mitunter notwendig, dass Sie zumindest noch ein paar weitere Eindrücke der für Sie oder Ihr Kind interessanten Spiele sammeln. Danach sollten Sie unbedingt die

Die Stores auf Smartphone und Tablet bieten eine schier endlose Auswahl an Spielen jedes Genres, für alle Altersstufen und Interessen (Quelle: Google Play Store).



weitere Auseinandersetzung suchen. Seien Sie selbst ein Jurymitglied, seien Sie kritisch, schauen Sie sich weitere Screenshots an, lesen Sie ggf. weitere Rezensionen, fragen Sie Freunde oder Bekannte. Lassen Sie sich nicht verunsichern nur weil Sie vielleicht selbst wenig spielen. Sie kennen Ihr Kind und dessen Interessen wie Bedürfnisse schließlich am besten.

Machen Sie sich auch bewusst: Nicht jedes Spiel muss immer ein übergeordnetes Bildungsziel verfolgen, für die Qualität können die Themen Bildung, Beratung und Aufklärung jedoch ein guter Wegweiser sein. Schließlich geht es auch um Unterhaltung, der Spaß muss nicht zu kurz kommen. Nicht jedes Spiel muss bilden, beraten oder aufklären!

Der Grimme Online Award in der Kategorie Kultur und Unterhaltung etwa „zeichnet herausragende Online-Angebote aus, die hochwertige Formate sowie kreative Konzepte der Kulturvermittlung und Unterhaltung entwickeln. Unterhaltung muss auf hohem inhaltlichen und formalen Niveau geboten werden.“





Es geht also auch darum, nicht ständig nur bewährte Konzepte durch verbesserte Grafik oder mehr zur Verfügung stehende Spielgegenstände aufzuwerten. Suchen Sie nicht nur „Altbewährtes“, sondern seien Sie neugierig auf Innovationen, einen Stil, den Sie und Ihr Kind noch nicht kennen, Spielmechanismen, die Sie noch nicht ausprobiert haben.

Hinterfragen Sie Inhalte, die Games ständig und selbstverständlich präsentieren, wie etwa konfliktbasierte Spielhandlungen. Viele digitale Spiele basieren auf Konflikten, was nicht unbedingt problematisch, aber eben auch nicht besonders innovativ ist. Selbst in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Games, den Game Studies (= Computerspielforschung), werden diese Prägungen des Mediums seit geraumer Zeit hinterfragt.

Zudem greift immer häufiger sogenanntes Gender-Marketing, immer mehr Produkte werden speziell nur für Mädchen oder speziell nur für Jungen konzipiert und beworben. So können die Hersteller Dinge gleich doppelt verkaufen, wenn die Kinder die Produkte nicht mehr weitergeben oder austauschen können. Kinder sollten nicht zu früh in Stereotype, die sie und ihr Handeln, ihre Bedürfnisse und Wünsche einschränken, gepresst werden. Weder unsere noch andere Medienpreise sind bisher in Geschlechter eingeteilt verliehen worden.

„Vom Wettbewerb ausgeschlossen sind Angebote, die nur oder überwiegend werblichen Zwecken oder der reinen Selbstdarstellung dienen“ (Statut, Grimme Online Award). Längst ist auch im Bereich von Spielsoftware (Lernsoftware ist davon meist nicht betroffen) fehlende Werbung ein Qualitätsmerkmal. Besonders junge Kinder können die modernen Marktmechanismen weder verstehen noch ihnen widerstehen.

Fazit

Insgesamt stellt die wachsende Menge an Spiel- und Lernsoftware Eltern wie Kinder immer herausfordernder vor die Aufgabe, auszuwählen und entscheiden zu müssen. Mit der Broschüre erhalten Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen einen informativen Einblick über das umfangreiche Angebot im digitalen Unterhaltungsmarkt und können mit Hilfe der Bewertungen die Spiele entsprechend einordnen. Zusätzlich sollten Sie sich aber auch als Experten für Ihre Kinder verstehen, selbst Haltungen und Meinungen zu den von Ihnen ausgewählten Medien entwickeln. Hierfür ist auch der Dialog mit Ihren Kindern unabdingbar. Fragen Sie nach, lassen Sie sich Wünsche und Vorlieben erläutern. Bleiben Sie offen und kritisch – die vorgestellten Aspekte helfen Ihnen hoffentlich dabei.

Buchtipps:

Können Computerspiele für die Vermittlung von Wissen insbesondere im schulischen Kontext nutzbar gemacht werden?



Dieser und weiteren Fragen widmet sich die kürzlich erschienene Publikation: Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, hrsg. von Wolfgang Zielinski / Sandra Aßmann / Kai Kaspar / Peter Moormann (Hrsg.). Spielend lernen! Computergesellschaft in Schule und Unterricht. Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW (Band 5). München / Düsseldorf: kopaed 2017. Kostenlos als PDF verfügbar.

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.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt,

so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spielenden bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.



Freigegeben 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 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalt-handlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käufer-schicht 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.



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.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie

ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.

Quelle und weitere Informationen: www.usk.de



CONNI ENGLISCH

In dieser werbefreien Sprachlern-App ohne Zusatzkosten können Kinder erste englische Alltagswörter kennenlernen. Zusammen mit Conni und ihrem Freund Tom aus England begeben sie sich in Küche, Kinderzimmer und Garten auf die Suche nach Gegenständen, die dann ins Englische übersetzt werden. Im Anschluss können die Spielenden mit den gefundenen Begriffen ihr Hörverständnis und Buchstabieren schulen. Neben den drei Schwierigkeitsstufen sorgte dabei vor allem das Sammeln von Talern, die in Bauteile und Figuren für ein eigenes Traumschloss investiert werden können, für anhaltende Motivation. Die Kinder konnten das Spiel außerdem ohne Hilfestellung bedienen, da alle Aufgaben von Conni ausführlich erklärt werden.



Vertrieb: Carlsen
System: Android, iOS
Preis: ca. 3 €

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren

Im Elternbereich kann sich darüber hinaus über das Spiel und sein zugrundeliegendes didaktisches Konzept informiert und die Spieldauer eingestellt werden.

Fazit: Mit der beliebten Figur können Vorschulkinder auf lustige Weise Alltagswörter in englischer Sprache lernen.

FIETE CARS

In diesem farbenfrohen, zweidimensionalen Rennspiel können Kinder auf dem Smartphone oder Tablet eigene Rennpisten entwerfen und sich an verschiedenen Fahrer_innen und Vehikeln probieren. Mit einfachen Tipp- und Wisch-Gesten lassen sich allerlei Bauelemente in die Szene übertragen und so wilde Parcours gebaut werden, die bergauf und -ab gehen, Schanzen oder Straßenschäden beinhalten und mit Besonderheiten wie Sprungkissen, Hebebühnen oder Beschleunigungsfeldern ausgestattet werden können. Dabei gilt es keine Regeln zu beachten und die Kinder können ihrem kreativen Schaffensprozess freien Lauf lassen, allerdings gibt es auch eine Anleitung, weshalb anfängliche Hilfestellungen im Test notwendig waren.



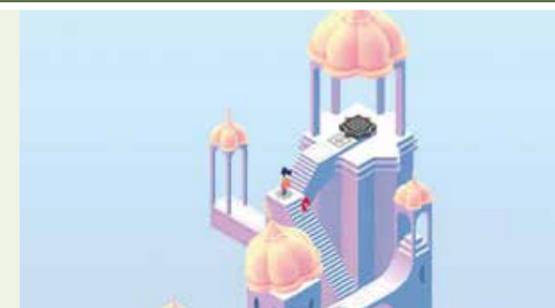
Vertrieb: Ahoiii Entertainment
System: Android, iOS
Preis: kostenlos mit In-App Käufen

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren

Das Spiel kann kostenlos geladen und ausprobiert werden, wobei Fahrzeuge und Bauteile limitiert sind. Wem das nicht ausreicht, der kann per In-App-Kauf die umfangreichere Vollversion mit 40 Fahrzeugen und sechs Spielfiguren erwerben.

Fazit: Bei der Erschaffung eigener Rennstrecken ist Ideenreichtum gefragt.

MONUMENT VALLEY 2



Vertrieb: ustwo
System: Android, iOS
Preis: ca. 3 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

In diesem Puzzle-Spiel werden Mutter und Kind durch eine faszinierende Welt aus geometrischen Formen, optischen Illusionen und palastartige Bauten gesteuert. Am Gameplay hat sich im Vergleich zum Vorgänger dabei wenig geändert: Wie gewohnt gilt es Drehkreuze zu bedienen, mit denen entweder die Perspektive oder die Gebäude selbst verändert werden. Neuerdings werden mit Mutter und Kind gleich zwei Charaktere durch die verwinkelten Labyrinth bewegt, was sich auch für Anfänger_innen als sehr schnell erlernbar gestaltet: Drehen und Ziehen reicht, um

knifflige Hindernisse zu meistern, die Welt umzugestalten und so voranzukommen. Besonders lobten die Tester_innen die spezielle Atmosphäre, denn der Ton reagiert auf Handlungen und formt sich mit der Musik zu einem ansprechenden Klangteppich, der zum entspannten Eintauchen in die Spielwelt einlädt. Die Geschichte um Mutter und das Kind, welches im Spielverlauf an Fähigkeiten gewinnt, war dabei eher nebensächlich.

Fazit: Der Nachfolger zum meditativen Puzzle-Klassiker entwickelt seine Faszination durch den beruhigenden Fokus auf Formen und Sound.

RUDI REGENBOGEN

Nach einem kräftigen Sturm hat Rudi Regenbogen alle seine Farben verloren. In der Lern-App sucht er diese nun zusammen mit seinen Freunden in Novemberville, der Wetterwelt-Hauptstadt. Alle Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt, wie z.B. Bruno Blitz oder Betti Briese, die bei den Kindern im Test auf große Beliebtheit stießen, geben dabei hilfreiche Tipps, wo die Spielenden suchen sollen. Die Geschichte wird ruhig und in angenehmer Geschwindigkeit vorgelesen, ältere Kinder können alles mitlesen. Rudi benötigt sechs Farben und so wird den Kindern in entsprechend vielen Themenwelten alles rund um Wind, Regen, Hagel, Gewitter, Sternbilder und Mondphasen erklärt – das so erlangte Wissen kann anschließend in einem Minispiel angewandt werden und als Belohnung erhält Rudi jeweils eine seiner vermissten Farben zurück. Die App ist werbefrei und ist eine ansprechend gestaltete, farbenfrohe Mischung aus Kinderbuch und Lern-App.



Vertrieb: Hello, November
System: iOS
Preis: ca. 3 €

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren



Fazit: Gemeinsam mit der sympathischen Figur können Kinder auf einfache Weise Wettereigenschaften und Weltraumphänomene kennen- und verstehen lernen.



Vertrieb: AVOKIDDO
System: Android, iOS
Preis: kostenlos
mit In-App Käufen

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

THINKROLLS: KINGS & QUEENS

Erst denken, dann rollen – mit Hilfe von Logik und Physik bahnen sich die Kinder in Thinkrolls einen Weg durch die zauberhafte Spielwelt mit Drachen, Schlössern und Magiern. Durch einfaches Wischen werden Hindernisse überwunden, Lücken geschlossen, Schlüssel gefunden, Tore geöffnet und insgesamt 228 Rätsel gelöst. Spielbar ist die App dabei in einer leichten und einer schwierigen Variante. Auf dem Weg durch die Burg liegen viele Süßigkeiten zum Einsammeln bereit, die am Ende des Schlosses beim Drachen gegen neue Verkleidungen für den rollenden Charakter eingetauscht werden können. Besonderen Spaß bereitete es den Kindern,

die Spielfigur selbst zu gestalten und die unterschiedlichen Grimassen beim Rollen zu beobachten, leider fehlt jedoch eine Foto-Funktion, so dass die Spielenden nicht ihre eigenen Gesichter durch die Gänge kugeln lassen können. Jedes Level kann ohne Zeitdruck gespielt werden und falls man durch die Bewegung des falschen Gegenstandes in einer Sackgasse gelandet ist, kann die aktuelle Szene neu gestartet werden.

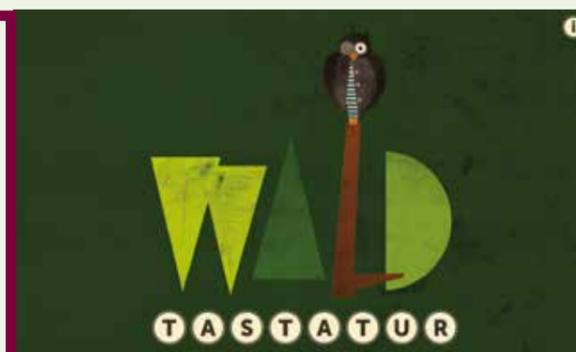
Fazit: Zahlreiche knifflige Logik-Aufgaben, die ohne Zeitdruck gelöst werden können.

WALDTASTATUR

In dieser Lern-App tauchen Kinder in einen Wald voller Tiere ein und können Buchstaben, Um- und Sonderlaute kennen- und vertiefen lernen. Das Spiel ist wie ein Wimmelbild aufgemacht, in dem Buchstaben immer mit einem animierten Bild verknüpft sind, die beide jeweils angetippt werden können. Wird der Buchstabe berührt, wird dieser vorgelesen und erscheint im oberen Bildschirmbereich. Ist er aber noch unbekannt, kann auch auf das Bild getippt werden und es wird zusätzlich ein Tiername vorgetragen, zum Beispiel E wie Elefant; außerdem wird das gesamte Wort angezeigt. Das Spiel soll Kinder motivieren, sich schriftlich auszudrücken: Im Test haben sie gerne ihren eigenen Namen geschrieben und den anderen gezeigt, wie dieser

Fazit: Ansprechend gestaltete App, die Kinder dazu einlädt, Buchstaben, Um- und Sonderlaute sowie die Aussprache von Wörtern kennenzulernen.

aussieht. Besonders lustig fanden die Tester_innen die Animationen der einzelnen Bilder, die sich bei jedem Klick auf individuelle Art bewegen. Das Spiel ist zudem mit Tiergeräuschen vertont und schafft insgesamt eine ruhige Lernatmosphäre.



Vertrieb:
weglowinthedark
System: iOS
Preis: ca. 5,50 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung
beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren



Vertrieb:
Allcancode
System: Android, iOS
Preis: kostenlos
USK/IARC:
freigegeben ab
6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

RUN MARCO!

Mit der Programmiersprache Blockly können Kinder grafisch die Grundlagen des Programmierens lernen. Das erste Abenteuer auf der Reise um die Welt besteht aus 36 Leveln, die es zu erkunden gilt: Hier geht es mit den Charakteren Marco oder Sophie auf Dschungelsafari. Um durch den Urwald zu gelangen, müssen die Spielenden am Anfang nur einzelne Befehle ausführen, schnell wird es jedoch kniffliger, denn um die Aufgaben zu lösen, wird gelernt, Befehle mit Wiederholungsschleifen zu vereinfachen oder an Bedingungen zu

knüpfen. Der Einstieg gestaltet sich aufgrund bildhafter Erklärungen verständlich und die aufeinander aufbauenden Einheiten sind gut nachvollziehbar, hier und da erscheint allerdings eine Textzeile, weshalb erste Lesekenntnisse vorhanden sein sollten. Vor allem jüngere Kinder hätten sich zudem mehr spielerische Interaktionsmöglichkeiten gewünscht. Lehrkräfte haben die Möglichkeit, einen Schulaccount anzulegen, um Schülerinnen und Schüler zu verwalten und Lernfortschritte einzusehen.

Fazit: Eine spielerische App zum Erlernen von Programmier-Grundkenntnissen in 26 verschiedenen Sprachen.



Vertrieb: Tangible Play
System: Android, iOS
Preis: bis 60 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung
beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 7 Jahren

OSMO CODING WITH AWBIE

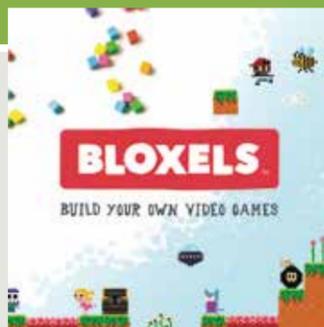
Mittels haptischer Blöcke steuern Spielende Awbie durch die digitale Welt, auf der Suche nach Erdbeeren – spielerisch werden die Kinder so an das Thema Programmieren herangeführt. Aus magnetischen Blöcken, die in die Kategorien Laufen, Springen und Greifen eingeteilt sind, können sie die einzelnen Etappen des Bewegungsablaufs von Awbie aneinanderreihen. Durch einen drehbaren Pfeil kann entschieden werden, in welche Richtung Awbie die Bewegung ausführen soll und durch zusätzliche Zahlenblöcke ist es möglich, die

Wiederholungsrate zu verändern. Der kreierte Bewegungsablauf wird sofort ins Digitale übertragen und Awbie bewegt sich nach den Anweisungen – dieses direkte Feedbacksystem bestärkt und motiviert die Kinder und hilft ihnen, ihre mathematischen Fähigkeiten weiter auszubauen. Um dieses Ergänzungsspiel spielen zu können, wird das *Osmo Coding Game Kit* benötigt, welches separat erworben werden muss.

Fazit: Hier werden Kinder mittels Analog-Digital-Verknüpfung spielerisch an die Welt des Programmierens herangeführt.

BLOXELS

Wie bei *Zeichne dein Spiel* können Kinder und Jugendliche hier ganz ohne Programmierkenntnisse ein eigenes Jump'n'Run erstellen, allerdings nicht mit Stift und Papier, sondern mit farbigen Funktionswürfeln auf einem Gameboard. Die daraus gebauten Konstrukte werden auch hier mit der Kamera ins Digitale übertragen. Der Aufbau der umfangreichen App ist recht komplex, bietet zahlreiche Funktionen und erfordert etwas Übung, weshalb jüngere und weniger medienaffine Kinder zunächst Unterstützung von der Gruppenleiterin brauchten, dann aber selbst ans Werk gehen konnten. Neben der Umgebung können auch Spielfiguren aus den farbigen Würfeln erstellt werden, was zu kreativen und oft auch witzigen Ergebnissen

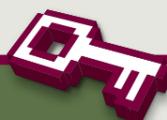


Vertrieb: Mattel
System: Android, iOS
Preis: ca. 50 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

führte. Dass Elemente per Stop-Motion-Technik animiert werden können, wurde als besonders innovativ beschrieben. Die mit vollem Ehrgeiz entwickelten Herausforderungen wurden anschließend gegenseitig bestritten.

Fazit: Aus der Fantasie der Kinder und Jugendlichen heraus kann mittels analoger Bausteine ein eigenes digitales Spiel entstehen.



ZEICHNE DEIN SPIEL

Ein Blatt Papier, vier bunte Filzstifte und die App – mehr benötigt es nicht, um sein eigenes, zweidimensionales Jump'n'Run zu erstellen. Mit Schwarz werden die Wände gemalt, mit Blau können bewegliche Objekte erstellt werden, grüne Striche wirken wie ein Trampolin und rote Bereiche bergen Gefahr. Nachdem das gemalte Level von der Kamera eines mobilen Endgeräts erfasst wurde, wird es aus dem Analogen ins Digitale übersetzt und ist direkt spielbar. Die Kinder hatten sichtlich Spaß

Vertrieb: Zero-One
System: Android
Preis: ca. 3 €, kostenlose Probeversion

USK/IARC:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Zeichne dein Spiel
Korrisoft

Fazit: Mit dieser App können Kinder und Jugendliche eigene Jump'n'Run-Spiele auf kreative Weise gestalten.



Vertrieb: Charm Games
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK/IARC:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

FORM

Geheime Experimente an einem Obelisken befördern die Spielenden in dessen Innerstes. Hier gilt es, die Funktion komplexer, symbolhafter und surrealer Maschinen abseits bekannter Formen und Gegenstände zu enträtseln. Kombinations- und Abstraktionsvermögen sind gefragt, um alienartige Objekte im Raum zu platzieren, Licht zu manipulieren, Maschinen abzutasten und die verschiedenen Formen in einen Zusammenhang zu bringen. Wird eine Funktion entschlüsselt, entfaltet sich die Apparatur und die nächste Ausbaustufe

offenbart sich. Jüngere waren davon schnell überfordert, bei Genre-Profis entstand jedoch eine neuartige Erfahrung. Der relativ geringe Umfang von wenigen Stunden und die kryptische Geschichte wurden von den Jugendlichen aufgrund des intensiven Spielerlebnisses nicht als negativ empfunden – für sie war dieser VR-Ausflug ein aufregender Trip in ein anderes Universum.

Fazit: Anspruchsvolles und ästhetisches Knobeln für fortgeschrittene Spielende in der nächsten Dimension.



I EXPECT YOU TO DIE

Obwohl dieses Escape-the-Room-Spiel wie ein Agentenfilm der 60er Jahre aussieht, setzt es weniger auf Action – vielmehr müssen die Spielenden hier zeitkritische Rätsel lösen. Alle Hinweise sind dabei in der dreidimensionalen Umgebung versteckt. Mit Geduld und Kombinationsgabe probierten sich die Jugendlichen als Agenten aus, indem sie zum Beispiel Bomben entschärfen oder abenteuerliche Maschinen des Widersachers deaktivierten. Gelingt dies nicht rechtzeitig, blendet der Bildschirm aus, Gewalt wird zu keinem Zeitpunkt direkt dargestellt. Scheitern ist Teil des Spielprinzips und erklärt auch den geringen

Vertrieb: Schell Games
System: PC, PS4
Preis: ca. 23 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Spielumfang von fünf Leveln, die bei linearem Durchspielen in ungefähr einer Stunde absolviert sind, jedoch mehrfach durchgespielt werden müssen, um die Rätsel knacken zu können. Die VR-Technik erhöht durchaus das Gefühl der direkten Bedrohung und des Zeitdrucks, was von jüngeren Spielenden oft emotional noch nicht vollständig verarbeitet werden kann.

Fazit: Kurzes, aber spannendes und wendungsreiches VR-Rätselvergnügen, das auf Atmosphäre anstatt Action setzt.

LONE ECHO

Im All ist man allein – das würde auch auf Captain Olivia Rhodes zutreffen, wenn sie nicht durch die von den Spielenden gesteuerte künstliche Intelligenz Jack begleitet werden würde. Gemeinsam müssen die beiden ihr Raumschiff reparieren und spannende Rätsel rund um eine Anomalie lösen. *Lone Echo* wird dabei komplett mit den Controllern der VR-Brille Oculus Rift gesteuert und sich im dreidimensionalen, gravitationsfreien Raum bewegt, in dem man sich dank der VR-Brille tatsächlich fast wie schwerelos fühlt. Mit den Bewegungscontrollern müssen zudem Handgriffe auf der Station imitiert werden, was das Mittendrin-Gefühl noch zusätzlich unterstützt. Zwar konnten die Aufgaben von erfahrenen Gamer_innen schnell gemeistert werden, dafür überzeugte die Geschichte durch zahlreiche bewegende Momente, in denen die Beziehung zwischen den beiden Besatzungsmitgliedern vertieft wird.



Vertrieb: Oculus Studios
System: PC
Preis: ca. 40 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Aufgrund der englischen Sprache sind fortgeschrittene Kenntnisse Pflicht, um das komplexe Geschehen mit zahlreichen Wendungen in Gänze zu verstehen.

Fazit: Ruhiges, aber spannendes und wendungsreiches Weltraumabenteuer, das sich eher an ältere Spielende richtet.

OBDUCTION

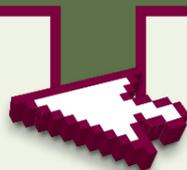
Als geistiger Nachfolger des Adventure-Klassikers *Myst*, gilt es hier allerhand knifflige Rätsel in einer geheimnisvollen Parallelwelt zu lösen. Aus der Ego-Perspektive wird der stumme Held durch die aufwendig inszenierte 3D-Umgebung gesteuert, was die Jugendlichen insbesondere mit aufgesetzter VR-Brille begeisterte. Bei der Erkundung der Landschaft und fremd-

artiger Gegenstände trat das eigentliche Spielziel dabei erst einmal in den Hintergrund. *Obduction* ist kein typisches Adventure, wie es die meisten der Jugendlichen gewohnt sind, sondern setzt vor allem auf sehr schwierige Rätsel ohne Hilfestellungen, die sich erst durch ausdauerndes Knobeln lösen lassen. Für ungeduldige Actionfans war das wenig spannend – Genreprofis in der Gruppe waren dafür umso motivierter, die Geheimnisse zu lüften. Sie suchten die surreale und verwinkelte Umgebung nach Hinweisen ab, reparierten Stromkreise, analysierten Gegenstände und verinnerlichteten Zahlenkombinationen, um schließlich voranzukommen.

Fazit: Eine exotische Spielwelt voller Rätsel und Geheimnisse, auf die sich vor allem frustrationsresistente Adventurefans einließen.

Vertrieb: Cyan Inc.
Entertainment
System: PC, PS4
Preis: ca. 30 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Vertrieb: Harmonix
System: PC
Preis: ca. 50 €

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Viele Jugendliche träumen heimlich vom Auftritt auf der großen Bühne. Und dank *Rock Band VR* geht dieser – zumindest virtuell – in Erfüllung: „Mittendrin statt nur dabei“ ist hier das große Versprechen. Die VR-Brille ermöglicht Spielenden das Gefühl, als Teil einer Band auf der Bühne zu stehen, umgeben von den anderen Gruppenmitgliedern. Laut den musikbegeisterten Jugendlichen verstärkt der haptische Aspekt einer umgehängten Controller-Gitarre hier noch den Eindruck. Dabei setzt dieser Teil der Spielereihe weniger auf schnelle Reaktionen und auswendig gelernte

ROCK BAND VR

Griffmuster – so scheitert man nicht mehr durch ungenaues Spielen eines Songs, sondern erhält lediglich weniger Punkte. Eine Rückmeldung erhalten Spielende zudem über die gelungene Nachbildung des Klangs seiner Gitarre und die entsprechende Reaktion der Zuschauer. Die Story, bei der das Tourleben einer regionalen Rockband in kleinen Clubs miterlebt wird, ist gelungen inszeniert und spielte eine bedeutende Rolle.

Fazit: VR-Bandsimulation mit großen Hits der Musikgeschichte und einer motivierenden Story.

STAR TREK: BRIDGE CREW

Unendliche Weiten: Statt nur vor dem Bildschirm zu sitzen und die TV-Serien oder Filme zu schauen, werden Spielende dank VR-Technologie Teil der Brückenbesatzung. Auf den Raumschiffen USS Aegis oder der alten USS Enterprise erfüllen sie beispielsweise als Kapitän_in oder Navigator_in verschiedene Forschungs-, Rettungs- oder Kampfmissionen. Alle waren sich einig, dass diese Aufgaben online mit anderen Spielenden am meisten Spaß machen, denn hier müssen im Team Absprachen getroffen und diese strategisch und reaktionsschnell umgesetzt werden. Die Steuerung ist komplex und erfordert etwas Eingewöhnung – das Handwerk wird zwar in einem ausführlichen Tutorial verständlich erklärt, dieses wurde von den Jugendlichen allerdings als zu langatmig beschrieben. Insbesondere Star Trek-



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS4
Preis: bis 50 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fans waren von der Liebe zum Detail positiv angetan. Streckenweise wurde das Gefühl, Teil der bekannten Welt zu sein, tatsächlich erlebt, wenngleich sich einige der Spielenden dabei etwas mehr Action und Abwechslung gewünscht hätten.

Fazit: Ein anfänglich tolles und fesselndes Erlebnis, das sich im Verlauf jedoch zu stark wiederholt und nur Fans langfristig begeisterte.

PRO EVOLUTION SOCCER 2018

Die Fußballsimulation zeigte gegenüber seiner Vorgängerversion kaum Veränderung – die großen taktischen Möglichkeiten sowie die erneut als exzellent beurteilte Ballphysik sorgten wieder einmal online wie offline in den Einzel- und Mehrspielermodi für ein sehr realistisches Fußballspektakel. Der myClub-Modus, in dem eine Traum-Elf aufgebaut werden kann, faszinierte vor allem erfahrene PES-Fans. Kritisch angemerkt wurden hier die optionalen In-Game-Käufe und die alljährlich fehlenden Namenslizenzen für zahlreiche Mannschaften großer Ligen. Der Unterschied zu Fifa 18 bestand nach Meinung der Tester_innen vor allem in den umfangreicheren taktischen Möglichkeiten. So wurde das Spielgefühl auf dem Platz etwas realistischer empfunden, während der Fokus bei Fifa 18 eher auf dem actionreich und schnell inszenierten Spektakel liege. So hat jede Reihe ihre eigenen Fans.



Vertrieb: Konami
System: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 55 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Fazit: Stimmungsvolles Fußballspiel mit punktuellen Ergänzungen, realistischer Physik und umfangreichen Spielmodi.

FIFA 18

Auch die diesjährige Version des Fußballklassikers präsentiert sich mit wenigen Innovationen, aber einigen neuen Inhalten wie dem DFB-Pokal und der deutschen 3. Liga. Der erweiterte Karrieremodus *The Journey* fesselte vor allem Fußballfans und im *Ultimate Team*-Modus mit einer selbst aufgebauten und erspielten Mannschaft sind nun sammelbare Legenden wie Maradona oder Beckenbauer in das Team integrierbar,

jedoch sind diese nur per Sammelkarten erhältlich, die auch für Echtgeld erworben werden können – was angesichts des hohen Kaufpreises schon für das Basisspiel nicht gut ankam. Die Mehrspielermodi begeisterten online ebenso wie offline, denn der Reiz für viele Spielende liegt darin, sich im Wettkampf miteinander zu messen und dabei stetig zu verbessern. Die aktuellen Kader der Ligen waren gegenüber dem direkten Konkurrenten PES 2018 dabei neben einer verbesserten Stadionatmosphäre die stärksten Spiel- und Kaufanreize für Fußballfans. Ansonsten fühlte sich das Spiel mitsamt der bewährten Steuerung fast genauso an wie sein Vorgänger.



Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Preis: bis 55 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Fazit: Virtueller Bolzplatz mit vielen attraktiven Spielmodi und toller Atmosphäre für kleine und große Fußballfans.

NBA 2K18



Vertrieb: 2K Games
System: PC, PS3, PS4, Switch, Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 65 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Schon die detaillierte und anspruchsvolle Steuerung dieser Basketballsimulation zeigte den Spielenden, dass es sich eher um einen Titel für Basketballbegeisterte handelt. Die komplexe Steuerung und etlichen Taktiken lernten Neulinge auf dem Spielfeld langsam hinzu, wobei die vielen kleinen Aufgaben im MyCareer-Modus sich als hilfreich gestalteten. Sie fühlten sich dennoch zunächst überfordert und konnten nur kleinschrittig Erfolgserlebnisse sammeln. Mit zunehmender Praxis wurden die Spielzüge und Wurftechniken spektakulärer und sorgten für eine aufgeladene Wettkampfstimmung. Fans der Reihe genossen dabei das für sie altbewährte Spielgefühl mit den

bekannten Einzel- und Mehrspielermodi und freuten sich besonders über den Online-Modus *Neighborhood*, in dem sie sich frei mit anderen Online-Spielenden duellieren konnten, jedoch werden hier einige Dinge, wie optische Verschönerungen für die Online-Modi, nur gegen Echtgeldzahlungen angeboten, was den Spielspaß etwas trübte.

Fazit: NBA-Erlebnis mit störenden Mikrotransaktionen, das dennoch Profis spielerisch herausforderte und atmosphärisch ansprach.

NBA LIVE 18



Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, Xbox One
Preis: bis 40 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Auch in diesem Jahr konkurrieren wieder zwei Sportspiele im Bereich Basketball gegeneinander, die Prinzipien beider Titel bleiben dabei grundsätzlich jedoch sehr ähnlich: Die Spiele sind an die amerikanische Liga NBA angelehnt und in atmosphärischen Hallen oder Straßenszenarien treten Mannschaften, entweder wettkampfbasiert oder im Freestyle mit spektakulären Trickwürfen, gegeneinander an. Den Spieletester_innen fiel auf, dass die Steuerung bei NBA Live 18 leichter fällt als beim direkten Konkurrenten. Gerade in der Verteidigung ging es den Spielenden einfacher von der Hand, die richtigen Kombinationen zu verinnerlichen – so wurden Erfolgserlebnisse schneller erlangt und der Spielspaß blieb hoch. Zudem wird hier weniger auf käuflich zu erwerbende Gegenstände

gesetzt, stattdessen können zusätzliche Gegenstände mit erspielbarer In-Game-Währung freigeschaltet werden. NBA Live liegt in der grafischen Umsetzung und auch der Komplexität der computergesteuerten Figuren etwas zurück, was jedoch die Zugänglichkeit für Einsteiger_innen erleichtert.

Fazit: Sportspiel, das im Vergleich eher Genreneulinge ansprach, sich aber in Sachen Langzeitspielspaß keineswegs verstecken muss.

EVERYBODY'S GOLF

Seit 20 Jahren begeistert die Golfsimulationsreihe **Spielende weltweit – die mittlerweile zwölfte Version konnte allerdings nur in Teilen überzeugen.** Die Steuerung, bestehend aus Ausholen, Schwung und Treffer, ist zwar grundlegend simpel, im Test kam allerdings Frust auf, da schon die geringste Abweichung bei einem der Klicks den Ball vom Kurs abbrachte. Ähnlich wie *Infinite Minigolf* will das Spiel jedoch auch keine echte Golf-Simulation sein, sondern in erster Linie Spaß machen, weswegen auch Rollenspielelemente hinzugefügt wurden. Man kann umherlaufen, sich Tipps geben lassen, auf dem Golfplatz nach neuen Gegenpartnern suchen und natürlich Mehrspieler-Modi benutzen. Durch Turniere schaltet man spezielle Kontrahent_innen frei und steigt in schwierigere Ligen auf: Zum Beispiel gilt es plötzlich, mit Backspin oder



Vertrieb: Sony
System: PS4, Xbox One
Preis: bis 40 €

USK/IARC:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Curveballs zu arbeiten. Nebenbei erspielt man neue Kleidung, Schläger und Bälle, wobei diese nach jeder Partie neu gekauft werden müssen, was den Spielfluss innerhalb der Gruppe störte.

Fazit: Comichaftes Golfspiel mit toller physikalischer Simulation, aber einigen Schwächen in puncto Grafik und Abwechslung.

NHL 18

Auch der neueste Teil der Eishockeysimulation richtet sich vor allem an Fans des Sports. Kenner_innen der Vorgängerteile konnten übergangslos an das Spielgefühl anknüpfen und stiegen neugierig ins Spiel ein, aber auch Neulinge konnten ohne große Regelkenntnisse aufgrund der Spieldynamik durch erfahrene Spielende motiviert werden – die anfängliche Skepsis wich schnell der gemeinsamen Jagd nach Toren. Auch wurde gerne in einem neuen, actionreichen Spielmodus jeweils in Dreiertams mit reduziertem Regelwerk gegeneinander angetreten. Kleinere Prügeleien während den Partien konnten von den Jugendlichen als sportarttypisch eingeordnet werden. Die komplexe Steuerung musste von Neulingen in den umfangreichen Trainings erst erlernt und geübt werden und fesselte hier vor allem in den Mehrspielermodi, während die Profis auch Bestrebungen zeigten, sich mit ihrem



Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, Xbox One
Preis: bis 60 €

USK/IARC:
 freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

Lieblingsteam oder der eigenen Mannschaft auf den Ligathron zu hieven. Besonders beliebt ist zudem ein Online-Modus, in dem Sammelkarten auch gegen Echtgeld erworben werden können.

Fazit: Ansprechend inszeniertes Sportspiel, das langfristig nur Fans der Sportart begeisterte.

INFINITE MINIGOLF

Mit witzigen Grafiken und Animationen wird das Einlochen zu einem äußerst kurzweiligen Zeitvertreib – sowohl zu zweit an einem Bildschirm als auch online mit bis zu acht Spielenden. Allzu komplexes Gameplay oder gar eine realistische Minigolf-Simulation darf hier aber niemand erwarten. Extrapunkte werden durch das Einsammeln von Edelsteinen oder das Benutzen verschiedener Power-Ups ergattert – so zieht ein Magnet den Golfball ins Loch oder eine Rakete gibt dem Ball einen Schub. Werden Turniere gewon-

nen, erhalten die Spielenden die Möglichkeit, den Avatar durch neu freigeschaltete Kleidung, Bälle oder Schläger zu individualisieren. Die Karriere umfasst insgesamt 36 Turniere in abwechslungsreichen Umgebungen, jedoch entstand der wahre Kick im Test dadurch, dass man online auf mehrere tausend Kurse zurückgreifen kann, die von anderen User_innen erstellt wurden – denn der Level-Editor lässt sich kinderleicht bedienen und machte fast so viel Spaß wie das Minigolfen selbst.

Vertrieb: Zen Studios
System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Preis: ca. 15 €

USK/IARC:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

Fazit: Einfaches Gameplay, spaßige Gimmicks und eine nahezu endlose Auswahl an neuen Kursen sorgen für kurzweiligen Spaß.

F1 2017

Als angehende_r Formel1-Fahrer_in gilt es zunächst, ein Team auszuwählen und im alljährlichen Karriere-Modus die bekannten und temporeichen Trainings, Qualifyings und Rennen zu fahren. Einige Sonder-events, wie Turniere mit alten Rennwagen, lockern ab und zu die ernsthafte Wettkampfstimmung auf. Das Menü ist übersichtlich gestaltet und auch ansonsten gelang der Einstieg problemlos, auch, da der Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassbar ist und so selbst Neulingen Spielerfolge ermöglicht. Hier unterstützen auch Hilfestellungen wie die Rückspulfunktion, dank der sich missglückte Fahrmanöver wiederholen und korrigieren lassen. Langfristig waren es jedoch nur die Rennspielfans, die sich mit Geschick und Reaktions-schnelligkeit stetig verbessern und um jede hundertstel Sekunde kämpfen wollten. Durch Erfolge schalteten sie beispielsweise neue Autoteile frei, um dann bestens gewappnet gegen die bekannten Fahrer der Formel1, wie Sebastian Vettel, oder andere Spielende anzutreten.



Vertrieb: Koch Media Deutschland
System: PC, Mac, PS4, Xbox One
Preis: bis 65 €

USK/IARC:
 freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 10 Jahren

Fazit: Bei Formel1-Fans alljährlich beliebtes, realistisches Spiel, das einen Wettstreit auf originalen Strecken gegen bekannte Fahrer ermöglicht.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Im aktuellen Teil der Reihe schlüpft man in die Rolle des antiken ägyptischen Kämpfers Bayek, der Rache für die Ermordung seines Sohnes nehmen will. Auf dem Weg durch Ägypten sucht er dessen Mörder, um sie nach und nach zu töten. Nebenbei erlebt man die Gründungsgeschichte des Assassinenordens und die Entstehung des zentralen Konflikts mit den Templern. Der Einstieg wird durch ein ausführliches Tutorial erleichtert, der Schwierigkeitsgrad kann angepasst werden. Die Jugendlichen waren begeistert von der beeindruckenden Grafik, der spannenden Atmosphäre, dem Umfang und den Details der Darstellung. Neben der Erkundung der weitläufigen Landschaft stehen strategische Kämpfe im Mittelpunkt, die medienerfahrene Jugendliche ab 16 Jahren als Fiktion einordnen können. Obwohl angeboten, ist das Spiel auch ohne den Zukauf von



Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 70 €

USK/IARC:
 freigegeben ab 16 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 16 Jahren

Waffen und anderen Gegenständen mit realem Geld zu meistern. Der neue Modus *Discovery Tour* ermöglicht die Erkundung des historischen Settings ohne Feindkontakt und andere Störungen, was für Lehr- & Lernkontexte interessant ist.

Fazit: Audiovisuell eindrucksvolles Abenteuer im antiken Ägypten mit Erkundungsreisen und zahlreichen Kämpfen, das ältere Jugendliche etliche Stunden unterhält.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Das außergewöhnliche Abenteuer handelt von der keltischen Kriegerin Senua und ihrer Reise durch die nordische Unterwelt Hel, um die Seele ihrer großen Liebe zu retten. Dabei muss sie sich nicht nur gegen zahlreiche bedrohliche, manchmal sogar übergroße Feinde im Kampf beweisen und knifflige Rätselpassagen meistern, sondern sich auch ihren inneren Dämonen stellen – denn sie leidet unter einer Psychose, was sich im Spiel durch Halluzinationen auf visueller und auditiver Ebene äußert. Stimmen flüstern freund-



Vertrieb: Ninja Theory
System: PC, PS4
Preis: bis 30 €

USK/IARC:
 keine Kennzeichnung
 beantragt
Päd. Beurteilung:
 ab 16 Jahren

liche Hinweise, Warnungen, appellieren an das Gewissen, prognostizieren das unausweichliche Scheitern – und das oft zeitgleich und in unterschiedlicher Intensität. Weiterhin verändern Bäume ihre Position und im Schatten erscheinen merkwürdige Reflektionen. Jugendliche ab 16 Jahren beschrieben dies als eindringliches Erlebnis und die Mischung aus taktischen Kämpfen, Rätseln und Erkundung als abwechslungsreich und fordernd. Jüngere könnten aufgrund der psychotischen Inszenierung und dem Bedrohungsszenario nachhaltig verunsichert werden.

Fazit: Das dreidimensionale und stimmungsvolle Abenteuer vereint das Thema Psychose mit den Konventionen eines modernen Spiels.



Vertrieb: Bluehole
System: PC
Preis: ca. 30 €

USK/IARC:
 freigegeben ab 18 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 18 Jahren

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Der Shooter *PUBG* kann nur als noch nicht vollendete Vorabversion erworben werden und ist dennoch eines der beliebtesten Online-Spiele des Jahres 2017. Als namenlose Spielfigur mit 99 anderen Mit- oder Gegenspieler_innen auf einer osteuropäisch anmutenden Landschaft abgeworfen, ist das Spielziel einfach erklärt: Überleben. Um dies zu schaffen, müssen Ausrüstungsgegenstände wie Waffen oder Rüstung gefunden und angelegt werden. Der Clou: Nach und nach verringert sich die sichere Zone, in welcher sich Spielende aufhalten können, ohne Schaden zu nehmen. So ist ein Zusammentreffen mit den Gegenparteien auf zunehmend engem Raum unausweichlich – neben dem berühmten

Quäntchen Glück sind somit auch Reaktionsschnelligkeit, Treffsicherheit und Taktik gefordert. Da *PUBG* ein Militärshooter ist, welcher sowohl aus der Schulter- als auch der Ego-Perspektive gespielt werden kann, das Spannungsniveau durchgängig hoch ist und auch das rein auf das Ausschalten der Gegenpartei ausgelegte Spielziel nicht kritisch gerahmt wird, könnte es Jugendliche nachhaltig überfordern.

Fazit: Atmosphärisches Spielerlebnis mit actionreichem Spielsetting, durch die fehlende moralische Rahmung jedoch keine Unterhaltung für Jugendliche.



STAR WARS BATTLEFRONT II

Star Wars gilt als eine der populärsten Geschichten der Gegenwart – das Märchen um den Kampf zwischen Gut und Böse fasziniert seit 40 Jahren große und kleine Fans. In diesem Titel kämpft sich die imperiale Spezialagentin Iden Versio mit genretypischem Waffenarsenal durch den Einzelspielermodus. Atmosphärisch gelungen und auf grafisch höchstem Niveau werden Spielende mit den verschiedenen Anforderungen vertraut gemacht, um letztlich in Mehrspielerkämpfen auf dem Boden, in Fahrzeugen und in Raumschiffen gegen andere Spielende auf bekannten Schauplätzen anzutreten. Die Auseinandersetzungen kommen jedoch ohne den serientypischen und entlastenden Humor aus und reduzieren die Handlung auf kämpferische Elemente, Jugendlichen ab 16 Jahren

Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 65 €

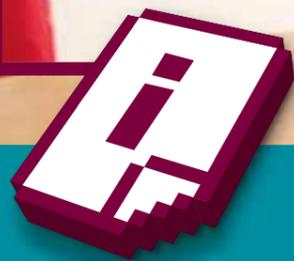
USK/IARC:
 freigegeben ab 16 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 16 Jahren



sind dabei allerdings in der Lage, dies als mediale Inszenierung einzuordnen. Das Spiel ist auf das Sammeln von Lootboxen ausgerichtet, denn nur sie beinhalten wertvolle Verbesserungen und nutzbringende Ausrüstung.

Fazit: Grafisch beeindruckend inszenierte Schlachten im Star Wars-Universum mit problematischen Kaufanreizen.

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



Gute Apps und Kinderseiten kennen

Verschaffen Sie sich einen Überblick unter:
www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien

Pädagogische Fachkräfte und Eltern begleiten das Medienverhalten von Kindern. Das Initiativbüro bietet dabei Unterstützung durch Beratung, Information und Vernetzung. Hier finden Sie unter anderem Informationen zu Apps und Webseiten, die für Kinder geeignet sind.

Besuchen
Sie uns auf:



www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

Ein Projekt der

Initiativbüro
„Gutes Aufwachsen mit Medien“

stiftung
digitale-chancen

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 50 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

ARMS

Arms ist ein buntes Boxspiel, bei dem sich jeweils zwei Kämpfer_innen in Turnieren mit ausfahrbaren Sprungfeder-Handschuhen messen. Klingt ziemlich verrückt, spielt sich aber überraschend simpel. Alle Kinder der Spieltestergruppe konnten schon nach kurzer Übungsphase gegeneinander antreten. Im Vergleich zu ähnlichen Spielen stehen hier dabei keine komplizierten Schlagkombinationen im Fokus. Wenn man sich die Zeit jedoch nimmt, gibt es einige Kampfstrategien und Manöver zu entdecken, die interessierte Spielende bei Laune halten. Dabei stehen unterschiedliche Bedien-

möglichkeiten zur Verfügung, von denen die bewegungsreiche Move-Steuerung für die größte Begeisterung sorgte. Der Einzelspielermodus fand bei den Kindern zwar recht wenig Beachtung, dafür hatten sie aber auch noch nach Wochen Spaß daran, im kurzweiligen Mehrspieler-Modus ihr Geschick zu beweisen. Die überzeichneten Kampfhandlungen konnten von Kindern ab 6 Jahren als Spaß eingeordnet werden und wurden nicht als bedrohlich erlebt.

Fazit: Ein einsteigerfreundliches und bewegungsreiches Prügelspiel im Comic-Look, das insbesondere gegeneinander Spaß macht.

BRAWLHALLA

Das kostenlose, quietschbunte 2D-Actiongame bietet kurzweilige Mehrspielergefechte für bis zu vier Spielende. Ob Pirat, Wikinger, Alien, Cyborg oder Ninja – die Auswahl an Held_innen sorgt für viel Abwechslung, denn alle haben individuelle Fähigkeiten, die es zum eigenen Vorteil einzusetzen gilt. Zusätzlich bringen Bomben, Minen und andere Gegenstände Dynamik in die Partien. Siegreich ist der- oder diejenige mit den meisten Ko-Treffern oder der längsten Überlebensdauer. Weiterhin gibt es Ligakämpfe mit Belohnungen und Partygame-Modi wie explosives Fußball. Um alle Steuerungsbefehle zu beherrschen und die speziellen

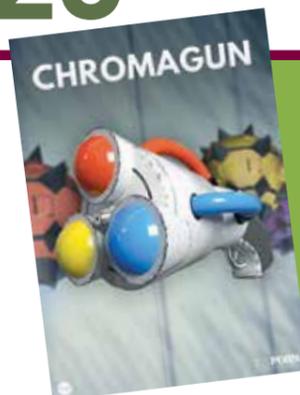
Vertrieb:
Blue Mammoth Games
Entertainment
System: PC, Mac, PS4
Preis: kostenlos,
Zusatzinhalte

USK/IARC:
keine Kennzeichnung
beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Trümpfe seiner Figur wirkungsvoll nutzen zu können, bedurfte es ausdauernder Übung sowie schneller Reaktion und Taktik. Dass es dabei auf dem Bildschirm mitunter sehr chaotisch zuging, störte die meisten nicht – nach Meinung der jugendlichen Actionfans komme dadurch der Spaßfaktor gar erst zustande. Optional lassen sich gegen Echtgeld zusätzliche Charaktere kaufen, wobei die bereits vorhandenen Figuren den Spielenden ausreichen.

Fazit: Bunte, chaotische, spaßbetonte Kämpfe und abwechslungsreiche Charaktere sorgen für kurzweiligen, aber recht simplen Spielspaß.



Vertrieb: Pixel Maniacs
System: PC, Mac, PS4, Xbox One
Preis: bis 15 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung
beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

CHROMAGUN

Der Vergleich zum erfolgreichen Action-Adventure Portal liegt hier nahe, nur dass man hier nicht teleportiert, sondern dank VR aus Ego-Sicht durch einen gewaltigen Raumkomplex an Testkammern zieht, indem man mit seiner Handkanone Farben verschießt. Einige Farben stoßen sich ab, andere ziehen sich an und durch die Vermischung von Farben entstehen neue Effekte, wobei jede Farbe ihre eigene Auswirkung auf Objekte in den Testkammern hat, die bewegt und beeinflusst werden müssen, damit man in den nächsten Raum gelangt. Kompliziert wird es, wenn die Objekte plötzlich aggressiv reagieren oder Wände die aufgesprühte Farbe einfach wieder wegwischen. Dazu gibt es

elektrisierte Bodenplatten, Kraftfelder und jede Menge anderer Hindernisse: Hier sind analytisches Denkvormögen und Geduld gefragt. Einige Spieletester_innen wurden dabei sehr hektisch und frustriert, denn im Gegensatz zu *Portal* landet man häufig in Sackgassen. Witzig hingegen ist die Stimme aus dem Off, die das Geschehen auf Englisch sarkastisch kommentiert und die Spielenden auch mal auslacht.

Fazit: Ein VR-Rätselspiel mit frechem Erzähler, farbenfrohen Herausforderungen, aber auch recht hohem Frustrationsfaktor.

CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY

Auch nach über 20 Jahren war Crash Bandicoot den Kindern aus der Testergruppe noch ein Begriff. Kein Wunder also, dass Sony die ersten drei Abenteuer des sympathischen und quirligen Beuteldachs für die heutige Generation neu aufbereitet hat. Genretypisch müssen Spielende das Ende des jeweiligen Levels erreichen, indem sie diverse Sprung-, Schwimm- und andere

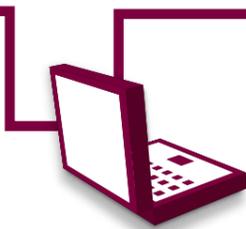
Geschicklichkeitseinlagen meistern und sich gegen eher witzige als böartige Gegner zur Wehr setzen. Die Story war den Kindern dabei völlig nebensächlich – vielmehr lobten sie die abwechslungsreiche Action, die stimmungsvolle und bunte Grafik, die zahlreichen Gags und staunten, dass die Reihe nach all der Zeit kaum an Faszination eingebüßt hat. Der teils doch recht knackige Schwierigkeitsgrad führte bei ungeübten Kindern allerdings zu Frustration. Nach Meinung der Testergruppe sollten Neulinge mit dem dritten Teil der Serie beginnen, da dieser spielerisch am einfachsten zu bewältigen ist und so die Möglichkeit bietet, sich mit den Anforderungen der anderen Teile vertraut zu machen.



Vertrieb: Activision Blizzard
System: PS4
Preis: ca. 30 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Fazit: Eine umfangreiche Neuauflage einer populären Reihe, die vor allem Genreprofis viel Freude bereitet.



CUPHEAD

In diesem Indie-Spiel verkörpert man den titelgebenden Helden Cuphead, mit dem man sich wahlweise alleine oder kooperativ mit einem Freund oder einer Freundin durch zweidimensionale Jump'n'Run-Level im Comic-Look kämpft – und es dabei mit einer Menge außergewöhnlich inszenierter und extrem herausfordernder Bosskämpfe zu tun bekommt. Diese zu meistern kann ungeduldige oder unerfahrene Spielende schnell frustrieren und selbst hart gesottene Genreprofis kommen nicht um den einen oder anderen Fehlversuch herum. Jeden Boss kennzeichnen spezielle Angriffsmuster, die erkannt und mit Taktik, Reaktionsschnelligkeit und Geschick gekontert werden müssen. Dabei sticht besonders die 30er-Jahre-Cartoon-Grafik hervor, die mit

viel Liebe fürs Detail umgesetzt wurde und an klassische Disney-Filme erinnert. Damit schafft es Cuphead nicht nur, sich von Genrekollegen abzuheben, sondern überzeugte hartgesottene Profis auf ganzer Linie.

Fazit: Ein Jump'n'Run im außergewöhnlichen Comic-Look für erfahrene und frustresistente Kinder und Jugendliche, die Herausforderungen nicht scheuen.



Vertrieb: Studio MDHR
System: PC, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

DIRT 4

Bei Rennspielen lieben die Fans das Bewährte, gleichzeitig ersehnen sie aber auch neue spielerische Impulse – so bietet *DiRT 4* die Optionen *Gamer* für Einsteiger_innen oder *Simulation* für Rennprofis. Neulinge aktivieren Fahrhilfen wie ABS oder freuen sich über die umfangreiche Fahrschule, Profis justieren jedes Tuning- und Steuerungsdetail von der Bremskraft bis zur Lenkradsättigung. Bestzeiten lassen sich mit Lenkrad, Gamepad und Tastatur erzielen, dazu gibt es über 50 Rally- und Offroad-Fahrzeuge sowie dank Streckengenerator eine unbegrenzte Anzahl an Kursen, die allerdings nur in fünf verschiedenen

Fazit: Einsteigerfreundliches Rennspiel, das gleichzeitig auch Profis durch knifflige Rennen und allerlei Zusatzaufgaben eine Menge Abwechslung bietet.



Vertrieb: Codemasters
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 50 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren



Settings gebaut werden können. Bei den Fahrdisziplinen hat sich nicht viel getan, beim Fahrgefühl trumpft das Spiel allerdings groß auf, das vor allem bei den verschiedenen Bodenbelägen besticht. Ein Großteil der Motivation liegt abseits der Piste, denn man kümmert sich ums Rennteam, verwaltet Personal, optimiert Fahrzeuge oder verhandelt mit Sponsoren. Dieses Mikro-Management nebenher machte den Jugendlichen überraschend viel Spaß.

DISGAEA 5: ALLIANCE OF VENGEANCE

Der Dämonen-Imperator Void Dark fällt mit seiner Armee in das Land der Netherworlds ein. Um dies zu verhindern, wird in dem taktischen Rollenspiel eine Vielzahl unterschiedlicher Spielfiguren mit besonderen Fähigkeiten befehligt. Ähnlich wie bei den Genrekollegen *Mario + Rabbids* (S. 37) laufen auch hier die Kämpfe rundenbasiert ab und fordern taktische Überlegungen. Jüngere und actionorientierte Gamer_innen bemängelten die zahlreichen und komplett in englischer Sprache gehaltenen Bildschirmtexte. Hinzu kommt, dass die Grafik zwar bunt und in einem zunächst kindlich wirkenden Anime-Look gestaltet ist, viele der Charaktere aber sexualisiert dargestellt werden. Letztendlich waren langfristig nur die älteren und geduligen Genrefans mit einem Faible für Animes bereit, sich in das ausgesprochen komplexe Kampfsystem einzuarbeiten,

an ihrer Taktik zu feilen und die Figuren nach und nach zu verbessern. Die wenig originelle Handlung wird mit einem Umfang von weit über 100 Stunden, jeder Menge Witz und facettenreichen Charakteren wettgemacht.

Fazit: Ein sehr umfangreiches taktisches Rollenspiel im Anime-Stil, das langfristig nur die Genrefans interessierte.



Vertrieb: NIS America
System: PS4, Switch
Preis: ca. 55 €

USK/IARC:
freigegeben
ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

ENDLESS SPACE 2



Vertrieb: Sega
System: PC
Preis: ca. 17 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Wie im Vorgänger ist es das Spielziel, möglichst viele Planeten zu besiedeln, Forschung zu betreiben und die mächtigste Zivilisation im Universum zu werden. Dies gelingt wahlweise auf diplomatischem, kriegerischem oder wirtschaftlichem Weg, und auch die Wahl der Fraktion ist hierbei entscheidend: So sind die Sophons auf Forschung konzentriert und friedfertig, während die Craver eher aggressiv und expansiv vorgehen. Rundenbasiert werden Gebäude und Schiffe gebaut, Flotten positioniert und Kämpfe ausgetragen. Dass diese automatisch ablaufen und nur vorgefertigte Taktiken ausgewählt werden können, kam bei Actionfans nicht

gut an, auch der Einstieg wurde aufgrund der Komplexität und des textbasierten Tutorials als sehr fordernd beschrieben und führte bei vielen Tester_innen gar zu Spielabbrüchen. So waren langfristig nur erfahrene Strateg_innen dazu bereit, sich intensiv mit den Völkern, Einheiten und Taktiken zu beschäftigen. Die hart erarbeiteten Erfolgserlebnisse sorgten insbesondere im Mehrspielermodus für Zusatzmotivation.

Fazit: Komplexes Weltraumstrategiespiel mit schwierigem Einstieg und hohem Wieder-spielwert.



Vertrieb: THQ Nordic
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 60 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

ELEX

In diesem Rollenspiel trifft bewährte Fantasy auf ein futuristisches Setting: Eine technologisch weit fortgeschrittene Zivilisation wird durch einen Meteoriteneinschlag zurück in eine apokalyptisch anmutende Steinzeit voller Magie befördert. Vor dem Hintergrund fantastischer Landschaften kämpfen fortan Battlemechs und Laserkanonen gegen Schwertkämpfer, Monster und Mutanten. Leider fiel den Spielenden die unzeitgemäße Grafik negativ auf. Die vielen Kämpfe seien zudem anfangs viel zu schwer und zum Ende hin viel zu einfach, zudem agieren KI-Begleiter und Gegner oft nicht sinnvoll und streiken manchmal einfach. Diese technischen Probleme rückten bei den hartgesotteten Genrefans jedoch in den Hintergrund. Für sie war es motivierend, Entscheidungen mit merklichen Konsequenzen zu treffen, verschiedene Fraktionen mit unterschiedlichen Interessen gegeneinander auszuspielen und im Verlauf immer mächtiger zu werden. Zudem wurde der Umfang des Titels gelobt und der wilde Mix sorgte für ein einzigartiges Spielerlebnis.

Fazit: Rollenspiel mit originellem Grundkonzept: Hier trifft großes Potential auf ebenso viele Schwächen.

EVER OASIS

Dieser Mix aus Rollenspiel und Aufbausimulation besticht durch eine knuddelige 3D-Grafik und interessante Spielmechaniken. Als wahlweise weibliche oder männliche Figur gilt es, eine Oase in der Wüste zu einer florierenden Handelsstadt aufzubauen. Hierzu müssen andere Charaktere rekrutiert, textbasierte Gespräche geführt, verschiedene Güter eingesammelt und Geschäfte errichtet werden – das fordert Managementfähigkeiten, taktisches Planen und auch Lesefähigkeit. Die Erkundungstouren in einer Abenteuergruppe führen durch orientalische Wüstenlandschaften und in düstere Höhlensysteme, in denen knifflige Rätsel, Schätze und Ressourcen auf erkundungsfreudige Abenteurer warten. Mit Reaktionsschnelligkeit und Taktik müssen auch verschiedene, wenig bedrohlich



Vertrieb: Grezzo
System: Nintendo 3DS
Preis: ca. 35 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 9 Jahren

wirkende Monster besiegt werden, um Erfahrung zu gewinnen und den eigenen Avatar aufzurüsten. Unter der kindlichen Aufmachung versteckt sich zudem eine Botschaft über den Wert des Lebens, die vor allem Ältere zum Nachdenken brachte.

Fazit: Der Aufbaualltag in einer Oase wird mit spannenden Actionszenen, Erkundung und Rätseln aufgelockert und sprach verschiedene Spielertypen an.

EVERYTHING

Das Universum und seine Bestandteile aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln zu sehen, ist das Ziel dieses künstlerischen Simulationsspiels. In einer offenen 3D-Welt können die Spielenden entscheiden, in welche Rolle sie schlüpfen wollen: Vom Stein über Kontinente bis hin zu ganzen Galaxien. Neben dem Makro- gelangt man durch stufenweise Transformation auch in den Mikrokosmos ein und schwebt als Kleinstpartikel umher.

Hierbei gibt es keine Fehler, kein Richtig oder Falsch und auch kein Ende im herkömmlichen Sinne. Sporadisch können originale Sprachaufnahmen aus Vorlesungen des britischen Philosophen Alan Watts entdeckt werden, dessen Gedankengänge das Fundament des Spielerlebnisses darstellen und besagen, dass alles mit allem zusammenhängt, und dass selbst jede kleinste Handlung essentiell für das große Ganze ist. Um dies zu verstehen, sind eine



Vertrieb: Double Fine Productions
System: PC, PS4
Preis: ca. 15 €

USK/IARC: keine Kennzeichnung beantragt
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

gewisse Reflexionsbereitschaft sowie Englischkenntnisse erforderlich. So begeisterten sich langfristig nur künstlerisch und philosophisch interessierte Jugendliche für *Everything*.

Fazit: Ein philosophisches, freiheitliches Gedankenexperiment mit viel Witz und Skurrilität.

FAST RMX

Insgesamt 15 rasante Gleiter können in rasanten Arcade-Rennen zielgenau über verschiedene neonfarbene Pisten gesteuert werden. Davon gibt es insgesamt 30 Stück, unterteilt in verschiedene Cups. In dem futuristischen Setting geht es vor allem um Geschwindigkeit – vom Spieler werden eine präzise Steuerung und eine gute Streckenkenntnis gefordert, um den

Gleiter als erster über die Ziellinie zu bringen. Der Clou: Farblich gekennzeichnete Beschleunigungstreifen geben dem Fahrzeug einen kurzzeitigen Turbo, wenn dieser gleichzeitig die selbe Farbe hat, andernfalls wird er verlangsamt, was zudem also ein schnelles Reaktionsvermögen und Fingerfertigkeit erfordert. Ungeübte Spielende waren damit überfordert und bemängelten den damit verbundenen Schwierigkeitsgrad. In der Gruppe wurde vor allem Mehrspielerrennen am geteilten Bildschirm gefahren, um gegenseitig das eigene Können unter Beweis zu stellen.

Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 20 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Fazit: Neuauflage eines rasanten Arcade-Rennspiels im futuristischen Setting.



Vertrieb: Microsoft
System: PC, Xbox One
Preis: ca. 55 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FORZA MOTORSPORT 7

Die neueste Ausgabe der erfolgreichen Rennspiel-Serie stellt 700 Autos in den virtuellen Fuhrpark – jeder davon bietet eine eigene Cockpit-Ansicht und steuert sich individuell. Das Rennspiel vereint dabei bunte Showrennen wie Muscle-Cars der 60er oder Limousinen-Bowling sowie klassische Championships der Renngeschichte in einen einzigen, großen Karriere-Modus. Im Verlauf kann man seine Fahrerin oder seinen Fahrer mit hübschen Gimmicks ausstatten, neue Autos und Specials freischalten und sich Schritt für Schritt verbessern. Nicht nur bei den Rennspielprofis sorgte das Cruisen auf den über 30 Strecken für langanhaltenden Spielspaß, auch Neulinge konnten dank umfangrei-

cher Hilfestellungen sofort mitmachen. Lediglich die Nachtfahrten oder Rennen bei Regenwetter wurden von Gelegenheitsspieler_innen als anstrengend bezeichnet. Neben dem traditionell beliebten Wettstreit gegen andere Spielende sind auch die Computerrivalen eine Herausforderung, die laut den Jugendlichen an mancher Stelle fast schon zu perfekt über die Rennstrecke fegen.

Fazit: Das grafisch beeindruckende Racing-Game bildet eine reizvolle Kombination aus Simulation, Arcade-Fahrspaß und Rennvielfalt.

GRAN TURISMO SPORT

Durch seinen Online-Zwang und die fehlende Solo-Karriere irritiert die neueste Version der beliebten Rennsimulationsreihe zunächst – offline steht lediglich der Arcade-Modus zur Verfügung. Multiplayer-Rennen, die Kampagne mit Einzelherausforderungen sowie Credits und Erfahrungspunkte gibt es ebenfalls nur online, was einige Spielende von dem Titel abschreckte. Wer sich aber damit anfreunden kann, wird mit einem authentischen Fahrgefühl belohnt: Alle 160 Fahrzeuge steuern sich anders und unter anderem dank der individuellen Gewichtsverlagerung in Kurven brachte jedes Rennen großen Spaß in die Testerguppe. Hilfefunktionen wie Ideallinien oder Fahrassistenten helfen dabei Neulingen. Besonders gut angekommen sind die vielen Einstellungsmöglichkeiten – so lassen sich Startzeit und



Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 65 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Wetter verändern, die Windschattenstärke regulieren oder Reifenverschleiß und Treibstoffverbrauch einstellen. Außerdem wurden vom Hersteller für die nahe Zukunft Online-Meisterschaften in Kooperation mit dem echten Rennsportverband FIA angekündigt.

Fazit: Das neue Online-Spielprinzip verweigert sich Solo-Kampagnen und setzt seinen Fokus ganz klassisch auf Trainieren und Bestzeitoptimierung.

GRAVITY RUSH 2

Erneut können Spielende eine futuristische, ansprechend gestaltete und abenteuerliche Fantasywelt erkunden. Diesmal ist die Hauptfigur Kat mit ihrer Katze auf der Suche nach Gerechtigkeit und ihrem wahren Selbst. Der Clou: Per Knopfdruck lässt sich die Gravitation außer Kraft setzen und so schwebt die Protagonistin durch die Lüfte, wechselt die Richtung und erkundet so die endzeitliche Welt. Zu den Aufgaben gehören beispielsweise das Besiegen von Gegnern, die Flucht aus gefährlichen Situationen oder das Überbringen von Nachrichten und Gegenständen. Das verständliche Tutorial sowie die Erklärung der abwechslungsreichen Steuerungsmöglichkeiten sorgten für einen gelungenen Spieleinstieg. Im Verlauf werden die Herausforderungen immer komplexer und brachten selbst Profis zum Schwitzen – vor allem die Perspektivwechsel beim



Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 40 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Herumschweben waren für alle recht gewöhnungsbedürftig. So fiel es den Jugendlichen zunächst schwer, aus dem freien Flug an Hausfassaden zu landen und dann schnellstmöglich ein Ziel zu verfolgen.

Fazit: Stimmungsvolles Endzeit-Abenteuer in der Schwerelosigkeit, das Mädchen und Jungen gleichermaßen faszinierte.



Vertrieb: Team Cherry
System: PC, Mac, Switch
Preis: ca. 15 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

HOLLOW KNIGHT

In diesem Action-Adventure wird ein kleiner, gehörnter Ritter durch eine morbide Unterwelt aus Kristallminen, Säureseen oder fluoreszierenden Pilzwäldern gesteuert. Es gilt, ein verlorenes Königreich unter der Erde zu neuem Leben zu erwecken. Hier werden geschickt Monster bekämpft, Fallen umgangen oder mit Riesenkäfern Freundschaften geschlossen. Da man die Höhlenwelt frei erkunden kann, wurde der Erforschungsdrang der Tester_innen angesprochen: An allen Ecken und Ende warten neue Herausforderungen, doch zunächst müssen bestimmte Fähigkeiten freigeschaltet

werden, um auch überall hinzugelangen. Das Kampfsystem war einigen Spielenden zu simpel, da sich dieses auf bloßes Zuschlagen und Ausweichen beschränkt. Dennoch verliert man bei Boss-Gegnern auch schnell seine Leben, muss zum letzten Speicherpunkt zurück und für den erneuten Anlauf bessere Artefakte sammeln. Das Düstere und das Niedliche funktionieren hier nebeneinander erstaunlich gut – auch dank des atmosphärischen Settings und Soundtracks.

Fazit: Abwechslungsreiches 2D-Abenteuer, das durch seine tolle Atmosphäre und skurrile Insektenwelt für viel Originalität und Spielspaß sorgt.



Vertrieb: Microsoft
System: PC, Xbox One
Preis: bis 40 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

HALO WARS 2

Wie im Vorgänger siedelt sich auch Halo Wars 2 in einer fiktionalen Zukunftswelt an, in der Aliens gegen Menschen kämpfen. Wie bei Strategiespielen üblich, blickt man von oben auf das Spielgeschehen, was eine gewisse Distanz zur kampfbetonten Handlung ermöglicht. Actionreiche Zwischensequenzen treiben die Handlung voran, wobei die Geschichte als eintönig beurteilt wurde – dafür kann die Kampagne aber auch im kooperativen Modus gemeinsam durchgespielt werden, was die Jugendlichen besonders ansprach. Wer gewinnen will, muss die Übersicht behalten, sein Vorgehen planen und auf unvorhergesehene Ereignisse blitzschnell reagieren, denn wenn Einheiten aufeinandertreffen, entscheidet das Stein-Schere-Papier-Prinzip und nur mit den passenden Gegenmaßnahmen gelingt der Konter. Auch Genreneulinge kamen dank der ausführlichen Tutorials mit der Steuerung gut zurecht und in den zusätzlichen Mehrspielermodi kann das eigene Können gegen Computergegner oder andere Gamer_innen bewiesen werden, was die Langzeitmotivation erhöht.

Fazit: Actionreiches Strategiespiel mit ansprechender Inszenierung, bei dem auch Genreneulinge ihren Spaß hatten.

KNACK 2

Die Heimat des aus Artefakten zusammengesetzten Knack wird von Kampfrobotern bedroht – in linearen Kapiteln erfahren Spielende nun, wie es dazu kam. Untermalt von ansprechender Musik werden bunte 3D-Landschaften durchquert, auf dem Weg kleinere Rätsel gelöst und vor allem Kobolde in actionreichen Kämpfen besiegt, die, durch ihren Comic-Look deutlich abgemildert, auf Jugendliche ab 12 Jahren nicht bedrohlich wirkten. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich das Bewegungs- und Aktionsrepertoire erweitert und sorgt für die nötige Abwechslung: Knack kann nun beispielsweise

Fazit: Optisch schickes Jump'n'Run mit einer recht belanglosen Gut-gegen-Böse-Geschichte, das im kooperativen Modus am meisten Spaß machte.

Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 35 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Schilde erschaffen, Angriffe abwehren und seine Bestandteile als Bumerang gegen Feinde einsetzen – Fähigkeiten, die durch das Einsammeln von Artefakten weiterentwickelt werden können. Aufgrund der einfachen Steuerung und den kleinschrittigen Erklärungen kamen auch Neulinge schnell im Spiel zurecht. Wem es dennoch zu schwer war, der passte einfach den Schwierigkeitsgrad an oder spielte im kooperativen Modus mit einer geübteren Person.

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 18

Der *Landwirtschafts-Simulator 18* ist bei Kindern und Jugendlichen einer der beliebtesten seines Genres. Als Bauer oder Bäuerin auf einem eigenen Hof startet man mit einer Grundausstattung an Feldern und Maschinen, der durch ökonomisches Handeln im Spielverlauf vergrößert und verändert werden kann. Dazu bestellt man Felder, verkauft Erträge und mästet Tiere. Bei jüngeren Spielenden bestand der Reiz oft darin, alle möglichen Fahrzeuge wie Autos, Traktoren oder Züge fahren zu können – und das in einer relativ großen, freiheitlich ausgestalteten Spielwelt ohne Verkehrsregeln. Dies im Mehrspielermodus gemeinsam tun zu können, brachte am meisten Spaß – wer die Herausforderung hingegen ernst nahm, der hatte es zunächst schwer: Nach einer kurzen Tour über den eigenen Hof gab es kaum Hilfsangebote. Auch die Steuerung und Menüführung sind nicht intuitiv gestaltet und erfordern eine



Vertrieb: Astragon
System: Switch, PS Vita, N3DS
Preis: bis 40 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

gewisse Eingewöhnung. Trotz des Anspruchs, Landwirtschaft realitätsnah erlebbar zu machen, werden problematische Aspekte zu Gunsten des Spielspaßes ausgeblendet.

Fazit: Kinder und Jugendliche können hier den landwirtschaftlichen Alltag nachspielen, was vorwiegend für Fans von Simulationen interessant war.

LAST DAY OF JUNE

Was wäre, wenn in der Vergangenheit Situationen anders abgelaufen wären? Mit dieser Frage beschäftigt sich Protagonist Carl, der nach einem tragischen Verkehrsunfall seine Freundin June verliert. Durch Gemälde kann er fortan in die Rollen verschiedener Charaktere am entscheidenden Tag schlüpfen, um so das Geschehen an vorgegebenen Stellen zu verändern. Findet der Junge beispielsweise einen Drachen, rollt sein Ball nicht auf die Straße. Allerdings sind es dann immer wieder andere Ereignisse, die sich gegenseitig bedingen

und letztlich doch zu dem Unfall führen. Trotz aller Bemühungen immer wieder mit dem tragischen Ergebnis konfrontiert zu werden, war für die Jugendlichen interessant, aber auch frustrierend. Die ergreifende Geschichte ist dabei künstlerisch ansprechend gestaltet: Alle Szenen sehen aus wie ein Gemälde mit Papercut-Animationen und auch die Musik kann sich hören lassen. Während die Story alle tief bewegte, hätten sich die Jungen und Mädchen spielerisch mehr Interaktion, komplexere Rätsel und eine größere Spielwelt gewünscht.

Fazit: Hier wird eine Geschichte von Verlust, Trauer, Schicksal und Akzeptanz erzählt, die Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren emotional berührte.

Vertrieb: 505 Games
System: PC, PS4
Preis: ca. 20 €

USK/IARC: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



LAYTON'S MYSTERY JOURNEY

Nach dem Verschwinden ihres Vaters tritt Katrielle Layton in dessen Fußstapfen und eröffnet ihre eigene Detektei, in der sie fortan gemeinsam mit dem Studenten Ernest Drowrig und dem Hund Sherl ein hervorragendes Spürnasentrio bildet. Überraschend kommen die drei einer geheimnisvollen Millionärschwörung auf die Spur und erhoffen sich insgeheim, dabei auch etwas über den Verbleib von Prof. Layton zu erfahren. Das Spiel ist gespickt mit allerlei spannenden, abwechslungsreichen Knobeleyen und lädt zum Zusammenrätseln mit Freund_innen und Familie ein. Je nach Aufgabe werden Merkfähigkeit,



Vertrieb: Level-5
System: Nintendo 3DS, iOS, Android
Preis: bis 35 €

USK/IARC: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

das Erkennen von Zusammenhängen, Kombinationsgabe oder Geschick gefordert. Die Schwierigkeit ist recht unterschiedlich und wer im Test bei einer Kopfnuss nicht weiter kam, konnte Hinweise nutzen oder das Rätsel schlussendlich komplett überspringen. Aufgrund zahlreicher textbasierter Dialoge und Aufgabenstellungen sollte eine gewisse Lesefähigkeit vorhanden sein.

Fazit: Eine facettenreiche Fortsetzung der Adventure-Spielreihe mit kniffligen Rätseln für die ganze Familie.

LEGO WORLDS

In dem Open-World-Spiel müssen Spielende ihr auf einem fremden Planeten gestrandetes Raumschiff reparieren, wozu ähnlich wie im Klassiker *Minecraft* die Ressourcen der Umwelt zur Verfügung stehen, die nach Belieben umgestaltet werden können. Einhundert goldene Legosteine müssen bei unterschiedlichen Herausforderungen zusammengetragen werden, um dann das Ziel zu erreichen. Besonders das Design der Spielwelt, das komplett aus originalen Lego-Teilen geschaffen wurde, konnte überzeugen; innerhalb der Gruppe kam der spaßige Koop-Modus besonders gut an, gemeinsam wurde diskutiert und viel gelacht. Im Verhältnis zu vergleichbaren Open-World-Titeln ist die Spielweise

Vertrieb: Warner
System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Preis: bis 30 €

USK/IARC: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren



allerdings eher linear und die Aufgaben wurden irgendwann etwas eintönig, auch das Fehlen einer spannenden Geschichte rund um den Astronauten senkte den Langzeitspielspaß. Die komplizierte, wenig intuitive Mechanik und Steuerung des Spiels sorgte bei jüngeren Tester_innen häufig für Verwirrung.

Fazit: Ein an *Minecraft* erinnerndes Open-World-Spiel in anschaulicher Lego-Optik, das anfangs motivierte, nach einiger Zeit jedoch etwas eintönig wurde.





Vertrieb: Square Enix
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 35 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

In der Rolle der sechzehnjährigen Chloe Price erleben Spielende die Vorgeschichte zu *Life is Strange*. Drogen, zwielichtige Mitmenschen und Probleme in der Schule dominieren hierbei das Geschehen ebenso, wie die wachsende Freundschaft zu Mitschülerin Rachel. Jede Entscheidung wirkt sich maßgeblich auf das Geschehen aus und lädt daher zum erneuten Durchspielen ein – so wird Chloe beispielsweise von zwei Männern bedrängt und hat die Wahl, sich durch Angriff oder Weglaufen aus der Situation zu retten. Regelmäßig war den Tester_innen Unsicherheit anzumerken, da sich die Konsequenzen ihrer Entscheidungen oft erst im späte-

ren Handlungsverlauf offenbaren. Das wie ein interaktiver Film wirkende Spiel mit ansprechender Optik und stimmungsvoller Musik fesselte die Spielenden vor allem aufgrund emotionaler Videosequenzen und einer tief sinnigen Story. Durch den Lebensweltbezug der Protagonistin fühlten sich vor allem Jugendliche ähnlichen Alters angesprochen. Zu Redaktionsschluss waren nur die ersten beiden von insgesamt fünf geplanten Episoden verfügbar.

Fazit: Eine entscheidungskritische Geschichte, die das Heranwachsen mit all seinen Problemen und Emotionen thematisiert.



LITTLE NIGHTMARES

Völlig auf sich allein gestellt, muss ein kleines Mädchen namens Six das Innere eines unheimlichen Schiffs erkunden, um von diesem finsternen Ort zu entkommen. In klassischer Jump'n'Run-Manier wird die 2D-Welt durchquert, wobei immer wieder Rätsel gelöst und Geschicklichkeitspassagen überwunden werden müssen. Hier gilt es, Objekte zu verschieben

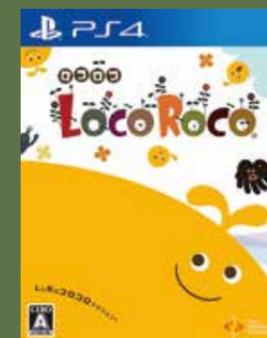
und Schlüssel zu finden, um weiter voranzukommen. Die einzelnen Räume, wie die Küche oder der Maschinenraum, sind sehr düster gestaltet – lediglich per Feuerzeug lassen sich dunkle Bereiche erhellen, allerdings dienen Schatten auch als Versteck vor den furchterregenden Kreaturen, die Six und andere gefangene Kinder verspeisen wollen. Als besonders aufregend wurden Szenen empfunden, bei denen sich die Spielfigur an den Kreaturen vorbeischieben, verstecken oder unter Druck zeitkritisch handeln muss. Die dunkle und gruselige Atmosphäre richtet sich daher eher an ältere, medienerefarene Jugendliche ab 14 Jahren, die einen gewissen Thrill nicht scheuen.



Vertrieb: Bandai Namco
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Fazit: Ein düsteres und gruseliges Jump'n'Run mit interessanten Rätselementen, das jüngere Spielende ängstigen könnte.



Vertrieb: Sony
System: PS4
Preis: ca. 15 €

USK/IARC: freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

LOCOROCO REMASTERED

In dieser neu überarbeiteten Version des Jump'n'Run-Klassikers schlägt ein Meteorit auf dem quietschbunten Heimatplaneten der LocoRocos ein und bringt böse Lebewesen mit sich. Vor allem jüngere Mädchen und Jungen waren davon begeistert, die runden Figuren durch eine zweidimensionale Puzzlewelt zum Ziel zu manövrieren. Auf dem Weg mussten harmlos gestaltete Gegner besiegt, andere LocoRocos gesucht und Hindernisse überwunden werden. Auch Minispiele und Bonus-Bereiche sind in angebrachter Menge innerhalb der Level versteckt. Die Rätsel und Geschicklichkeits-

passagen wurden als fordernd, aber machbar beurteilt, weshalb nie Langeweile aufkam. Unterstützt wird die angenehme Spielatmosphäre durch eine Musik, die zum Mitsummen animiert sowie die abwechslungsreich designte Landschaft mit fünf verschiedenen Welten. Das gelungene Absolvieren eines Levels sorgte bei den Tester_innen für große Erfolgserlebnisse, bemängelt wurde lediglich die kurze Spielzeit. Profis fühlten sich stellenweise unterfordert.

Fazit: Quietschbuntes, einsteigerfreundliches und abwechslungsreiches Jump'n'Run-Remake, das Mädchen und Jungen gleichermaßen ansprach.



Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 50 €

USK/IARC: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

MARIO & RABBIDS KINGDOM BATTLE

Das Aufeinandertreffen von Nintendos bekanntem Klempner und Ubisofts total durchgeknallten Rabbids in einem Strategiespiel sorgte für Neugier. Auch wenn nach wie vor Münzen gesammelt und kleinere Rätsel gelöst werden müssen, liegt der Fokus klar auf den taktischen Kämpfen aus der Beobachterperspektive. Diese Gefechte spielen sich ähnlich eines rundenbasierten Brettspiels, bei dem die eigenen Figuren vorausschauend positioniert und mit skurrilen und wenig bedrohlich wirkenden Waffen Angriffe durchgeführt

werden müssen. Eine Spielmechanik, die Taktiker_innen viel Spaß machte, aber auch nicht unbedingt jeden Geschmack traf. Die Präsentation ist gewohnt bunt und voller witziger Details mit makabrem und albernem Humor, die alle das ein oder andere Mal schmunzeln ließen. Und herausfordernd ist *Mario + Rabbids* auch, denn im späteren Spielverlauf ist einiges an Köpfchen gefragt, um erfolgreich zu sein. Sollte hier einmal Frust aufkommen, kann auch der Mehrspielermodus genutzt werden, der in der Gruppe für kurzweilige Unterhaltung sorgte.

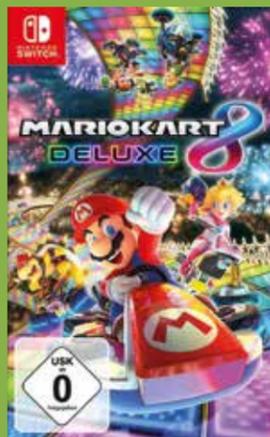
Fazit: Ein untypisches, aber dennoch witziges und komplexes Mario-Spiel, bei dem Taktik und Geduld gefragt sind.



MARIO KART 8 DELUXE

Wie gewohnt können Spielende im Remake des bekannten Fun-Racers mit Mario und seinen Freunden auf einer Vielzahl verrückter Strecken durch farbenfrohe und fantasievolle Welten um die Wette fahren.

Steuerung und Regeln sind dabei schnell verstanden, sodass jeder Neuling sofort problemlos einsteigen kann. Um erfolgreich zu sein, sind sowohl gute Streckenkenntnisse, Reaktion, Geschicklichkeit und Durchsetzungsvermögen, als auch das berühmte Quäntchen Glück vonnöten. Zudem gilt es, sich gegenseitig mit allerlei witzigen Hilfsmitteln, wie Bananenschalen und Schildkrötenpanzern, das Leben schwer zu machen. Besonders nett gemacht: Auch schwächere Spielende hatten – durch das Nutzen der zahlreichen Items oder Fahrhilfen – ebenfalls eine Chance auf den Gewinn. Das Solo-Spiel wurde als langweilig beurteilt und alle Strecken und Figuren waren bereits aus der Wii U-



Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 50 €

USK/IARC:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

Version bekannt. Den Spielspaß senkte dies jedoch nicht, da der Fokus ohnehin auf dem Mehrspielermodus liegt, bei dem mühelos bis zu vier Spielende an einer Konsole um die Wette fahren können.

Fazit: Wiederauflage des beliebten Fun-Racers mit allen Zusatzinhalten, der Neulingen und Profis sowie Jung und Alt Spaß machte.



METROID: SAMUS RETURNS

Das 2D-Action-Adventure ist eine Hommage an den zweiten Teil der Metroid-Reihe und bietet neben optimiertem Gameplay auch eine generalüberholte Optik. Hier wie da wird Kopfgeldjägerin Samus Aran auf einen Planeten gerufen, um die Machenschaften der bösen Space Pirates zu durchkreuzen. Ständig rennt, hüpfert oder rollt man dabei an Bereichen vorbei, die sich nicht betreten lassen – da sind beispielsweise Plattformen zu

weit voneinander entfernt oder Durchgänge zu eng. Aus diesem Grund gilt es, verschiedene Gegenstände zu finden und die hierdurch gewonnenen Fähigkeiten wie einen Eisstrahl oder Raketen an passender Stelle einzusetzen. Doch um diese zu ergattern, müssen meist auch fordernde Metroids besiegt werden, die in Spinnen-, Reptilien-, oder Dinogestalt erscheinen: Nur wer die Fähigkeiten klug miteinander kombiniert, kann hier siegreich sein. Im Test fand diese altbewährte, teils fordernde Mischung aus Erkundung, Kampf, Jump'n'Run und seichten Story-Häppchen zahlreiche Fans.

Vertrieb:
Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 40 €

USK/IARC:
freigegeben
ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Fazit: Actionreiche Hommage an das Gameboy-Kultspiel mit optimiertem Gameplay und anspruchsvollem Sound- und Grafikdesign.



Vertrieb: Telltale Games
System: PC, Mac, PS4, Xbox One, iOS, Android
Preis: bis 35 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

MINECRAFT: STORY MODE – SEASON 2

Die Handlung des witzigen Adventures um Jesse und seine Kompagnons in der bunten Klötzchen-Welt knüpft nahtlos an den ersten Teil an: Wieder einmal muss die Welt gerettet und allerlei kleinere Abenteuer gemeistert werden. Dazu erkunden die Spielenden bunte Umgebungen und lösen Rätsel. Schlau gewählte Cliffhanger sorgten für Vorfreude auf eine neue Episode und wirkten sich positiv auf den Langzeitspaß aus. Auch die große Menge an Entscheidungsmöglichkeiten sorgte für Faszination – jeder Entschluss kann zu einem

anderen Verlauf der Geschichte führen, wodurch sich die Story durchaus individuell entfaltet. Zudem wurde von allen die Spielmechanik gelobt: Die Steuerung ist einfach gehalten und selbst für die ganz jungen Tester_innen zu meistern gewesen, und auch die Aufgaben im Spiel selbst sind verständlich erklärt und nicht allzu komplex. Darüber hinaus wurde hier vom Entwicklerteam viel Wert auf Vielfältigkeit und Abwechslungsreichtum gelegt, sodass es beim Lösen der Rätsel und Mini-Games selten langweilig wurde.

Fazit: Das episodensbasierte Spiel mit spannender Story kam bei Jungen und Mädchen mit einem Faible für *Minecraft* gleichermaßen gut an.



NEX MACHINA

Spielende müssen hier im Alleingang die Reste der Menschheit vor der Roboter-Apokalypse retten. Angelehnt an das Spiel *Robotron 2084* verbindet der knallbunte 2D-Shooter mit banaler Story eine moderne, dreidimensionale Grafik mit Retro-Spielelementen. Die Steuerung ist simpel gehalten und bedient sich ausschließlich den Befehlen Bewegen, Schießen, Sprint und der Spezialwaffe. Hauptziel ist es, die feindlichen Objekte zu zerstören, allerdings gibt es eine Menge optionaler Nebenaufgaben, Verbesserungen und Bonuspunkte zu finden – so können zum Beispiel Menschen nebenbei gerettet werden, was für die Spielende zu einer zusätzlichen Herausforderung wurde. Am Ende je-

Vertrieb: Housemarque
System: PC, PS4
Preis: ca. 20 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren



des Abschnitts muss in einem kniffligen Bosskampf ein hohes Maß an Konzentration, Taktik und Reaktionsgeschwindigkeit sowie Frustrationstoleranz bewiesen werden, um gewinnen zu können. Von der kämpferischen Ausrichtung und der überfrachteten Bildgewalt waren Jüngere sichtlich überfordert.

Fazit: Anspruchsvoller, fiktionaler, neonbunter Shooter mit wenig Storyanteil, dafür abwechslungsreichen und herausfordernden Spielelementen.

NIGHT IN THE WOODS

Mae kehrt nach dem Abbruch ihres Studiums in ihre Heimatstadt zurück, doch sowohl ihre Freunde, als auch der Ort selbst haben sich verändert. Nun haben die Spielenden die Möglichkeit, den Verlauf von Maes Geschichte mitzubestimmen und müssen entscheiden, welche Handlungen sie während der begrenzten Tageszeit ausführen. Das storylastige Adventure hat dabei kein Ende im herkömmlichen Sinn, vielmehr geht es darum, verschiedene Geheimnisse zu lüften – hier werden auch moralisch fragwürdige Elemente wie Messerduelle, Alkoholmissbrauch oder Diebstähle behandelt, was eine gewisse Reflexionsfähigkeit voraussetzt. Zudem wird die Geschichte in englischer Sprache erzählt, weshalb sich das Spiel insgesamt an ältere Jugendliche richtet. Die zweidimensionale Grafik ist in einfachem Zeichentrick-Stil gehalten und erschafft im Zusammenspiel mit der Musik eine stimmungsvolle Atmo-



Vertrieb: Finji
System: PC, PS4
Preis: ca. 20 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

sphäre. Eingebettete Minispiele im Retro-Stil liefern die nötige Abwechslung, besitzen jedoch ein relativ hohes Anspruchsniveau und verlangen eine gute Hand-Auge-Koordination.

Fazit: Trotz kindlicher Optik richtet sich die emotionale und tiefgründige Story an ältere Jugendliche mit guten Englischkenntnissen.



ORWELL

Als Profiler des geheimen Regierungsprogramms *Orwell* gilt es, im Internet potentielle Terroristen auszumachen und sichergestellte Daten an eine Kontaktperson zu überstellen. Dabei gleicht die Spieloberfläche einem zweigeteilten Büromonitor, auf dem Informationen gesichtet und miteinander in Verbindung gebracht werden müssen, um schließlich eine Entscheidung über Schuld oder Unschuld zu treffen. Gilt eine

Person als potentiell verdächtig, kann ein Profil dieses Charakters angelegt werden. Dabei dringen Spielende immer tiefer in das Leben von Menschen ein, überwachen Telefonate, Chat-Nachrichten, E-Mails und lesen persönliche Daten von Computern und Mobiltelefonen aus. Auf diese Weise regt *Orwell* Jugendliche ab 14 Jahren mit fortgeschrittenen Englischkenntnissen zur Reflexion aktueller Gegenwartsthemen an und verzichtet auf vorgefertigte Antworten. Zudem werden immer wieder Entscheidungen hinsichtlich der Weitergabe von sehr privaten Inhalten gefordert, was die Jugendlichen oft in ein moralisches Dilemma brachte und zum Nachdenken anregte.

Vertrieb: Surprise Attack
System: PC
Preis: ca. 10 €

USK/IARC:
keine Kennzeichnung
beantragt
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Fazit: Eine fiktive Überwachungssimulation, die ohne erhobenen Zeigefinger und ergebnisoffen für Datensicherheit und Privatsphäre sensibilisieren kann.



Vertrieb: 505 Games
System: PC, PS4,
Xbox One
Preis: bis 35 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

PORTAL KNIGHTS

Das mit dem deutschen Computerspielpreis ausgezeichnete Game wurde im Test als *Minecraft*-Klon mit Rollenspiel-Anleihen bezeichnet und sprach dabei ganz unterschiedliche Spielertypen an. Aufgabe ist es, auf abwechslungsreich gestalteten, schwebenden Inseln Portale zu aktivieren, um voranzukommen. Die dabei zu erkundenden Gebiete werden zufällig generiert und zeichnen sich jeweils durch ein eigenes Thema, wie eine Wüsten- oder Waldlandschaft, aus. In einer an *Lego* und *Minecraft* erinnernden, kreativen Weise lassen sich Materialien abtragen, um daraus Häuser, Höhlen oder ganze Städte zu bauen sowie die eigene

Figur aufzuwerten und Gegenstände zu sammeln, um hiermit in neue Welten vorzudringen und gegen immer stärker werdende Monster zu kämpfen, die, wie im prominenten Vorbild, meist des Nachts zum Vorschein kommen. Deren Gestaltung, wie auch die sonstige Action, wirkte auf Kinder ab 6 Jahren nicht bedrohlich und dass man an einer Konsole mit zwei Spielenden gleichzeitig die Welt erforschen kann, sorgte für gemeinschaftlichen Spielspaß.

Fazit: Das typische *Minecraft*-Prinzip wurde hier durch ein umfangreicheres, aber wenig bedrohlich wirkendes Kampfsystem aufgepeppt.



Vertrieb:
Bandai Namco
System: PC, PS4,
Xbox One
Preis: bis 60 €

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren



PROJECT CARS 2

Bei dieser umfassenden Autosimulation gilt es, auf verschiedenen Strecken und bei unterschiedlichen Witterungen die eigenen Fahrkünste zu perfektionieren. Dazu steht eine große Auswahl an Fahrzeugen bereit – vom Porsche bis hin zum Formel 1-Wagen. Deren realistische Optik und Fahrgefühl wurde von Genrefans positiv hervorgehoben, Neulinge taten sich dagegen mit der anspruchsvollen Steuerung schwer. Mit Hilfe verschiedener Einstellungsoptionen und zuschaltbaren Assistenten konnte der Grad an Realismus

den Bedürfnissen angepasst werden, was Frustr verhinderte und zur Verbesserung des Fahrstils anspornte. Neben dem Trainingsmodus gibt es außerdem die Möglichkeit, sich im Karrieremodus, in Online-Rennen oder Meisterschaften mit anderen Spielenden zu messen. Etwas bedauerlich fanden es die Kinder und Jugendlichen, nicht gegeneinander an einem Bildschirm um die Wette fahren zu können, denn der Multiplayermodus lässt sich nur online spielen.

Fazit: Authentisches Rennerlebnis für Genrefans mit Geduld und Vorerfahrung.

PUYO PUYO TETRIS

Das Spiel erfreute sich bei Tester_innen genau dann großer Beliebtheit, wenn einmal das Verlangen nach einer schnellen, unkomplizierten Portion Spaß aufkam. Das Spielprinzip ist denkbar einfach und vermischt die beiden Puzzlegame-Klassiker *Tetris* und *Puyo Puyo* miteinander: Besonders der Modus, bei dem ein stetiger Wechsel zwischen den Spielprinzipien stattfindet, stieß hier bei den Spielenden auf viel Gegenliebe. Die bunte Spielwelt gefiel ebenso gut wie die dezente, aber schön produzierte, nostalgische Musikuntermalung. *Puyo Puyo Tetris* war bei Jungen und Mädchen gleichermaßen beliebt und auch die jüngeren Tester_innen hatten mit dem selbsterklärenden Spiel und dessen Steuerung kaum Probleme. Besonders als



Vertrieb: Atlus
System: PS4, Switch
Preis: bis 35 €

USK/IARC:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Partyspiel für Jüngere ist dieser Titel somit eine kurzweilige Alternative; lediglich hektische Passagen erfordern ein hohes Maß an zeitkritischem Handeln und forderten Profis heraus.

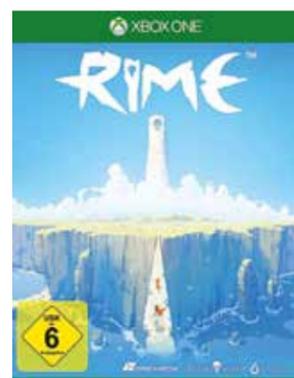
Fazit: Buntes Puzzlegame, das auf klassische Spielprinzipien setzt und immer wieder gerne für kurzweilige Partien genutzt wurde.



RIME

In diesem stimmungsvollen Abenteuer schlägt es Spielende in der Rolle eines kleinen Jungen auf eine Insel, deren Geheimnisse es fortan zu lüften gilt. Ohne Tutorial heißt es nun, sich in der comicartigen Welt zurechtfinden und mit Blick über die Schulter durch Rennen, Springen, Klettern und sogar Tauchen die Insel zu erkunden – dabei müssen akrobatisches Geschick bewiesen und allerlei abwechslungsreiche Rätsel gelöst

werden. Im weiteren Spielverlauf wird der Junge dann von einem geheimnisvollen Fuchs begleitet, welcher dem Spielenden mit Hinweisen auf die Sprünge hilft. Die Steuerung wurde dabei intuitiv verstanden und durch visuelle Indizien kamen selbst Neulinge gut zurecht. Das Spiel verzichtet komplett auf eine Sprachausgabe, Lesekompetenz wird daher nicht benötigt – stattdessen wird alles durch Gestik, Mimik sowie den Einsatz der Kamera erzählt. An späteren Punkten der Geschichte wird die Stimmung mitunter auch mal düster und könnte für jüngere Kinder bedrohlich wirken. Wer sich auf das actionarme Szenario einließ, wurde aber mit einer emotional tiefgründigen Handlung belohnt.



Vertrieb: U&I
System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Preis: bis 45 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Fazit: Atmosphärisches Abenteuerspiel für ältere Mädchen und Jungen, die gerne rätseln und erkunden.



Vertrieb: Grip Digital
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 15 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

SKYLAR & PLUX: ADVENTURE ON CLOVER ISLAND

Das idyllische Clover Island soll von dem gemeinen Unternehmen CRT übernommen werden – so bricht Skylar aus dem Gefängnis aus um sich mit dem gefiederten Gefährten Plux auf den Weg zu begeben, die anderen Ureinwohner zu befreien. Dafür müssen in vier bunten und unterschiedlich gestalteten 3D-Landstrichen der Insel Edelsteine gesammelt werden. Dank Plux' implantiertem Roboterarm können Drehattacken ausgeführt und durch ein Elektrolasso Abhänge überwunden werden. Durch den angemessenen Schwierigkeitsgrad kamen auch Neulinge zu Erfolgen – dabei war

die Erkundungstour mit Action- und Geschicklichkeitspassagen für Jungen und Mädchen gleichermaßen spannend und erinnerte sie an bekannte Klassiker. Auch brachte besonders der Sidekick Plux die Jugendlichen durch seine verrückten Kommentare oft zum Lachen, dennoch wünschten sich insbesondere Genreprofis einen etwas persönlicheren Charakter vom Spiel.

Fazit: Kurzweiliges, einsteigerfreundliches Jump'n'Run mit viel Humor, aber einem geringen Umfang.



SNIPPERCLIPS

In dem witzigen, zweidimensionalen Knobelspiel können bis zu vier Spielende gemeinsam verschiedene Rätsel meistern. Auf einem Spielfeld, welches an einen Zeichenblock erinnert, müssen zwei U-förmige Spielfiguren überlappende Teile der jeweils anderen Figur abschneiden. Hierbei sind genaue Absprachen Pflicht, denn nur, wenn sich alle auf einen Plan einigen und diesen entsprechen umsetzen, können die Rätsel gelöst werden – was im Test zu einem chaotischen und witzigen Ereignis wurde, das stets für kurzweiligen Spaß sorgte. Da müssen die Figuren so zurechtgestutzt werden, dass sie sich als ein Behältnis für Flüssigkeit eignen, von einem Greifhaken aufgenommen werden

Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 20 €

USK/IARC:
freigegeben ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 7 Jahren



können oder eine vorgegebene Form annehmen. Auch Unerfahrene fanden sich dank Erklärungen schnell mit der niedrighschwelligigen Spielmechanik zurecht, zudem sind Lesekenntnisse sind nur begrenzt erforderlich. Um alle Rätsel zu lösen, ist allerdings ein gewisser Grad an abstraktem Denken nötig, weshalb sehr junge Spielende schnell überfordert waren.

Fazit: Einsteigerfreundliches Rätselspiel mit kooperativem Gameplay, das immer wieder für kurzweiligen Spielspaß sorgte.

SONIC MANIA

Kultfigur Sonic the Hedgehog und seine Freunde sorgen endlich wieder für rasante Jump'n'Run-Action:

Der blaue, quirlige Igel muss erneut die Welt vor seinem Erzrivalen Dr. Eggman retten, der mit Hilfe eines roten Steins Macht über die Zeit erlangt hat – dabei werden Sonic und sein Freund Tails in die Vergangenheit geschickt und erleben ihre alten Abenteuer aufs Neue. Die Steuerung ist einfach gestaltet und für Groß und Klein gleichermaßen zugänglich, ganz nach altem Sonic-Prinzip sind die Level allerdings oft unübersichtlich und herausfordernd gestaltet. In Verbindung mit der hohen Geschwindigkeit bereitete dies den Tester_innen stellenweise Frustrationsmomente, führte aber auch zu Ehrgeiz. Generell sind Reflexe und Reaktionsfähigkeit vonnöten, um das rasante 2D-Abenteuer mit der in



Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 50 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 9 Jahren

Wieder einmal setzen sich die tintenfischähnlichen Inklinge mit Hilfe von Farbpistolen gegen die fiesen Oktarianer zur Wehr. Das Gameplay erinnert dabei an einen Shooter, nur dass man hier in einer knallbunten Welt umherläuft und eine möglichst große Fläche der Spielwelt einfärben muss. Der Singleplayer-Modus mit banaler Story dient dabei lediglich als Übungsplatz für die wesentlich spaßigeren Mehrspieler-Duelle. Zum Leidwesen der

Fazit: Die kaum bedrohlich inszenierte Paintball-Variante im Anime-Stil fordert ein hohes Maß an Übung, Übersicht, Geschick und Taktik.



Vertrieb: Sega
System: PC, PS4, Switch, Xbox One
Preis: ca. 20 €

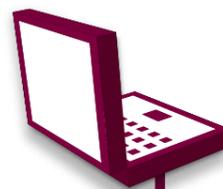
USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

schönem Retro-Stil gehaltenen Grafik und der ansprechend überarbeiteten Musik genießen zu können. Neue Features wie Power-Ups oder 3D-Mini-Spiele bringen zudem ein wenig frischen Wind in das ansonsten bekannte und beliebte Spielprinzip.

Fazit: Die Gruppe war sich einig: Sonic sollte jeder Jump'n'Run-Fan einmal gespielt haben – dieser nostalgische Rückblick ist der perfekte Einstieg.

SPLATOON 2

jüngeren Kinder werden diese ausschließlich online ausgetragen, denn im geschicklichkeitsintensiven Wettbewerb gegen Ältere kamen sie schnell an ihre Grenzen und stiegen frustriert aus. Videospieleerfahrung mit Ehrgeiz und Durchhaltevermögen staunten hingegen über die kreativen Ideen und taktischen Möglichkeiten – da lässt sich die eigene Figur in einen Tintenfisch verwandeln, um sich in eingefärbten Gebieten schnell und unauffällig bewegen zu können. Zudem lassen sich Ballons zu Farbbomben und Schwämme zu Trampolinen umfunktionieren, was immer wieder zu kurzweiligen und abwechslungsreichen Partien führte.



SUPER MARIO ODYSSEY

Traditionsgemäß wird Marios Freundin Peach von Bösewicht Bowser entführt. Um sie zu befreien, hüpfert, rennt und rollt sich der Kultklempner in klassischer Jump'n'Run-Manier durch die zahlreichen bunten und abwechslungsreichen 3D-Spielwelten, die sich von cartoonigen Wüstenregionen über Hochhäuser einer fiktiven Großstadt bis hin zum Mond erstrecken. Dabei muss Mario nicht nur Münzen, sondern auch gut versteckte Monde finden und einsammeln, die dem namensgebenden Luftschiff Odyssey als Treibstoff dienen. Dank zuschaltbarer Hilfen kamen

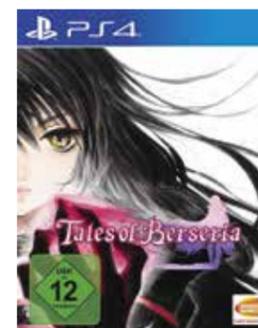
Fazit: Ein Mario-Spiel für Jung und Alt, das mit faszinierenden 3D-Welten, kreativen Ideen, abwechslungsreichen Aufgaben und nostalgischen Anspielungen überzeugte.

Vertrieb: Bandai Namco
System: PC, PS3, PS4
Preis: bis 70 €

USK/IARC:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

TALES OF BERSERIA

Velvet Crowe wurde beim Rettungsversuch ihres Bruders mit einem Fluch belegt und ernährt sich seither von der Lebensenergie anderer – Spielende begleiten sie fortan auf ihrer Mission, den Tod ihres Bruders zu rächen. Im Laufe des stimmungsvollen Abenteuers im typischen Manga-Look schließen sich auch andere Mitstreiter_innen dem linearen, aber dennoch wendungsreichen Rachefeldzug an – dabei wechseln sich tragische Momente mit witzigen Situationen ab. Dennoch könnte diese kompromisslose Vergeltung für jüngere oder sensible Spielende zu intensiv sein. Neben dem Erleben der Story müssen auch taktisch geprägte Kämpfe gegen allerlei Fantasy-Kreaturen



geführt werden, wobei die individuellen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder wie Magie, Heilung oder Angriffskraft planvoll eingesetzt werden müssen. In Verliesen warten zudem recht simpel gestaltete Rätsel, bei denen es heißt, Schalter zu betätigen oder Felsen zu positionieren, um weiterzukommen. Die Erkundung der recht eintönigen Spielwelt war hingegen wenig spannend.

Fazit: Das Rollenspiel im Manga-Stil thematisiert den kompromisslosen Rachefeldzug einer Heldengruppe mit zahlreichen tragischen Momenten, was jüngere Spielende überfordern könnte.



Vertrieb: Nintendo
System: Switch
Preis: ca. 60 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

THE ESCAPISTS 2

In der Mischung aus Rollen- und Simulationsspiel muss ein Inhaftierter in verschiedenen Szenarien mit Hilfe von selbst hergestellten Werkzeugen aus dem Gefängnis ausbrechen. Die Level sind in einem farbenfrohen, minimalistischen 16-Bit-Stil gehalten und durch die Vogelperspektive übersichtlich gestaltet. Um die Level zu meistern, müssen tägliche Gefängnisroutinen wie Morgensvisite, Mittag- und Abendessen absolviert werden, damit kein Verdacht beim skeptischen Wachpersonal entsteht. Sei es online oder gemeinsam mit anderen Mitspielenden vor dem Bildschirm – zusammen mit bis zu vier Leuten macht's laut Tester_innen am meisten Spaß. Da die Level nicht nur auf einem Wege zu lösen sind, ist oftmals sehr viel Kreativität und Planungsvermögen gefragt. Neulinge waren aufgrund weniger Hilfestellungen, dem gehobenen Schwierigkeitsgrad



Vertrieb: Team 17
System: PC, Mac, PS4, Switch, Xbox One
Preis: bis 30 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

und komplexem Gameplay manchmal überfordert. Gewalthandlungen wie das Überwältigen von Mitinsassen werden durch die humorvolle Aufmachung gebrochen und können von Jugendlichen ab 12 Jahren angemessen eingeordnet werden.

Fazit: Komplexe und humorvolle Gefängnisausbrüche im Retro-Look, die gemeinsam mit Freund_innen am meisten Spaß machten.

THE INNER WORLD – DER LETZTE WINDMÖNCH

Mit der Flötennase Robert, seiner großen Liebe Laura, sowie der Taube Hack gehen Spielende in diesem klassischen Adventure auf eine spannende, skurrile und abenteuerliche Reise. Verfolgt vom Bösewicht Emil versuchen sie, den letzten Windmönch zu finden und so ganz Asposien zu retten. Die zweidimensionale, handgezeichnet wirkende Welt ist gespickt mit Geheimnissen und anspruchsvollen Rätseln, welche Spielende mit Hilfe der Bewohner_innen lösen können.



Vertrieb: Head Up Games
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 30 €

USK/IARC: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Nützliche Gegenstände müssen gefunden und sinnvoll kombiniert werden. Dabei wurde das ein oder andere Rätsel für die Spielenden zu einer echten Herausforderung, sodass schlussendlich zum Hilfesystem gegriffen wurde. Nachdem sich die Jungen und Mädchen an die Steuerung gewöhnt hatten, wurde die fantasievolle Welt neugierig erkundet und die Interaktion mit den verrückten Charakteren des Spiels entlockte vielen ein freudiges Lachen. Auch wenn es sich um den zweiten Teil einer Reihe handelt, ist der Titel ohne jegliche Vorkenntnisse zum ersten Teil spielbar.

Fazit: Ein außergewöhnliches, handgezeichnetes Point-and-Click-Adventure mit viel Charme und skurrilem Humor.



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U, Switch
Preis: bis 60 €

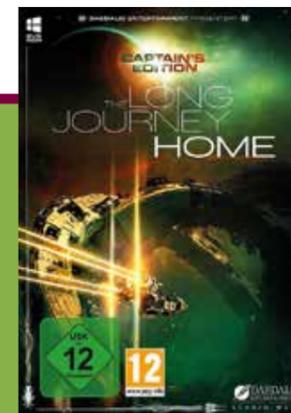
USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Nachdem der bekannte Spieleheld Link aus einem hundertjährigen Schlaf erwacht, gilt es, das Land Hyrule von der bösen Macht Ganons zu befreien. Erstmals in dieser beliebten Reihe können sich Spielende frei in der dreidimensionalen, malerischen Spielwelt bewegen, in der es viel zu erleben gibt: Da können Wildpferde gezähmt, gegnerische Figuren mit Schwert und Bogen besiegt, Mahlzeiten aus gesammelten Ressourcen gebraut, mysteriöse Schreine mit innovativen Denksportaufgaben erkundet werden und vieles mehr. Die Fülle an Betätigungsfeldern sprach ganz unterschiedliche Spielertypen an und sorgte für ein abwechslungsreiches Action-Abenteuer mit sympathischen Figuren, das über

50 Stunden unterhalten kann. In Ortschaften trafen die Jugendlichen auf andere Charaktere, wobei die Dialoge nur in Textform eingeblendet werden. Durch eine schrittweise Einführung zu Beginn fanden sich auch Neulinge schnell zurecht und wenn eine Stelle zu knifflig war, konnte dies durch stärkere Ausrüstung und statusverbessernde Items ausgeglichen werden.

Fazit: Die malerische Welt zu durchforschen und mit seinem Helden zu wachsen sorgte für etliche spannende und abwechslungsreiche Erlebnisse.



Vertrieb: Daedalic Entertainment
System: PC
Preis: ca. 40 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THE LONG JOURNEY HOME

Dieses strategische Weltraum-Abenteuer verspricht viele Stunden Spielspaß und knifflige Herausforderungen. Nachdem der erste große Raumsprung der Menschheit schiefgegangen ist, müssen Schiff und Crew heil zur Erde zurück. Es beginnt eine Mission, für die neben Raumschiffen und Landemodul auch die Crew ausgesucht werden kann: der Testpilot, die Ingenieurin oder doch lieber ein Botaniker? Jede/r Einzelne kann

dabei nutzbringend sein, denn während der langen Heimreise gilt es, kosmischen Gefahren auszuweichen, sich mit Aliens auseinanderzusetzen, Planeten anzu steuern und Ressourcen aufzufüllen. Weil das Universum und seine Bewohner_innen bei jedem Spielstart neu ausgewürfelt werden, ist der Wiederspielwert enorm und die eigene Strategie wird jedes Mal neu überdacht. Das teils kompliziert zu steuernde Spiel war nichts für Ungeduldige, sondern für echte Strategen, die gerne nach neuen Wegen und Lösungen suchen.

Fazit: Komplexes Weltraum-Adventure, das durch seine endlosen Varianten immer wieder für neuen Spielspaß sorgte.





Vertrieb: Tequila Works
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 25 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THE SEXY BRUTALE

The Sexy Brutale ist der Name des Kasinos, in dem sich dieses Krimi-Abenteuer abspielt. Hier übernehmen Spielende die Rolle von Priester Boone, der die rätselhaften Morde an den allesamt maskierten Gästen verhindern soll. Das Besondere hierbei: Der gleiche Tag wird immer wieder erlebt. Die Jugendlichen sammelten also zunächst Informationen über den Hergang der Tat, um sie anschließend durch aufmerksames Lauschen, Beobachten, Rätseln und Kombinieren von Gegenständen zu vereiteln. Wird ein Gast gerettet, übergibt dieser den Spielenden seine bzw. ihre Maske, welche neue Fähigkeiten freischaltet und für Abwechslung im Spielgeschehen sorgen. Insgesamt war der Schwierigkeits-

grad stets angemessen und an kniffligen Stellen half der ein oder andere Hinweis. Die humorvollen Charaktere und der comicartige Grafikstil sorgten dabei ebenso für eine stimmungsvolle Atmosphäre wie der Jazzsoundtrack. Gewaltdarstellungen sind abstrakt dargestellt und konnten von Jugendlichen ab 12 Jahren als Fiktion eingeordnet werden.

Fazit: Ein Rätselspaß mit interessanter Story und besonderer Atmosphäre, der den inneren Detektiv unserer Tester_innen anhaltend weckte.

THIMBLEWEED PARK



Vertrieb: Terrible Toybox
System: PC, Mac, Switch, Xbox One, Android, iOS
Preis: bis 20 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Fazit: Retro-Adventure, das mit seiner ironischen und selbstreferenziellen Inszenierung vor allem die Älteren oft zum Lachen brachte.

In der Nähe der Stadt Thimbleweed Park geschah ein Mord – nun müssen zwei FBI-Agenten sowie später auch andere Figuren den Fall gemeinsam lösen. Dabei ist nicht nur Konzentration und Logik für das Knacken von obskuren Kopfnüssen gefragt, sondern auch Geduld beim Absuchen von immer denselben Orten. Das Retro-Adventure stammt von den Machern des 1987 erschienenen Klassikers *Maniac Mansion* – kein Wunder also, dass Setting, Humor und Stil gespickt sind mit popkulturellen Verweisen. Der altbackene Charme und der verschrobene Humor sorgten im Test für Lacher, das absichtlich veraltete Steuerungssystem und die nicht immer nachvollziehbaren Rätsel hingegen manchmal für Frust. Daher kann zu Beginn auch zwischen einer Variante mit einfacheren Rätseln und dem vollen Spiel mit allen Inhalten gewählt werden. Jüngere Spielende hatten an den vordergründigeren Pointen Spaß, die Älteren und Kenner_innen des Genres waren von der Geschichte, den ungewöhnlichen Charakteren und dem 80er-Jahre-Charme angetan.



Vertrieb: Sega
System: PC
Preis: bis 60 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

TOTAL WAR: WARHAMMER 2

Dieses anspruchsvolle und sehr zeitintensive Strategiespiel im fiktionalen Warhammer-Universum sprach im Test ausschließlich Jungen an. Wieder einmal wird die Kontrolle über eine von insgesamt vier neuen Fraktionen, den Hochelfen, Dunkelelfen, Echsenmenschen oder rattenähnlichen Skaven, übernommen und um die Vorherrschaft gerungen. Die Handlung teilt sich in zwei unterschiedliche Phasen: Auf der Strategiekarte werden rundenbasiert und ohne Zeitdruck Einheiten über die Weltkarte manövriert, Gebäude errichtet, Städte verwaltet, Bündnisse geschmiedet oder Kriege geführt, Schlachten mit Fantasy-Figuren und fiktionalem Kriegsgerät finden hingegen in Echtzeit statt. Hier

heißt es, die eigenen Truppen klug zu positionieren und auf Angriffe rasch zu reagieren. Der taktische Tiefgang, die abwechslungsreichen Szenarien und vor allem der Mehrspielermodus bot Genre-Fans lang anhaltenden Spielspaß, überforderte allerdings unerfahrene und lesefaule Spielende.

Fazit: Intensives Strategiespiel mit Fantasy-Schlachten, das vor allem ältere, geduldige Warhammer-Fans und Strategie-Profis ansprach.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

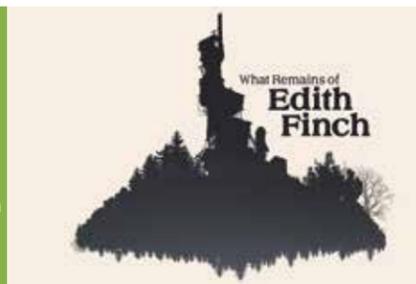
Edith Finch kehrt als einzige Überlebende einer tragischen Familie in ihr verlassenes Elternhaus zurück.

Nun versucht sie, die Schicksale der vormals hier lebenden Generationen zu ergründen. Dabei tauchen Spielende nach und nach in Ediths Gedankenwelt ein, suchen aus der Ego-Perspektive nach Hinweisen, entdecken Geheimgänge und erleben an traumgleichen und surreal inszenierten Schauplätzen die Hintergründe der Todesfälle. Mal wird dies als Comic erzählt, dann wird ein Kind beim Schaukeln gesteuert, ein anderes Mal führen Spielende Akkordarbeit in der Fabrik durch. Die Tode werden dabei nicht in Gänze ausgespielt und auch nicht drastisch oder bedrohlich dargestellt. Dennoch wird gefordert, das abstrakte Geschehen und

Fazit: Die interaktive Geschichte bietet zwar keine spielerische Herausforderung, dafür umso mehr emotionalen Tiefgang.

Vertrieb: Annapurna Interactive
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: ca. 20 €

USK/IARC: freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



die aufwühlende Story zu interpretieren, was für Kinder unter 14 Jahren überfordernd sein könnte. In der Gruppe entstand eine emotionale Bindung zu der Familie und deren Schicksal sorgte für jede Menge Gesprächsstoff.

YO-KAI WATCH 2: KRÄFTIGE SEELEN

Yo-Kai sind geisterhafte Wesen, die aus einer Parallelwelt zu den Menschen gelangen. Ziel ist es, die mal frechen, mal freundlichen Kreaturen mit der namensgebenden Yo-Kai Watch aufzuspüren und sich mit ihnen anzufreunden. Hierfür müssen diese zunächst in rundenbasierten und mit Minispielen gespickten Kämpfen besiegt werden, was strategisches Denken erfordert – nur so kann es gelingen, den Zwist zwischen zwei konkurrierenden Lagern zu schlichten. Fans der Marke fanden sich sofort zurecht und lobten die Zeitreisen in das historische japanische Setting sowie die zahlreichen Online- und Mehrspieler-Features und auch Jüngere

Fazit: Rundenbasiertes Rollenspiel mit ansprechendem Setting im Anime-Look, neuen Multiplayermöglichkeiten sowie viel Wortwitz und Humor.



Vertrieb: Nintendo
System: Nintendo 3DS
Preis: ca. 35 €

USK/IARC:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

fühlten sich durchaus von der an Animes erinnernden Aufmachung angesprochen. Doch um die witzige und spannende Geschichte zu verstehen, muss nicht bloß viel gelesen werden, es ist zudem ein guter Orientierungssinn notwendig, denn die abwechslungsreich gestaltete Spielwelt ist durchaus weitläufig. *Yo-Kai Watch 2* ist in drei Variationen erhältlich: *Kräftige Seelen*, *Geistige Geister* und *Knochige Gespenster*.

YOOKA LAYLEE

Gemeinsam mit den namensgebenden Figuren Yooka, einem grünen Chamäleon, und Laylee, einer lila Fledermaus, müssen Seiten eines von Bösewichten zerstörten Buchs in abwechslungsreich gestalteten, bunten 3D- Welten zusammengesucht werden. Die beiden Freunde lassen sich in dem Jump'n'Run als Einheit steuern: Laylee sitzt bequem auf Yookas Kopf und ermöglicht so zum Beispiel durch Einsatz ihrer Flügel weitere Sprünge. Bei dieser Steuerung mussten sich unerfahrene Tester_innen erstmal eingewöhnen, danach konnten sie aber problemlos die Welt erkunden. Dass die teilweise doch recht langen Dialoge mit humorvollen Charakteren nur über Text eingeblendet werden, wurde von Jüngeren als anstrengend empfunden. Am Ball blieben sie trotzdem, denn es gilt, im weiteren Spielverlauf immerzu neue Welten freizuschalten. Außerdem erhalten Yooka und Laylee weitere



Vertrieb: Team 17
System: PC, PS4,
Xbox One
Preis: bis 28 €

USK/IARC:
freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

Fähigkeiten, die das Meistern der teilweise kniffligen Rätsel und Sprungpassagen erleichtern und vielseitig gestalten – hier war bei den Kindern Geschick und Kreativität gefragt.

Fazit: Ein kunterbuntes Jump'n'Run mit abwechslungsreichen 3D-Welten, stimmungsvoller Musik und kniffligen Passagen, das neben Geschick auch Lesebereitschaft fordert.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Neuaufgabe der Broschüre
„Gutes Aufwachsen mit Medien – Ein Netz für Kinder“.
kostenlos beim (BMFSFJ) erhältlich unter
[https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/
gutes-aufwachsen-mit-medien/86410](https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/gutes-aufwachsen-mit-medien/86410)

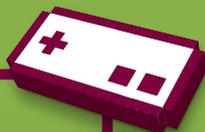
Digitales Kinderzimmer

Praktische Hilfen für Eltern und pädagogische Fachkräfte

2017/18



**UNSER BESONDERER DANK
GILT ALLEN KINDERN UND
JUGENDLICHEN, DEREN
EINSCHÄTZUNG DIE
GRUNDLAGE DER
BEURTEILUNGEN BILDEN.**



WICHTIGE LINKS

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

www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/familie-kinder/jugendschutz/spiel-und-lernsoftware-paedagogisch-beurteilt
www.spieleratgeber-nrw.de
www.usk.de
www.schau-hin.info
www.internet-abc.de
www.sin-net.de/paedi.htm
www.spielbar.de
www.grimme-game.de
www.klicksafe.de

IMPRESSUM

Redaktion:

Daniel Heinz, Andrea Köper, Jan Scheurer, Martina Sussenburger, Andreas Gloge

Lektorat:

Jessica Hackenbroch

In Zusammenarbeit mit:

Birgit Schlotter, SkF e. V. KiTa Haus Adelheid, Köln
Saskia Moes, Felix Möller, Markus Paluch, Arne Rump,
Bürgerzentrum Deutz, Köln
Kai Harder, Björn Wieland, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt
am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Philipp Timmer, Übermittagsbetreuung Gymnasium Schaurtestrasse,
Bürgerzentrum Deutz, Köln
Linda Scholz, OT St. Anna, Köln
Timothy Shaw, Stadtteilbibliothek Kalk, Köln
Karolina Albrich, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln
Marcus Lüpke, Freiherr-vom-Stein Schule, Gifhorn
Kathrin Walter, SIN – Studio im Netz e.V., München
Torben Kohring, Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Alexander Hundenborn, Kok Hung Cheong,
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Kontaktadresse:

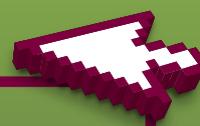
Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung
Aachener Str. 220
50931 Köln Telefon: 0221/221-27036
E-Mail: andrea.koepfer@stadt-koeln.de
Internet: www.stadt-koeln.de

Jahrgang 2017/2018

Fotos: Martina Sussenburger (U1)
Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: Steinbach Werbedruck, Köln



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend