

BAND 34
AUSGABE 2024/25



DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



Bildungsoffensive Medienkompetenz, jetzt!

Fair Play auch online:
Medienkompetenz für junge Menschen
in Zeiten von Hass und Desinformation.

Medienkompetenz ist für Kinder und Jugendliche heute genauso wichtig wie Lesen und Schreiben. In einer Demokratie müssen junge Menschen lernen, Informationen kritisch zu hinterfragen, um eine eigene, fundierte Meinung bilden und verantwortungsvoll an der Gesellschaft teilnehmen zu können.

Damit Erwachsene sie gut dabei begleiten können braucht es:

- Dauerhafte Strukturen für Medienkompetenz im Sozialraum Schule, in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit oder Angeboten für Familien,
- flächendeckende Qualifizierungen von pädagogischen Fachkräften und Unterstützung von Eltern,
- eine verlässliche und langfristige Finanzierung.

Demokratie braucht Medienkompetenz

Verstehen, was wahr ist – mitentscheiden, was wichtig ist!

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/demokratie

GAMM
**Gutes Aufwachsen
mit Medien**

Die Anlaufstelle für Infos rund um die Begleitung
von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt.

Sehr geehrte Leser*innen,

unsere Kinder und Jugendlichen spielen, lernen und erleben ihre Umwelt seit vielen Jahren sowohl in virtuellen Spielwelten als auch auf dem Schulhof oder dem Sportplatz. Auch auf digitalen Spielfeldern wird also soziales Miteinander gelebt. Hier tauschen sich junge Menschen untereinander aus und erleben gemeinsame Abenteuer. Spielerische Herausforderungen lassen sich am besten meistern, wenn alle zusammen und miteinander im Bewusstsein der gegenseitigen einzigartigen Eigenschaften agieren. Dabei wird diskutiert, ausprobiert und verworfen: In virtuellen Welten wird Demokratie erlebt und gelebt. Gerade in bewegten Zeiten, wie wir sie in den letzten Monaten und Jahren erleben, sind unbeschwerte Lern- und Experimentierfelder für Kinder und Jugendliche besonders wichtig.

Das Projekt „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ erkennt seit seinen Anfängen vor mittlerweile 34 Jahren Kinder und Jugendliche als Expert*innen für digitale Welten an. Hier spielen, testen und beurteilen junge Kölner*innen im Vorschul- bis zum jungen Erwachsenenalter die wesentlichen Neuerscheinungen, aber auch die „Klassiker“ auf dem riesigen und diversen Markt für digitale Games. Unter kompetenter medienpädagogischer Begleitung erforschen sie selbst, welches Spiel für welche Altersgruppe besonders geeignet ist, was es dabei auszeichnet und wo Herausforderungen liegen.



Foto © Stadt Köln

Kennenlernen können Sie die jungen Spieleexpert*innen und das Team hinter „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ auch auf dem Jugendforum NRW, das seit 11 Jahren durch die Fachstelle Medienpädagogik der Stadt Köln mit einem Netzwerk von mehr als 20 Partnerinstitutionen umgesetzt wird und als fester Bestandteil zur gamescom gehört. Hier finden sich zu nahezu allen Fragen zum digitalen Spielen die passenden Ansprechpartner*innen und natürlich auch viele Games zum Selbstaustausch. Wie diese Broschüre zeichnet sich das Jugendforum NRW durch größtmögliche Barrierefreiheit aus, so dass alle mitspielen können.

Ich wünsche Ihnen eine spannende und informative Lektüre und viel Spaß beim gemeinsamen Spielen. Bleiben Sie neugierig beim Erforschen digitaler Welten und lassen Sie sich gerne durch unsere Wegweiser begleiten.

Henriette Reker
Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

Inhalt

Tipps für Familien	5
USK-Erklärung	6
Zusatzhinweise zur Altersfreigabe	7
Austausch auf Augenhöhe: Junge Menschen als Botschafter*innen für Demokratie	8

Schon für Kinder

Farming Simulator Kids	10
ODDADA	10
Tell Me Your Story	11
Super Mario Party Jamboree	11
Chessarama	12
Asterix & Obelix: Slap Them All! 2	12
Little Kitty, Big City	13
Fireside	13
Princess Peach: Showtime!	14
Astro Bot	14
Der kühne Knappe	15

Medienbildung

Wo ist Joy?	16
KryptoKids und das geheime Netzwerk	17
Sherlock Phones	17

Europa	18
SCHIM	18
Shin chan: Abenteuer in Kohlenburg	19
House Flipper 2	19
Mario vs. Donkey Kong	20
WarioWare: Move It!	20
Gravitorium	21
Arranger: A Role-Puzzling Adventure	21
Craftomation 101	22
World of Goo 2	22
Meisterdetektiv Pikachu kehrt zurück	23
Gift	23
A Highland Song	24
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	24
The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom	25
Duck Detective: The Secret Salami	25

Roblox	26
--------------	----

Mobile Games

Brawl Stars	30
Subway Surfers	31
Royal Match	31

Erst für Jugendliche

EA SPORTS FC 25	32
We Are Football 2024	32
EA SPORTS NHL 25	33
TopSpin 2K25	33
Harry Potter: Quidditch Champions	34
Lil' Guardsman	34
EA SPORTS F1 24	35
MotoGP 24	35
Laysara: Summit Kingdom	36
SteamWorld Build	36
Prince of Persia: The Lost Crown	37
ANIMAL WELL	37
Promenade	38
Dungeons of Hinterberg	38
Visions of Mana	39
DRAGON QUEST MONSTERS: Der dunkle Prinz ..	39
DRAGON BALL: Sparking! ZERO	40
Tekken 8	40
Prim	41
Copycat	41
Satisfactory	42
Another Crab's Treasure	42
Life is Strange: Double Exposure	43

Spielen und Lernen:

Wie Games Bildung revolutionieren	44
---	----

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Dragon Age: The Veilguard	46
Star Wars Outlaws	46
Honkai: Star Rail	47

Preview 2025	48
--------------------	----

Alphabetisches Spiele-Register	50
--------------------------------------	----

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

Tipps für Familien

Wenn es um das Thema digitale Spiele geht, sind Eltern und Fachkräfte oft ratlos. Die Faszinationskraft ist oft nicht nachvollziehbar und Berichterstattungen in den Medien werfen häufig ein negatives Licht auf verschiedene Games. Da digitale Spiele Chancen und Risiken bietet, ist es wichtig, sich mit dem Hobby der Kinder und Jugendlichen auseinanderzusetzen.

Spielen Sie mit

Versuchen Sie gemeinsam einen Einblick in die Spielwelten zu bekommen. Neben dem Spaß können Sie sich ein Bild darüber machen, was an einem Spiel fasziniert und ob Inhalte vorkommen, die Sie als ungeeignet erachten. Über das Spielen finden Sie einen tieferen Zugang zu den Kindern und Jugendlichen und können Themen ihrer medialen Lebenswelt aufgreifen und miteinander ins Gespräch kommen.

Begegnen Sie Spielen mit gelassener Skepsis

Für Eltern wird es immer schwieriger, in der Welt der Games den Überblick zu behalten. Skepsis ist verständlich, doch für viele Jugendliche sind Spiele nur ein Hobby unter vielen. Vermeiden Sie vorschnelle Urteile. Kinder, denen Halt und Anerkennung fehlen, suchen oft Ausgleich in Spielen. Fördern Sie daher im Alltag das Vertrauen und die Unterstützung, die Ihr Kind braucht, um Herausforderungen zu meistern.

Vereinbaren Sie Regeln

Erstellen Sie gemeinsam verbindliche und nachvollziehbare Regelungen zu Medienkonsum und -zeiten. Dazu zählen neben der Nutzung des Computers auch das Fernsehen und die Konsolenspiele. Dieser Rahmen kann nach und nach dem Alter bzw. dem Entwicklungsstand Ihres Kindes entsprechend angepasst werden. Mit älteren Kindern können Sie Spielzeiten und Konsequenzen bei Regelverstößen gemeinsam festlegen. So entsteht ein Familien-Leitfaden für den verantwortungsvollen Medienumgang.

Bieten Sie Alternativen

Digitale Spiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und dürfen als Hobby darin ihren Platz haben. Sorgen Sie aber auch dafür, dass Ihre Kinder vielfältigen Freizeitbeschäftigungen nachgehen, damit digitale Spiele und Internet keinen zu hohen Stellenwert einnehmen. Bieten Sie Anregung und Alternativen zum digitalen Spiel, um Selbstwirksamkeitserlebnisse im Alltag zu fördern, z.B. in Form gemeinsamer Unternehmungen oder Hobbys wie Sport, Musik und Treffen mit Freund*innen.

Zeigen Sie Interesse

Was und warum spielt Ihr Kind? Geht es um den Kontakt zum Freundeskreis? Wird im Spiel Spannung und Abenteuer gesucht? Informieren Sie sich über die unterschiedlichen Plattformen, Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Pädagogische Angebote bieten weitreichende Informationen zu Inhalten, Altersfreigaben, Chancen und Risiken der gängigen Spiele.

Sie finden ein bestimmtes Game nicht in dieser Broschüre? Der **Spieleratgeber-NRW**



bietet zahlreiche Informationen und pädagogische Spielebeurteilungen.

<https://spieleratgeber-nrw.de/>

Die **Initiative SCHAU HIN!** bietet eine umfangreiche Ratgeberseite zum Thema Bildschirmzeit.

<https://www.schau-hin.info/bildschirmzeiten>

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung. Auch in den meisten großen Online-Shops wird immer auf die Kennzeichen verwiesen.

Kennzeichen und Zusatzinformationen für reine Online-Spiele und Apps werden von der USK über das separate Verfahren der International Age Rating Coalition (IARC) ausgespielt. Das System ist nur für solche Vertriebsplattformen verfügbar, die sich IARC angeschlossen haben. Deshalb kann es vorkommen, dass manche in dieser Broschüre aufgeführten Spiele kein Alterskennzeichen tragen.

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß

§ 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



angesiedelt, sodass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für die Spielenden bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen Arcade-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige militärische Simulationen.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß

§ 14 JuSchG.

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



Keine Jugendfreigabe gemäß

§ 14 JuSchG.

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

Quelle und weitere Informationen: www.usk.de

Die Zusatzhinweise zur Altersfreigabe

Seit Januar 2023 finden Eltern bei neu eingestuftem Spielen neben zusätzlichen Informationen zu den Gründen für die Altersfreigabe auch Hinweise zu vorhandenen Online-Funktionen im Spiel, wie etwa zu Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten. Dies schafft Transparenz und unterstützt Eltern noch besser dabei, eine informierte Entscheidung bei der Spielauswahl zu treffen und Spieleinstellungen auf den Geräten entsprechend anpassen zu können. Die Hinweise sind auf der Rückseite der Spielverpackungen sowie in der Titeldatenbank der USK auffindbar. Auch auf Online-Spieleplattformen, die dem IARC-System angeschlossen sind, finden sich neben den USK-Alterskennzeichen auch Informationen zum Inhalt und zu den im Spiel enthaltenen Online-Funktionen.

Hinweise zu den Gründen der Altersfreigabe



Die Hinweise in gleicher Farbe geben die wesentlichen Gründe für das USK-Alterskennzeichen eines Spiels an. Damit werden jugendschutzrelevante Aspekte, die zur Alterseinstufung eines Spiels geführt haben, transparent ersichtlich. Hierbei kann es sich um Inhaltsrisiken handeln, also um Risiken, die allein aufgrund der Spielinhalte entstehen. Hierzu zählen z. B. die Darstellung von Gewalt oder eine düstere Spielatmosphäre. Ausschlaggebend für die Alterseinstufung können aber auch so genannte Nutzungsrisiken sein. Diese ergeben sich aus den in einem Spiel enthaltenen Online-Funktionen, wie z. B. Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten. Ob eine Zusatzfunktion als Nutzungsrisiko für eine bestimmte Altersgruppe bewertet wird, hängt sowohl von der Art und Weise der Implementierung als auch von den möglichen technischen Schutzeinstellungen im Spiel ab.

Hinweise zur Nutzung

Die nicht eingefärbten Hinweise unter dem Kennzeichen geben an, welche Zusatzfunktionen in einem Spiel vorhanden sein können. Zu den Online-Funktionen gehören z. B. Kommunikationsmöglichkeiten (z. B. Sprach- oder Text-Chats) im Spiel, zusätzliche Kaufmöglichkeiten für die Freischaltung weiterer Spielinhalte sowie die Weitergabe des eigenen Standorts. Diese Zusatzhinweise dienen dazu, auf vorhandene potenzielle Risiken im Spiel aufmerksam zu machen, damit gegebenenfalls technische Schutzeinstellungen getroffen werden können.



Weitere Informationen zu den Alterskennzeichen: www.usk.de/die-usk-alterskennzeichen



Hilfe zu Jugendschutzeinstellungen auf den gängigen Spieleplattformen gibt es hier: <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/plattformen/jugendschutzeinstellungen/>

Austausch auf Augenhöhe: Junge Menschen als Botschafter*innen für Demokratie

Von Bettina Goerdeler

Warum sind Wahlen wichtig und welchen Stellenwert haben sie in einem demokratischen System? Wie kann ich Desinformationen erkennen und wie kann ich auf diese reagieren? Wie kann ich meine eigene Meinung in den gesellschaftlichen Diskurs einbringen? Diese Fragen greift das Demokratieprojekt *Ich bin wählerisch!* des Vereins *Aktion Zivilcourage e. V.* auf. „Uns geht es mit dem Projekt vor allem darum, junge Menschen in den Dialog zu bringen, zu einem kritischen Denken und Reflektieren anzuregen und das Bewusstsein für ein demokratisches Miteinander zu stärken“ sagt Franz Werner, Projektleitung im Bereich der Politischen Jugendbildung im Verein *Aktion Zivilcourage e. V.*

Von jungen Menschen für junge Menschen

Ich bin wählerisch! legt seinen Fokus auf außerschulische Peer-Ausbildungen, bei denen Jugendliche Wissen und Methoden rund um Wahlen und Demokratie erwerben und zu Diskussions- und Workshopleiter*innen ausgebildet werden. Ziel ist es, im Anschluss an die Ausbildung einen eigenen Workshop oder ein Aktionsformat in der Schule durchführen zu können. „Es geht uns darum, dass Jugendliche lernen, kritisch-reflektiert zu denken und zu handeln, auch im Umgang mit digitalen Medien. Zudem fördern wir mit dem Projekt, neugierig zu sein, in den Austausch miteinander zu gehen, auch und gerade wenn unterschiedliche Meinungen existieren.“

Einen Vorteil in der Peer-Education sieht Franz Werner zum einen in der Möglichkeit eines Austausches auf Augenhöhe, weil die ausgebildeten Peers im gleichen oder ähnlichen Alter wie die Teilnehmenden aus der Klasse sind. Zum anderen sind die Peers im Gegensatz zu einem klassischen Bildungsworkshop - der im Regelfall an einem Tag in der Schule durchgeführt wird - dauerhaft im Schulalltag verortet. Das ermöglicht einen informellen Austausch auch nach dem Workshop, zum Beispiel, wenn sich Fragen erst zu einem späteren Zeitpunkt ergeben“, schildert Franz Werner. Und ergänzt: „Von einigen Peers ha-



Foto: © Jannis Alden Foster

Franz Werner ist Projektleiter beim Verein Aktion Zivilcourage und setzt sich für die Stärkung der demokratischen Kultur ein. Dafür entwickelt er Bildungsprogramme und Workshops u. a. zu den Themen Wahlen, Desinformation und Hatespeech.

ben wir die Rückmeldung bekommen, dass sie auch in die Präventionsarbeit an Schulen eingebunden wurden.“

Wie Medien- und Demokratiebildung gelingen können

Franz Werner sieht vor allem zielgruppen- und altersgerechte, innovative Formate und einen Bezug zur Lebenswelt junger Menschen als wesentlich an, um diese mit politischer Bildungsarbeit und Medienbildung zu erreichen. Dazu zählt er insbesondere digitale Medien und Plattformen, die für Jugendliche relevant sind und die sie in ihrem Alltag nutzen. „Im Projekt Ich bin wählerisch! schauen wir uns zum Thema Wahlen die Social Media Auftritte von Politiker*innen und Parteien bei Instagram und TikTok an und sprechen sowie reflektieren das auf den Kanälen Dargestellte.“

Im Dialog bleiben

Um zu verstehen, einzuordnen und auch eigene Ansichten zu hinterfragen, ist insbesondere die Auseinandersetzung mit anderen Meinungen wertvoll. „Ich kann Menschen, insbesondere Jugendliche, nur ermutigen, sich zu gesellschaftlichen und politischen Themen auszutauschen. Der Dialog ist gerade vor dem Hintergrund zunehmender Polarisierung wichtig, um andere An-

sichten kennenzulernen und besser nachvollziehen zu können. Auch wenn es nicht immer einfach ist, andere Meinungen auszuhalten“, betont Franz Werner.

Rechten Parolen widersprechen

Gesellschaftliche Konfliktlinien und Polarisierung finden sich auch in Klassenzimmern oder in Jugendgruppen wieder. „Meinungsverschiedenheiten hat es schon immer gegeben. Was uns aber auffällt: Extreme Äußerungen und auch Einstellungen, insbesondere rechtspopulistische bis hin zu rechtsextremen Ansichten, sind verbreiteter und salonfähiger geworden. Wenn uns menschen- und demokratiefeindliche Inhalte in einem Workshop auffallen, versuchen wir zu verstehen, woher diese kommen, lassen diese nicht unkommentiert stehen, sondern hinterfragen diese gemeinsam in der Gruppe und zeigen Grenzen auf“, erläutert Franz Werner.

Die Anlaufstelle für Informationen rund um die Begleitung von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt. Mehr zum Artikel und weiteren Themen unter gutes-aufwachsen-mit-medien.de

GAMM Gutes Aufwachsen mit Medien



Preis: bis 30 € | Vertrieb: Giants Software
System: Android, iOS, Switch

FARMING SIMULATOR KIDS

Spieler*innen tauchen in ein interaktives Bilder- bzw. Stickerbuch rund ums Thema Landwirtschaft ein:

Doch anstatt wie bei dem Klassiker *Landwirtschafts-simulator* in der Verantwortung des Managens eines gesamten Hofes zu stehen, steckt man bei diesem (klein-)kindgerechten Ableger eher in einer Erkundungsrolle. Über den Touchscreen der *Nintendo Switch* – die Nutzung des Fernsehmodus ist nicht möglich – können die in Comicgrafik gestalteten Bereiche Hof, Scheune, Markt und Wald besucht werden. Kinder lernen das Anpflanzen und Ernten von Gemüse kennen und versorgen in der sehr romantisiert dargestellten Bauernhofwelt auch Tiere. Klein- bis Grundschul Kinder ab vier Jahren können hier, vor allem in Begleitung von Erwachsenen, den Traum eines eigenen Bauernhofs erleben und mit den passenden Wörtern oder Geschichten an die Hand genommen werden. Im Test gefiel dabei besonders die Gestaltung des eigenen Avatars. Für ältere Kinder fehlen jedoch klare Aufgaben und Herausforderungen.



Bilder: © Giants Software

Fazit: Ein buntes Bilderbuch über Landwirtschaft, das schon für die jüngsten Spieler*innen geeignet ist.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

ODDADA

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

Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Sven Ahlgrimm
System: PC, Mac

ODDADA

Während ein Zug durch sechs Stationen begleitet wird, entsteht ein eigens erschaffenes Musikstück. An jedem Halt können mit unterschiedlichen Bausteinen Melodien, Harmonien oder Beats kreiert werden, indem man sie individuell platziert und die Stationen entsprechend einstellt. Jeder Halt ergänzt den Zug um einen Wagen, der das jeweilige Ergebnis repräsentiert. Nach der letzten Station können alle Wagons nochmal abgemischt und anschließend eine Kasette des Musikstücks erstellt werden. Diese kann dann gespeichert, hochgeladen, als Datei heruntergeladen oder gelöscht werden. Optisch wirkt alles bunt und fröhlich wie Holzspielzeug und lädt zum Ausprobieren ein. Allerdings fehlen Erklärungen, was den Prozess zunächst abstrakt gestaltet. Das macht es nötig, entweder bereits ein grundlegendes Musikverständnis mitzubringen oder mit viel Geduld und Ausprobieren die Funktionalitäten verstehen zu lernen, was dann jedoch das musikalische Verständnis fördern kann.

Bilder: © Sven Ahlgrimm



Fazit: Durch Ausprobieren können eigene, kleine Musikstücke erstellt und anschließend als Datei weiter genutzt werden.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

TELL ME YOUR STORY



Preis: bis 10 € | Vertrieb: RedDeer.Games
System: PC, Switch

Wie der Name verrät, handelt es sich bei diesem Spiel eher um eine interaktive Geschichte. Im Mittelpunkt steht eine Enkelin, die ihre Großmutter besucht und alles über deren Leben als junge Frau erfährt. So durchlebt man alle relevanten Momente, vom Reisen in fremde Länder bis hin zu dem Zeitpunkt, an dem die Oma in jungen Jahren ihre große Liebe traf. Die Geschichte kommt hierbei völlig ohne Sprache oder Text aus. Vielmehr werden die einzelnen Stationen durch kleine Puzzle durchlebt, in denen Objekte an die passende Stelle verschoben, sortiert oder gefunden werden müssen. So werden etwa Kartons gestapelt, Teller gewaschen, im fernen Asien Tee gepflückt oder Bilder richtig zugeordnet. Auch auf Erklärungen wird komplett verzichtet, weshalb oft unterschiedliche Lösungswege ausprobiert werden müssen, um zu verstehen, was die aktuelle Aufgabe ist. Die Hilfsfunktion nützt hier mal mehr und mal weniger, was manche Spieler*innen frustrieren kann. Besonders positiv fielen im Test jedoch die wunderschön handgezeichnete Grafik und die liebevolle Gestaltung auf.

Fazit: Interaktiv erzählte Geschichte über das Leben und die Abenteuer einer jungen Frau.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Bilder: © RedDeer.Games



Preis: bis 60 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch

SUPER MARIO PARTY JAMBOREE



Bilder: © Nintendo

Dieses dynamische Partyspiel-Erlebnis begeistert durch eine Vielzahl an Minispielen und bietet insgesamt sieben neue sowie aus vorherigen Teilen bekannte Spielbretter. Bis zu vier Partywütige treten in einer Mischung aus Geschicklichkeits-, Reaktions- und Denksportaufgaben gegeneinander an, wobei der Spielspaß sowohl lokal als auch online im Multiplayermodus geteilt werden kann. Die farbenfrohe Gestaltung und viele bekannte Charaktere sorgen für eine zugängliche Spielatmosphäre, die besonders bei jüngeren Fans gut ankommt. Neben Glückselementen ist auch strategisches Vorgehen gefragt, um Minispiele zu gewinnen und sich weitere Vorteile zu verschaffen. Weder In-Game-Käufe noch nutzergenerierte Inhalte sind vorhanden, was den Titel für Familien besonders sicher und ansprechend macht. Aufgrund seines sozialen Charakters und des Wettbewerbs unter Freund*innen wird der Titel gerne oft und lange gespielt – und bietet immer wieder neue Möglichkeiten für spaßige Runden.

Fazit: Farbenfrohes und kindgerechtes Partyspiel, das besonders als Gruppenerlebnis viel Freude bereitet.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

CHESSARAMA



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Hawthorn Games
System: PC, PS4, Xbox One, Xbox Series, Switch

In mehreren Modi und verschiedenen Leveln werden abwechslungsreiche Rätsel gestellt, die mithilfe von Schachfiguren gelöst werden. Die Figuren können sich dabei nur so bewegen wie ihre realen Vorbilder. So müssen etwa mit dem Springer, also einem Pferd, Felder bestückt, sowie mit verschiedenen Figuren Fußball gespielt oder Kämpfe ausgetragen werden. Jedes Level hat besondere, optionale Aufgaben und mehrere Schwierigkeitsgrade, außerdem gibt es ein einführendes Tutorial am Anfang jeder Reihe. Die Mischung aus den klassischen Regeln des Schachs und logischer Bewegungsrätsel bietet in den meisten Leveln Raum für unterschiedliche, kreative Lösungsansätze. Durch Fortschritt in den ersten Leveln werden weitere freigeschaltet; ebenso verschiedene, cartoonartige Looks für



Bilder: © Hawthorn Games

die Figuren. Außerdem kann auch klassisches Schach gespielt werden, hier wird dann ausschließlich gegen computergesteuerte Gegner angetreten. Eine Bestenliste aller Spielenden rundet das Angebot ab.

Fazit: Kreativer Rätselspaß mit bunten Figuren, die wie ihre Vorbilder aus dem Schach funktionieren.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

ASTERIX & OBELIX: SLAP THEM ALL! 2

„Wir befinden uns im Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten.“ Nicht nur beginnt *Slap them all! 2* mit denselben Worten wie alle Asterix-Comics, auch die Story und der Look des Spiels haben sich verschiedener Geschichten um den kleinen Krieger bedient. Diese Nähe zur Vorlage ist die Stärke des Titels: Die Tester*innen hatten wirklich das Gefühl,



Preis: bis 45 € | Vertrieb: MICROIDS S.A.
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

sich durch einen Comic zu kämpfen, denn das Spielprinzip besteht vor allem darin, Römer und andere Gegner zu verkloppen. Die Zwischensequenzen, in denen die Handlung vermittelt wird, setzen sich leider nur aus Standbildern der Figuren zusammen, die aber immerhin mit schönen Stimmen vertont wurden. Gut gefallen hat den Tester*innen der Koop-Modus, bei dem Asterix und Obelix gemeinsam zu Felde ziehen. In den Kämpfen haben beide verschiedene Spezialattacken, die mit tollen Animationen daherkommen. Dennoch stößt die 2D-Grafik schnell an ihre Grenzen.

Fazit: Trotz schöner Bilder wurden die Comic-Kämpfe im Test von den jungen Fans als etwas eintönig empfunden.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Bilder: © MICROIDS S.A.

LITTLE KITTY, BIG CITY



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Double Dagger Studio
System: PC, Mac, Xbox One, Xbox Series, Switch

Eine kleine, süße Katze muss ihren Weg durch die große Stadt nach Hause finden. Dabei trifft sie auf verschiedenste andere Tiere, die ihr – meist für kleinere Gefallen – helfen, neue Fähigkeiten zu entwickeln, die sie benötigt, um ihrem Ziel näherzukommen. Die Stadt ist groß, aber überschaubar und bietet viel Raum zum Erkunden, Klettern, Springen – und natürlich, ganz in Katzenmanier, Dinge ‚aus Versehen‘ herunterwerfen. Die Aufgaben sind dabei etwas repetitiv: Hole dies, sammel jenes – jedoch für die jüngere Zielgruppe und katzenbegeisterte Spieler*innen kein Problem. Auch Neueinsteiger*innen im Thema Games waren im Test schnell angetan und konnten die Steuerung per Controller mühelos erlernen. Lesekompetenz ist stellenweise gefragt, um Hinweise oder Aufgaben zu verste-



Bilder: © Double Dagger Studio

hen, da die Sprachausgabe nur aus Tiergeräuschen besteht. Der Humor spricht Jüngere wie Ältere an. Dadurch, dass kein Zeitdruck gestellt wird und Action eher rar gesät ist, lädt das Spiel auch zum Entspannen ein. Vor allem aber überzeugte im Test das Thema Katzen.

Fazit: Ein Titel, den sich auch unerfahrene Gamer*innen und Katzenfans schnell erschließen konnten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FIRESIDE

Nach einem Schiffbruch erwacht man auf einer Insel und muss diese fortan erkunden, Gespräche führen, Gegenstände sammeln, Waren tauschen und Zutaten kochen, um die Bedarfe der anderen Figuren zu erfüllen und letztlich Freundschaften zu schließen. Hierbei werden Lesebereitschaft sowie Management-Kompetenzen gefordert und Action sucht man vergebens. Dennoch gefielen den Tester*innen die verschiedenen skurrilen, aber liebenswerten Charaktere und schnell wurde gemeinsam geplant, welche Ressourcen man sammelt und sinnvoll tauscht, um die Aufgaben abzuschließen. Durch den Tagesrhythmus sind die Handlungsoptionen pro Tag nämlich begrenzt, weshalb ökonomisch clever und strategisch geplant werden muss, um möglichst effizient vorzugehen. Hierbei gerät man jedoch nie in stressige Situationen und kann die Insel entspannt im eigenen Tempo erkunden. Aktuelle Auf-



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Emergo Entertainment
System: PC

gaben und Informationen können jederzeit im Abenteuerhandbuch nachgeschaut werden. Die bunte und liebevoll gestaltete Optik unterstreicht das ruhige und entschleunigte Gameplay.

Bilder: © Emergo Entertainment



Fazit: Storybasiertes Abenteuer über Freundschaften und Tauschhandel auf einer fantasievollen Insel.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

PRINCESS PEACH: SHOWTIME!



Preis: bis 60 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch



Nachdem eine maskierte Schurkin das Funkeltheater in ihre Gewalt gebracht hat, machen sich Prinzessin Peach und Funkelfee Stella auf, das Gebäude zurückzuerobern. Gemeinsam begeben sich die beiden durch bunte Level, die wie eine Theaterauf-

führung mit Kulissen, Bühne und Vorhang gestaltet sind und verschiedene Genres, wie Western, Musical oder eine Eislaufshow, aufgreifen. Doch die Level haben nicht nur unterschiedliche Settings, auch die Kostüme für Peach und die Spielmechaniken ändern sich je nach Thema. Schnell fanden die Tester*innen ihre Favoriten, wie Ninja-Peach oder die Meisterdiebin. Im Verlauf werden die Aufgaben und Bosskämpfe kniffliger und oft brauchte es mehrere Anläufe, um Missionen abzuschließen. Zudem beinhaltet jedes Level Geheimnisse und versteckte Objekte, die motivieren, die Welten öfter zu besuchen. Durch die Abwechslung zwischen Rätseln, actionreichen Kämpfen und Geschicklichkeitspassagen ist *Princess Peach: Showtime!*, trotz eher geringer Spielzeit, auch für Jüngere und die ganze Familie interessant.

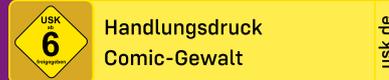


Bilder: © Nintendo

Fazit: Verschiedene, bunte Kulissen sorgen für ein abwechslungsreiches Jump 'n' Run durch verschiedene Theater-Genres.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

ASTRO BOT

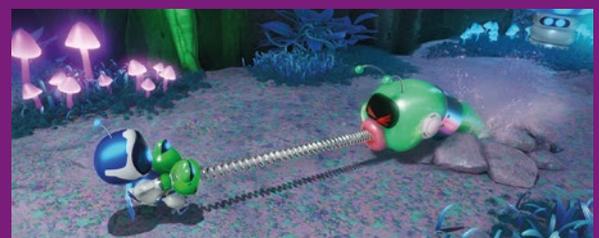


Preis: ca. 70 € | System: PS5
Vertrieb: Sony Interactive Entertainment Deutschland GmbH

Durch einen Angriff von Alien Nebulax wurde das Raumschiff des kleinen Roboters Astro und seiner Freund*innen komplett zerstört. Nun muss er in verschiedenen Welten nach den verstreuten Raumschiffteilen suchen und die anderen Bots wieder einsammeln, um am Ende das Kernstück des Schiffs, die CPU, wieder zurückzuerobern. Die bereisten 3D-Level sind mit liebevollen Details berühmter PlayStation-Franchises gespickt und bedienen sich teilweise sogar an den Spielmechaniken der bekannten Titel. Gut gefiel den Tester*innen die Abwechslung, der innovative Einsatz des PS5-Controllers und dass alle Inhalte ohne das Ausgeben von Echtgeld freigeschaltet werden können. Lobenswert ist ebenfalls, dass nach Veröffentlichung kostenloser Content nachgereicht wurde. Die niedliche Ästhetik der Bots sprach die Tester*innen allesamt an, die Schwierigkeit mancher Levels ist allerdings enorm und motiviert zwar einerseits, verlangt aber auch Reaktionsgeschwindigkeit und viel Geschick. Das Suchen der vielen versteckten Objekte sorgt auch nach Stunden noch für Spaß und spornt zum erneuten Spielen an.

Fazit: Eine detailverliebte Reise durch die PlayStation-Historie mit hohem Wiederspielwert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Sony Interactive Entertainment Deutschland GmbH

DER KÜHNE KNAPPE



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Devolver Digital
System: PC, PS5, Switch



Bilder: © Devolver Digital

Auf den ersten Blick sieht *Der Kühne Knappe* wie ein klassisches 2D-Abenteuer in alter *The-Legend-of-Zelda*-Tradition aus. Doch bald schon entpuppt sich der Titel als ein kreatives Experiment mit einer Menge Humor. Übernommen wird die Rolle des namensgebenden Knappen Jot, der es gewohnt ist, in seiner Geschichte der Held zu sein. Als aber ein grantiger Zauberer sein Königreich eines Tages mit einem bösen Fluch belegt, wird Jot hochkant aus seiner eigenen Welt geworfen: Er existiert nämlich eigentlich nur in einem Kinderbuch, das im Besitz eines kreativen Jungen ist – durch den Fluch läuft Jot auf einmal in dreidimensionaler Form über dessen unaufgeräumten Schreibtisch. Eine zentrale Spielmechanik ist der flüssige Wechsel zwischen der gemalten und damit zweidimensionalen und der ‚richtigen‘ 3D-Welt. Für viele

Rätsel wechselt Jot immer wieder zwischen den Seiten des Kinderbuchs und den beiden Dimensionen. Jede Seite bildet ein kleines Level, und wenn Jot das jeweilige Rätsel gelöst oder die Gegner auf einer Seite besiegt hat, wird auf die nächste geblättert. Dieses kurzweilige Gameplay wird zusätzlich von vielen kleinen Minispielen und anderen kreativen Ideen durchbrochen. Mal wird Super-Mario-mäßig durch eine Höhle gehüpft, mal erinnert ein Boxkampf voller schneller Reaktionen an alte Arcade-Games. Ständig spürt man den kreativen Geist der Entwickler*innen, denen hier eine ganz besondere Liebeserklärung an das Medium gelungen ist. Spielende müssen zwar dann und wann ein bisschen Gehirnschmalz mitbringen, die Rätsel werden aber nie unfair oder frustrierend: Sie laden vielmehr dazu ein, sich die Umgebung aufmerksam anzuschauen und alles bisher Gelernte zu kombinieren. Das sorgte im Test auch bei Jüngeren für eine herausfordernde, aber belohnende Spielerfahrung.



Fazit: Eine unglaublich kreative Liebeserklärung an das Medium Games, die dazu noch eine tolle und humorvolle Geschichte erzählt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

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

Preis: kostenfrei | Vertrieb: Computerprojekt Köln e.V.
System: Browser



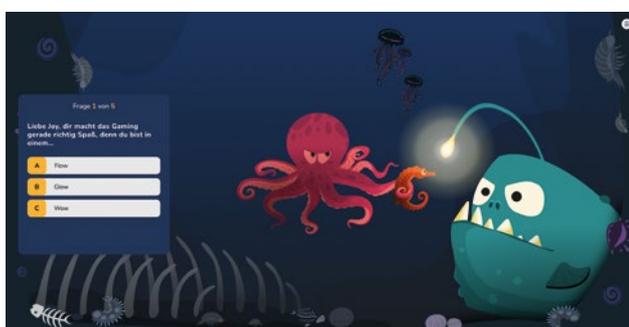
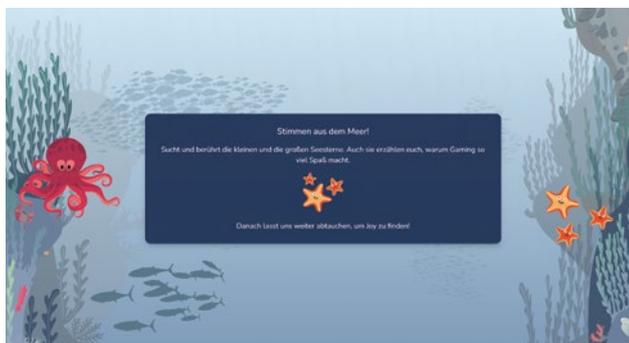
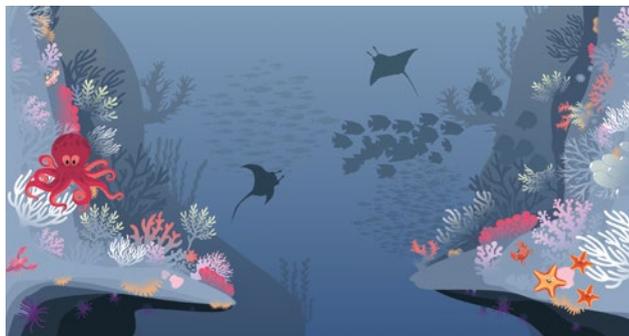
WO IST JOY?

Begleitet von Olly, dem Oktopus und auf der Suche nach Joy, dem verschwundenen Seepferdchen, werden Kinder im Alter von sieben bis elf Jahren und ihre Familien mit auf eine spannende Reise in die Welt der Games genommen und tauchen in eine Unterwasserwelt ein, die comichaft und altersgerecht aufbereitet ist. Über den Browser am Handy, Tablet oder PC kann man sich durch die sogenannte ‚Scrollstory‘ per Maus oder mit

den Fingern durch Scrollen oder Tippen navigieren. *Wo ist Joy?* führt dabei kindgerecht durch alle wissenswerten Informationen rund um digitale Spiele und so lernen Kinder und Eltern in der Geschichte spielerisch, was Gaming ausmacht und wie digitale Spiele sicher und verantwortungsvoll erlebt werden können. Einerseits werden Faszinationsaspekte und Chancen thematisiert und aufgezeigt, welche Kompetenzen digitale Spiele erfordern und welche Lerninhalte sie vermitteln können. Andererseits gibt Olly auch Hinweise und Ratschläge zu den Risiken und Gefahren, die in und um Games existieren können – wie zum Beispiel Tricks innerhalb mancher Titel, die lange Spielzeiten und das Ausgeben von Echtgeld provozieren wollen. Am Ende erwartet die Taucher*innen ein Quiz, in dem sie zeigen können, was sie gelernt haben.

Während der Reise können zudem O-Töne abgespielt werden, die im Rahmen des Projektes gemeinsam mit Eltern und Kindern aus verschiedenen Einrichtungen in ganz NRW entstanden sind und unterschiedliche Einschätzungen zu den jeweiligen Themen abbilden. Zusätzlich finden Familien auf der zugehörigen Webseite Tipps zu verschiedenen Titeln, die vor allem das Zusammenspielen mit anderen ermöglichen sollen. Hier wird also ein umfangreicher, einfacher und sicherer Einstieg in die Faszination der Videospiele geboten, der gleichzeitig über mögliche Gefahren und Chancen im Umgang mit Games aufgeklärt.

Das Projekt „Wo ist Joy?“ der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW entstand in Kooperation mit der AJS NRW und der USK.



Bilder: © Computerprojekt Köln e.V.

Fazit: Eltern und Kinder lernen in dieser umfangreichen Unterwassergeschichte alles über den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen.

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

Gefördert durch:



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



Preis: kostenfrei | Vertrieb: Computerprojekt Köln e.V.
System: Browser

KRYPTOKIDS UND DAS GEHEIME NETZWERK

Gemeinsam mit einer erwachsenen Spielleitung bestreiten Kinder und Jugendliche als Gruppe ein interaktives Abenteuer mit den KryptoKids, die sich an ihrer Schule in der Demokratie-AG engagieren. In drei Kapiteln werden die Themen Demokratie & Wahlen, Social Media & Fake News und Extremismus im Internet mithilfe von digitalen und analogen Spielelementen vermittelt. Die Geschichte wird in Form von Chatnachrichten erzählt, die die Leitung im eigenen Tempo nach und nach freischaltet und an die Tablets der teilnehmenden Kinder sendet. Wem das zu viel zu lesen ist, kann alle Nachrichten auch anhören. Aufgelockert werden die Aktivitäten am Bildschirm durch die analogen Spiele, beispielsweise einer im realen Raum vorbereiteten und durchgeführten Klassensprecher*innen-Wahl, die die Regeln von demokratischen Wahlen auf einer für die Kinder nachvollziehbaren Ebene greifbar macht. Auch, wie man in den sozialen Medien seriöse Quellen von Fake News unterscheiden kann, wird erklärt und miteinander geübt. Das Spiel eignet sich besonders für Schulklassen oder andere Gruppenformate.

SHERLOCK PHONES

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

Preis: kostenfrei | Vertrieb: SCHAU HIN!
System: Browser

Oh nein! Das Virus ‚Cypher‘ sorgt auf dem Smartphone für Chaos. Gemeinsam mit Nova, einem cleveren Anti-viren-Robo-Hund, versuchen die Spieler*innen, das Virus zu löschen und Cypher zu besiegen. Doch dieser hat sich mit einem Passwort geschützt. Um es zu knacken, müssen drei Level erfolgreich gemeistert werden. Zum Beispiel navigieren die Nutzer*innen durch ein Labyrinth und ordnen technische Geräte ihrem Erfindungszeitpunkt zu, oder identifizieren Werbeanzeigen im Stil von Instagram oder TikTok. Schließlich erobern sie ihre Daten zurück und erhalten ‚Datenkarten‘ mit Tipps zum Schutz der eigenen Identität im Internet. Da Cypher ein frecher und wortgewandter Typ ist und alles im Comic-Stil gestaltet wurde, brachte das Spiel den Tester*innen etwa 45 Minuten lehrreichen Spaß, ohne dabei den erhobenen Zeigefinger zu zücken. Für ein begleitetes Spielerlebnis gedacht, erfordert *Sherlock Phones* Lesekompetenz und ein wenig Wissen über das Internet. Es läuft direkt im Browser und wurde für Smartphones optimiert.

Fazit: Auf unterhaltsame Weise wird die Medienkompetenz der Kinder gefördert, indem wichtige Informationen übers Internet vermittelt werden.

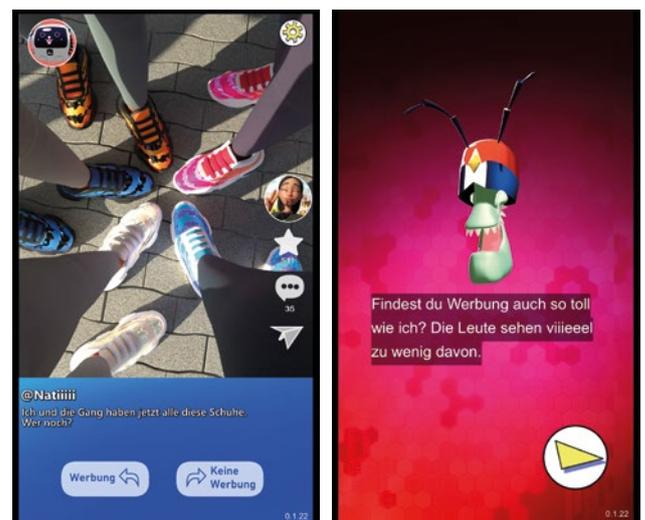
Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

Bilder: © Computerprojekt Köln e.V.



Fazit: Kinder zwischen zehn und 14 Jahren können sich spielerisch mit den Themen Demokratie und Extremismusprävention auseinandersetzen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Bilder: © SCHAU HIN!

EUROPA



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Future Friends Games
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch



In diesem handlungsorientierten Abenteuer begibt sich ein Androiden-Junge auf eine Reise durch die fantastische Flora und Fauna des Jupitermondes Europa. Den

Tester*innen war zu Beginn nicht direkt klar, was ihre Aufgabe ist, denn die Geschichte wird erst nach und nach durch einen Erzähler vorangetrieben, wenn im Laufe des Abenteuers Seiten eines Tagebuchs gefunden werden. Und auch dann bleibt die Handlung mysteriös, da die Textfragmente oft sehr philosophisch anmuten. Positiv ist der Grafik-Stil hervorzuheben: Die Welt von *Europa* ist wunderschön und wird von geheimnisvollen Kreaturen bewohnt. So läuft, springt und gleitet man durch die Ruinen einer scheinbar vergangenen Zivilisation und löst kleine Rätsel.



Bilder: © Future Friends Games

Hier müssen Objekte gefunden, aktiviert oder verschoben werden. Da es jedoch keinerlei Erklärungen gibt, lädt das Spiel zum Ausprobieren und Erkunden ein. Während einige Kinder sich nur wenig für das ruhige und entschleunigte Gameplay begeisterten, konnte die mystische Atmosphäre andere Spieler*innen in ihren Bann ziehen.

Fazit: Märchenhafte und philosophische Reise durch die wunderschöne Natur auf einem fremden Planeten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SCHIM



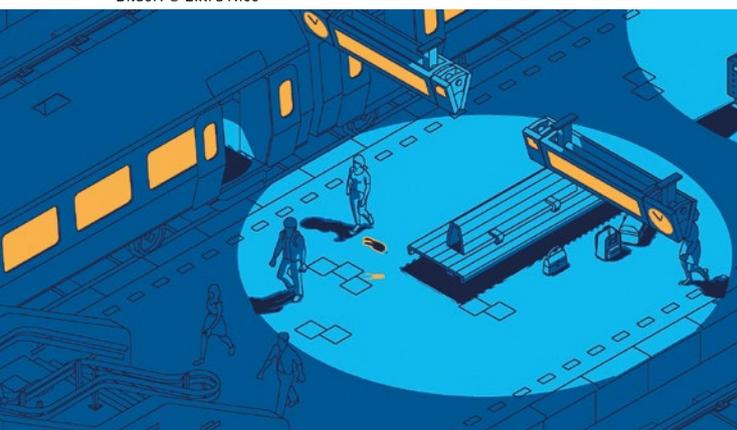
Schreckmomente

usk.de

Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Extra Nice
System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Ein Schim ist in diesem gleichnamigen Indie-Titel ein niedliches, froschartiges Wesen, das unbemerkt im Schatten eines Menschen lebt und eigentlich untrennbar zu ihm gehört. In der erzählten Geschichte wird es aber durch einen Unfall vom Protagonisten getrennt

Bilder: © Extra Nice



und muss nun durch die Schatten von anderen Personen und Objekten in der Umgebung den Weg zurück zu ‚seinem‘ Menschen finden. Das Prinzip ähnelt dabei dem Klassiker *Frogger*: In jedem Level muss man vom Start zum Ziel kommen, indem von Schatten zu Schatten gesprungen und dabei das Sonnenlicht vermieden wird. Die isometrische Kameraperspektive kann leider nicht frei gedreht werden, was von den Tester*innen wiederholt als frustrierend und nicht mehr zeitgemäß empfunden wurde. Gepriesen wurden aber die monochrome und minimalistische Ästhetik sowie die einfühlsam erzählte Story. Trotz aller künstlerischer Gestaltung und melancholischem Charme verloren die Jugendlichen bei längerem Spielen immer wieder die Motivation, da das Gameplay als wenig abwechslungsreich empfunden wurde.

Fazit: Solider, melancholischer Titel, der durch seine visuelle und emotionale Tiefe überzeugte, jedoch wenig Abwechslung brachte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SHIN CHAN: ABENTEUER IN KOHLENBURG



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Neos Corporation
System: PC, Switch

Familie Nohara begleitet Vater Harry auf Geschäftsreise in das ländliche Akita. Hier ist jeder Tag für den kleinen Shin Chan ein Abenteuer: Er angelt, fängt Käfer oder erntet Gemüse, um verschiedene Nebenaufgaben zu absolvieren. Im Fokus steht die mysteriöse Stadt Kohlenburg, in der es ebenfalls viel zu entdecken gibt, wie das wilde Lorenrennen. Hierbei läuft die Tageszeit stetig weiter, bis der jeweilige Tag endet. Dies erfordert ein wenig Planung, stressige Momente gibt es jedoch nie. Da es im Laufe der Handlung immer mehr Gebiete zu erkunden, Sammlungen zu vervollständigen und Geheimnisse zu entdecken gibt, kommt selten Langeweile auf. Die Atmosphäre und Erzählweise sind charmant gestaltet und das Ambiente erinnert an einen



Bilder: © Neos Corporation

entspannten Sommerurlaub als Kind bei den Großeltern. Action sucht man zwar vergebens, Fans des beliebten Anime-Franchises um den frechen Shin Chan kamen dafür umso mehr auf ihre Kosten, besonders wenn er mal wieder vorlaut ist, hierbei aber nie seinen kindlichen Charme verliert.

Fazit: Entschleunigtes und humorvolles Abenteuer im beschaulichen japanischen Ambiente.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

HOUSE FLIPPER 2

„Zuhause ist es doch am schönsten“, sagt ein Sprichwort. In manchen Häusern der Kleinstadt Pinnacove entspricht das nur leider nicht der Wahrheit. Deshalb brauchen die Bewohner*innen Hilfe, ihr Zuhause wohnlich zu machen. Und das ist die Aufgabe der Spieler*innen – als House-Flipper müssen sie aufräumen, putzen, streichen, umbauen, Einrichtungsgegenstände verkaufen oder direkt beim Umzug helfen. Außerdem übernehmen sie den Wohnsitz ihrer Eltern, weil diese aus dem Küstenstädtchen weggezogen sind. Das Haus ist in sehr schlechtem Zustand, für die Renovierung fehlt aber das Geld. Wie gut, dass sich Tom Marino mit einem Jobangebot als House-Flipper meldet und die neue Karriere losgehen kann. Jetzt muss zum Beispiel ein Gebäude sauber gemacht werden, in dem ein Waschbär Chaos verursacht hat. Der Lohn sind Coins, mit denen das eigene Haus Stück für Stück



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Frozen District
System: PC, PS5, Xbox Series

selbst gestaltet werden kann. Die Tester*innen hatten großen Spaß beim Einrichten und fanden das Spiel insgesamt sehr entspannend. Um die Aufträge zu verstehen, sind gute Lesekenntnisse gefragt.



Bilder: © Frozen District

Fazit: Ruhiges Renovierspiel mit schönen Details und viel Freiraum für eigene Gestaltungsideen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

MARIO VS. DONKEY KONG



Preis: bis 60 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch

Der berühmte Klempner bricht auf, um Mini-Mario-Spielzeuge aus den Fängen Donkey Kongs zu befreien.

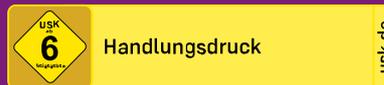
Hierzu begibt er sich durch verschiedene 2D-Level und muss knifflige Rätsel lösen. Die Welten sind alle bunt gestaltet und an Themen wie Fabrik, Dschungel oder Lavahöhle angelehnt. Hier mussten die Kinder Gegnern ausweichen, auf Plattformen hüpfen, an Lianen klettern und Schalter betätigen, wodurch Objekte erscheinen oder verschwinden. Letztlich müssen aber vor allem Schlüssel eingesammelt und Schlösser geöffnet werden. Oftmals kommt es hierbei auf zeitkritisches Handeln und Geschicklichkeit an und es brauchte im Test oft mehrere Anläufe, wenn alle Bonusobjekte im Level gesammelt werden wollen. Am Ende jeder Welt wartet zudem ein Bosskampf gegen Donkey Kong. Der Schwierigkeitsgrad und die Komplexität steigen stetig und es ist wichtig, Zusammenhänge zu erkennen und Abläufe zu optimieren, was Geduld und Frustrationstoleranz erfordert. Dass man die Herausforderungen auch zu zweit meistern kann, gefiel den Tester*innen am besten, machten jedoch auch Absprachen notwendig.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Remake des bekannten Rätselabenteuers mit kreativen und teils kniffligen Jump-'n'-Run-Mechaniken.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis: bis 50 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch



WARIOWARE: MOVE IT!



Bilder: © Nintendo

Die WarioWare-Reihe zeichnet sich durch sehr skurrile Minispiele aus, die in Sekundenschnelle wechseln und in denen eine bestimmte Geste per Bewegungssteuerung korrekt ausgeführt werden muss, was Reaktionsgeschwindigkeit und Koordination erfordert. So müssen die Joy-Cons der Switch beispielsweise wie ein Schwert gehalten oder auf den Boden gelegt werden, um sie im richtigen Moment aufzuheben oder bestimmte Bewegungen auszuführen. Die Tester*innen hatten teilweise Probleme, wenn sie die Minispiele noch nicht kannten und manchmal kam Frust auf, sobald eine Aufgabe in der Kürze der Zeit nicht direkt verstanden wurde. Allgemein ist der Schwierigkeitsgrad jedoch gut ausbalanciert, sodass die Aufgaben mit etwas Übung stets absolviert werden konnten. Das hektische und chaotische Gameplay kann jüngere oder unerfahrene Spieler*innen schnell überfordern, allerdings steht der Spielspaß stets im Fokus, besonders allein im Storymodus oder wenn man als Team in verschiedenen Partymodi gegeneinander antritt. Auch das bunte und oft absurde Setting sorgte häufig für Lacher.

Fazit: Rasante und verrückte Minispielsammlung mit wilden Aufgaben, die viel Bewegung erfordern.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

GRAVITORIUM

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



Preis: ca. 8 € | Vertrieb: Pale Blue Pixel Studio
System: PC, Mac

Nach einer Fehlfunktion auf seiner Raumstation muss sich ein kleiner Astronaut durch quadratische Level rätseln, um sich von dort zu retten. Die Steuerung ist simpel: Der Astronaut kann nach links oder rechts laufen, außerdem kann das Viereck in beide Richtungen beliebig oft um 90 Grad gedreht werden. Unabhängig der Drehung lässt die Schwerkraft alle beweglichen Objekte stets nach unten fallen. Es gibt vier Welten mit eigenen Rätseln, die am Anfang leicht sind, um die Mechaniken zu vermitteln. Der Versuch, zur selben Zeit die Figur, alle anderen Objekte und den Raum zu bewegen, kann jedoch schnell verwirrend wirken. Gleichzeitig werden Hand-Auge-Koordination, räumliches Denken, Reaktionszeit sowie logisches Problemlösen gefördert. Wurden alle Level einmal beendet, kann das Spiel erneut auf einem höheren Schwierigkeitsgrad gestartet werden, was mehrfach möglich ist. Außerdem gibt es einen Zeitmodus sowie alternative Kostüme für den Astronauten freizuschalten.

Fazit: Fordernder, kreativer Rätselspaß, bei dem die Level gedreht werden, um Objekte und Spielfigur zu ihren Zielen zu bewegen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Bilder: © Pale Blue Pixel Studio



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Furniture & Mattress LLC
System: PC, Mac, PS5, Switch

ARRANGER: A ROLE-PUZZLING ADVENTURE



Jemma fühlt sich in ihrem Dorf wie eine Außenseiterin. Getrieben von dem Gedanken nach Selbstfindung und dem Wunsch nach Abenteuern macht sie sich

auf den Weg in die jenseitige Welt, die von einer seltsamen, statischen Kraft beherrscht wird. In dieser Umgebung bewegen sich Kacheln auf einem gitterförmigen Spielfeld unter Jemmas Füßen. Dadurch gleicht sowohl das Durchqueren der Spielwelt, als auch das Angreifen von Feinden, einem Puzzle. Da die Struktur des Spielfelds Jemma in ihrer Bewegungsfreiheit einschränkt, gestaltet sich diese Form des Rätseln als sehr komplex. Die ungewöhnliche Art der Fortbewegung bedarf einer cleveren Vorgehensweise, da sich alle Kacheln in derselben Reihe bewegen, in der sich Jemma aufhält. Um beispielsweise einen Feind zu besiegen, muss ein Schwertgegenstand mit ihm kollidieren, diesen also auf derselben Kachel berühren. Vom Spielgefühl erinnert der Titel damit an den Brettspielklassiker *Das verrückte Labyrinth*.

Bilder: © Furniture & Mattress LLC



Fazit: Die ungewöhnliche Art der Fortbewegung und herausfordernde Rätsel belohnen ein überlegtes Vorgehen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

CRAFTOMATION 101

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

Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Luden.io
System: PC, Mac



Nach einer Notlandung finden sich Spielende auf einem vereisten Planeten wieder und müssen mithilfe kleiner Roboter ihre verunglückte Rakete wieder zum Laufen bringen, um die fremde Welt zu verlassen. Dazu müssen die Roboter nach und nach immer mehr Ressourcen wie Steine, Erde, Metalle und andere finden und kombinieren, um die benötigten Ersatzteile herzustellen. Nach gängiger Programmierlogik werden sie mit Befehlsblöcken gesteuert, um ihre Aufgaben zu erledigen. So lassen sich schnell auch größere Programmier- und damit Produktionsketten erstellen, während die Kinder gleichzeitig grundlegende Coding-Regeln erlernen. Der Anfang ist leicht und Textanleitungen er-



Bilder: © Luden.io

klären alles Schritt für Schritt. Sowohl die Roboter selbst, als auch die Aufgaben und Funktionen werden jedoch schnell komplexer und zahlreicher. Das kann leicht zu Überforderung und Frustration führen. Auch ist die deutsche Übersetzung noch nicht final, wodurch es zu Verständnisfehlern kommen kann.

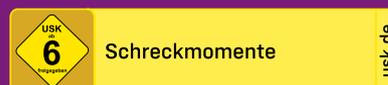
Fazit: Einfache Programmierlogik wird gelernt, um Robotern beim Reparieren einer Rakete zu helfen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

WORLD OF GOO 2



Mithilfe von ‚Goo-Bällen‘ wird in diesem Puzzle- und Konstruktionspiel pro Level ein Bauwerk erschaffen, um an den Ausgang zu gelangen. Die Anzahl der schwarzen Kügelchen ist dabei begrenzt und da diese aus Schleim bestehen, kippen und wackeln die Konstruktionen. Hier ist also viel Geschick gefragt, vor allem, wenn im späteren Verlauf weitere Spielelemente dazustoßen, die die Schwierigkeit der Aufgaben erhö-



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Tomorrow Corporation
System: PC, Mac, Switch

hen. Begeistert waren die Tester*innen von der kreativen Gestaltung der Level und den unterschiedlichen Rätseln. Besonders spaßig war es, mit den Schleimbällen herumzuexperimentieren und gemeinsam an Bauwerken zu tüfteln. Die Steuerung stellte sich für einige als knifflig heraus, insbesondere für jüngere Spieler*innen: Gespielt wird nämlich mit der Pointer-Funktion der Joy-Cons, die zunächst ungewohnt war. Daher kommt es hier darauf an, dass alle Mitspieler*innen gut miteinander kommunizieren und sich gegenseitig unterstützen.

Fazit: Kreative Rätsel, die Geschick bei der Steuerung und gute Kommunikation im Multiplayermodus voraussetzen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



MEISTERDETEKTIV PIKACHU KEHRT ZURÜCK



Preis: bis 50 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch

Mit detektivischem Gespür Fälle in der Pokémon-Welt lösen und dabei auch noch dem Geheimnis rund um den verschwundenen Vater auf die Spur kommen ...

Wer den Film über Detektiv Pikachu aus dem Jahr 2019 gesehen hat, dem wird vieles bekannt vorkommen. Im Test hat das jedoch nicht den Spielspaß verringert: Es wurden Hinweise in der Umgebung gesucht, mit Zeug*innen und Verdächtigen gesprochen und nebenbei noch Ryme City erkundet. An Tipps, was als nächstes zu tun ist, mangelt es dabei nicht. Nachdem alle Informationen gesammelt sind, wird die passende Schlussfolgerung – ggf. mit Hilfe – ausgewählt. Neben den Charakteren gefiel den Tester*innen vor allem der Humor und die Möglichkeit, dass man auch in die Rolle von Pikachu



Bilder: © Nintendo



schlüpfen kann. Aufgrund des niederschweligen Schwierigkeitsgrades könnten sich ältere Spieler*innen eher langweilen. Bei Jüngeren, die Lust auf eine Detektivgeschichte haben, sind aufgrund der vielen Dialoge allerdings Lesekenntnisse gefragt, denn wenn eine Zeile mal vertont ist, dann nur in englischer Sprache.

Fazit: Junge, leseaffine Fans der Pokémon-Welt erleben ein süßes Abenteuer, sei es alleine, oder gemeinsam mit einer erwachsenen Begleitung.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

GIFT

Ein sinkendes Schiff, eine niedliche Figur mit einem unheimlichen Taucherhelm, die verzweifelt versucht zu entkommen – das Setting wirkt zunächst düster, ist aber nicht übermäßig angsteinflößend inszeniert. Im Mittelpunkt des Plattformspiels stehen die Wegfindung und kleinere Rätselaufgaben. Spielende müssen präzise Sprünge ausführen, die Weltkarte dabei genau beobachten und gleichzeitig besondere Gegenstände im Blick behalten. Das kann herausfordernd sein und bedarf Geschick sowie Frustrationstoleranz, da der richtige Weg in der sich ständig verändernden Umgebung nicht immer sofort ersichtlich ist. Ruhige Abschnitte wechseln sich mit actionreichen Passagen ab, die auch Handlungsdruck und Stress auslösen können. Der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an, und die Steuerung ist leicht zu erlernen. Neben dem Ziel, das Schiff zu verlassen, geht es auch um das Sammeln von



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Toydium
System: PS5, Xbox Series, Switch

Erinnerungen der vermutlich verstorbenen Passagiere. Jüngere Spielende verpassen diesen melancholischen Aspekt des Spiels jedoch schnell, da die Geschichte ihn nicht eindeutig vermittelt.

Bilder: © Toydium



Fazit: Die actionreiche Flucht wird von einer melancholischen Geschichte untermalt, die für jüngere Kinder nicht leicht zu erkennen ist.

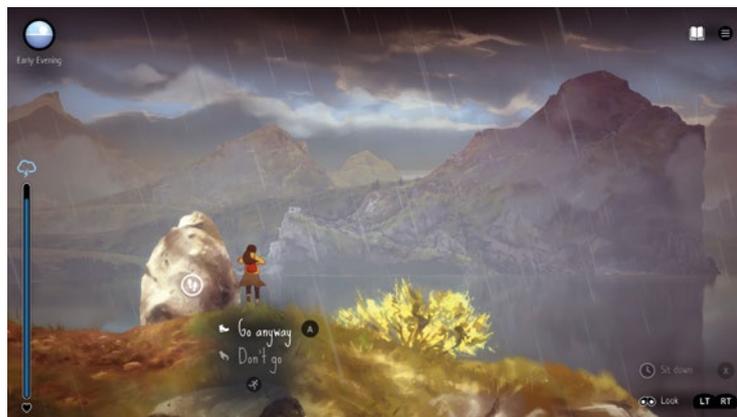
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Inkle
System: PC, Mac, Switch

A HIGHLAND SONG

Dieser packende Jump-'n'-Run-Titel verbindet Rätsel mit rhythmischen Musikelementen und erzählt die Geschichte der jungen Moira, die von zuhause in Richtung Meer wegläuft. Ihre Reise führt sie durch die schottischen Highlands, wo sie mit Tieren ausgelassen über Hügel tanzt, mysteriöse Personen trifft, steinige Berge erklimmt und nach und nach Geheimnisse aufdeckt. Die Steuerung ist individuell anpassbar und nicht komplex. Obwohl Moira bei gefährlichen Kletteraktionen aus der Puste gerät und sich vor Verletzungen und Unwettern schützen muss, ist das Spielerlebnis eher gemütlich – wenn sie Tunnel und Höhlen erkundet, kann es allerdings ein bisschen gruselig werden. Gute Lese- und englische Sprachfähigkeiten sind eine Voraussetzung für den Spielspaß, da der Titel noch nicht auf Deutsch verfügbar ist und viele wichtige Informationen nur über Schrift vermittelt werden. Wer die Natur und Musik der Highlands schätzt, etwas über schottische Mythen lernen und dabei kleine Rätsel lösen möchte,



Bilder: © Inkle

kann mit diesem Abenteuer einige unterhaltsame Stunden verbringen.

Fazit: Moira hüpfert sich auf ihrer emotionalen und musikalischen Reise durch die schottischen Highlands.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR



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



20 Jahre nachdem Mario in seiner zweidimensionalen Papierform das Abenteuer rund um die Sternjuwelen und das mysteriöse Äonentor zum ersten Mal auf dem Nintendo GameCube erlebt hat, gibt es nun die Chance, die aufgehübschte Version des Rollenspiels neu zu entdecken. In strategischen Kämpfen muss gut



Bilder: © Nintendo

überlegt werden, welchen Angriff Mario und seine Gefährten gegen die unterschiedlichen Gegnertypen am besten anwendet. Gutes Timing ist zudem nicht nur hier, sondern auch beim Blocken von Attacken gefragt. Mario reist an die unterschiedlichsten Orte, lernt neue Charaktere kennen und löst teils knifflige, aber meist nicht überfordernde Rätsel. Dass sich die Welt nach und nach weiter öffnet, sobald Mario neue Fähigkeiten erlernt hat, gefiel im Test besonders gut und sorgte für nachhaltige Motivation, bereits besuchte Städte nochmals zu erkunden. Neben der spannenden Hauptgeschichte enthielten auch die zahlreichen Nebenmissionen unterhaltsame, liebevoll gestaltete Dialoge, die gerne mitgelesen wurden.

Fazit: Abwechslungs- und detailreiche Welten machen dieses rundenbasierte Rollenspiel auch heute zu einem einzigartigen Erlebnis.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



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



THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM



Überall in Hyrule tauchen seltsame Risse auf und verschlingen die Menschen, wie auch den Helden Link. Diesmal macht sich also Prinzessin Zelda selbst auf, um den mysteriösen Vorfällen auf die Spur zu gehen.

An ihrer Seite hat sie die geheimnisvolle Fee Tri, die ihr die Kraft des Tri-Stabs verleiht, durch den Zelda Objekte oder Monster speichern und selbst herbeizaubern kann. Diese besondere Fähigkeit ist auch das Kernstück der Spielmechanik, denn dadurch können die Welt bereist und Rätsel gelöst werden. So bauten die Tester*innen aus Betten eine Brücke, erschufen Monster, die für sie kämpften oder erzeugten Steine, um Lava zu überwinden. Weil sich im Laufe des Abenteuers immer mehr Objekte ansammeln, kann hier schnell die Übersicht verloren gehen. Da unterschiedliche Lösungswege zum Ziel führen, wurden jedoch stets verschiedene Möglichkeiten ausprobiert. Besonders die vielseitigen Gebiete der Welt, die Tempel und Verliese sowie die kniffligen Bossgegner konnten die Tester*innen begeistern. Allerdings sind gute Lesekenntnisse, Geschicklichkeit und Köpfchen gefragt.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Dieses Mal wird als Prinzessin Zelda ein niedliches Abenteuer mit Rätseln, Kämpfen und vielen Erkundungsanreizen bestritten.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DUCK DETECTIVE: THE SECRET SALAMI



Preis: ca. 10 € | Vertrieb: HappyBroccoliGames
System: Switch



Wer steckt hinter dem gestohlenen Mittagessen? Ein Entendektiv wird in die Firma Bear Bus gerufen, um das ENTsetzliche Verbrechen aufzuklären und kommt einer schnabelhaften Verschwörung auf die Spur. Die Detektivarbeit setzt sich aus mehreren Aufgaben zusammen:

Gespräche mit den Mitarbeitenden des Unternehmens führen, Beobachtungen anstellen und daraus ENTschlüsse (engl. de-duck-tions) ziehen, indem Lückentexte mit den richtigen Namen und Begriffen gefüllt werden. Es gibt zwei Spielmodi, den Detektiv-Modus und den, laut Beschreibung leichteren, Story-Modus. Diese unterscheiden sich in Sachen Schwierigkeitsgrad allerdings nicht sonderlich. Die Rätsel und damit die Lückentexte sind teilweise etwas komplizierter, was unter anderem an den schwer erkennbaren Indizien liegt, die nur durch eine digitale Lupe betrachtet werden können. Dadurch fällt es manchmal schwer, die richtigen ENTschlüsse zu ziehen. Hinsichtlich der Barrierefreiheit gibt es die Option auf Legasthenie-Schrift, die leichter zu lesen ist.

Fazit: Witzige Wortspiele und die liebevolle Gestaltung entschädigen für die kniffligen Rätsel und sorgen für einen gemütlichen Zeitvertreib.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Bilder: © HappyBroccoliGames

ROBLOX

Die Spieleplattform ist bei vielen Kindern beliebt: Von den aktuell 160 Millionen aktiven Nutzer*innen ist ein Großteil unter 13 Jahren. Doch hinter dem kindlichen Look verbergen sich zahlreiche Risiken, aber auch sinnvolle Schutzfunktionen, um diesen zu begegnen.

Wie funktioniert Roblox?

Auf der populären Online-Plattform können Kinder auf eine mannigfaltige Auswahl an Games – genannt Erfahrungen – zugreifen und diese auch selbst entwickeln und anbieten. Der Zugang ist dabei sehr niedrigschwellig. Nach kostenlosem Download der App folgt eine einfach gehaltene Anmeldung, bei der Name, Passwort und Geburtsdatum ohne weitere Kontrolle vergeben werden. Sofort danach lassen sich Minigames auswählen, die eigene Spielfigur individualisieren, Freundschaftseinladungen versenden, virtuelle Währung gegen Echtgeld kaufen oder eigene kreative Spielideen verwirklichen.

Was fasziniert Kinder an Roblox?

Für Kinder gleicht *Roblox* einem riesigen, bunten Süßigkeitenladen, in dem sie all das kostenlos ausprobieren können, wofür sie andernorts bezahlen müssen. Beim Durchscrollen der unüberschaubaren Spieleauswahl stoßen sie immer wieder auf bekannte Held*innen und Marken aus ihrer Lebenswelt – und auf beinahe dreiste Kopien bekannter Games. Vor allem aber hat sich *Roblox* als soziales Netzwerk für Jüngere etabliert. Es knüpft an das kindliche Spielinteresse an und bietet Kontakt über Text- und Sprachchat. Sich in den interaktiv gestalteten Welten mit Freund*innen zu verabreden oder sich in actionreichen Kämpfen, Autorennen oder anderen Herausforderungen gegen andere durchzusetzen, ist für Kinder äußerst motivierend. Und immer wieder kann man etwas Neues ausprobieren.

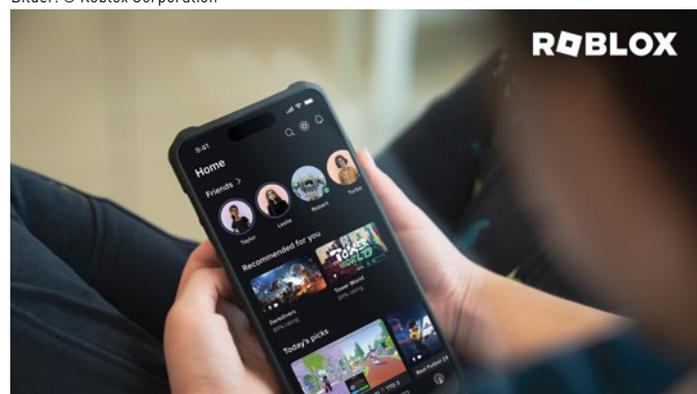
Wie lassen sich eigene Spiele erstellen?

Sinnvoll begleitet, bietet *Roblox* enormes pädagogisches Potenzial: Mit dem ‚*Roblox Studio*‘ können nach dem Baukastenprinzip eigene Spiele erstellt werden. Dafür sind zunächst keine Programmierkenntnisse erforderlich, jedoch kann die Skriptsprache ‚*Lua*‘ für die Entwicklung komplexerer Titel genutzt werden. Fertige Spiele können unter Angabe von Altersrichtlinien kostenlos veröffentlicht werden. Entwickler*innen haben zudem die Möglichkeit, an den In-Game-Käufen mitzuverdienen, weshalb diese in den meisten populären Spielen integriert sind.

Ist das wirklich kostenlos?

In vielen Erfahrungen werden Kinder förmlich mit Kaufanreizen bombardiert: Angefangen bei ‚*Skins*‘, also Outfits für die eigene Spielfigur (Avatar) im Look von Lieblingsheld*innen, über Vorteile, wie zusätzliche Energie oder Extraleben, bis hin zu speziellen Gegenständen – alles kostet Robux. Zudem sind bestimmte Funktionen wie das Erstellen einer Gruppe und zahlreiche Gestaltungselemente im Spiele-Baukasten kostenpflichtig. Während sich viele Kinder an den Kaufanreizen gar nicht zu stören scheinen und sie einfach ignorieren, sind erfolgsorientierte Spieler*innen durchaus frustriert, wenn sie hier nicht zuschlagen können. Mit *Roblox*-Karten aus dem Einzelhandel, PayPal oder der Kreditkartennummer lassen sich Robux online kaufen. 100 Robux kosten ca. 1 € bis 1,50 €, die genauen Kosten werden

Bilder: © Roblox Corporation





Bilder: © Roblox Corporation

durch Sonderangebote, monatliche Abo-Modelle und Mengenrabatte verschleiert, weshalb Kinder den Wert von Inhalten nur schwer einschätzen können. Laut AGBs erfordern In-Game-Käufe die Zustimmung einer erziehungsberechtigten Person. Diese wird jedoch nicht aktiv eingeholt, sondern lediglich vorausgesetzt.

Gibt es problematische Inhalte?

Die meisten beliebten Spiele für Kinder sind relativ unbedenklich gestaltet. Bei einer genaueren Recherche stößt man auch auf Erlebnisse, die Shooter-Mechaniken, Gruselemente, Horrorthemen oder Bezüge zu Filmen und Serien für Erwachsene enthalten. Die Gewalt kann durch den reduzierten Comic-Look harmloser wirken, jedoch weist Jugendschutz.net darauf hin, dass es Spiele gibt, die realistischer gestaltet sind und die Entwicklung von Kindern negativ beeinflussen oder gar zu einer Verrohung beitragen können. In einigen Fällen wurden sogar Nachstellungen realer Gewalttaten, wie Amok-Szenarien, oder virtuelle Nachbauten von Konzentrationslagern entdeckt. Außerdem nutzen Unternehmen *Roblox* mittlerweile für Produktplatzierungen und Werbung, indem eigene Erfahrungen erstellt und ihre Produkte erworben werden können.

Report: Wie sicher ist Roblox?

Jugendschutz.net fand im Zuge einer Recherche u. a. Inhalte aus den Bereichen Extremismus und Sexualisierte Gewalt.

<https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-wie-sicher-ist-roblox>



Welche Nutzungsrisiken können entstehen?

Die Kommunikations- und Kontaktmöglichkeiten auf *Roblox* machen die Plattform leider auch für Personen mit sexuellem Interesse an Minderjährigen attraktiv. Die *Roblox Corporation* positioniert sich klar gegen diese Art der Nutzung und hat Schutzfunktionen wie einen Wortfilter implementiert, der Begriffe und ganze Sätze blockiert. Bei Konten von Kindern unter 13 Jahren ist dieser Filter besonders restriktiv eingestellt. Dennoch kommt es weiterhin zu problematischen Inhalten, wie anzüglichen Chats oder Nachahmungen sexueller Handlungen durch Figurenanimationen. Ein Beispiel ist die häufig in Multiplay-

Bilder: © Roblox Corporation



er-Szenarien genutzte ‚Liegestütze‘ auf einer anderen Figur, die an sexuelle Handlungen erinnert, insbesondere in bewusst anstößigen Umgebungen wie virtuellen Strip-Clubs oder Toiletten. Häufiger jedoch versuchen Täter*innen, das Vertrauen von Kindern in scheinbar harmlosen Szenarien wie kindlichen Rollenspiel-Erlebnissen zu gewinnen, um sie anschließend auf ungeschützte Kommunikationskanäle zu locken.

Zwar können problematische Kontakte blockiert werden, doch gibt es – abgesehen von der Möglichkeit, die gesamte Kommunikation zu deaktivieren – keine verlässliche Schutzfunktion, die einen Erstkontakt effektiv verhindert. Gerade jüngere Kinder sind aufgrund ihrer Entwicklung besonders anfällig für Manipulation und Erpressung und können die wahren Motive hinter solchen Annäherungen oft nicht erkennen. Daher sollten Kinder *Roblox* niemals unbeaufsichtigt nutzen.

Eltern und Betreuer*innen müssen die Kinder aufklären und ihnen klare Verhaltensregeln für den Umgang mit Fremden in Onlinespielen vermitteln.

Kann Roblox sicher eingestellt werden?

Roblox setzt bereits zahlreiche sinnvolle Vorsorgemaßnahmen ein, die mit Unterstützung der USK entwickelt wurden, wie beispielsweise altersdifferenzierte Einstellungen. Wird die elterliche Begleitung aktiviert, können Änderungen an den Einstellungen im Profil nur durch Eingabe der Eltern-PIN vorgenommen werden. Auch die Kontaktisiken durch Chats, Einladungen auf private Server oder In-Game-Käufe lassen sich einschränken.

So sinnvoll diese Sicherheitseinstellungen auch sind, sie können größtenteils durch die Angabe eines falschen Alters bei der Anmeldung umgangen werden. Besonders risikobehaftete Funktionen erfordern jedoch eine Altersprüfung: Beispielsweise ist der Voice-Chat erst für Jugendliche ab 13 Jahren zugänglich, deren Alter per Ausweiskontrolle verifiziert wurde. Erlebnisse in der Alterskategorie ‚17+‘ dürfen ebenfalls nur von verifizierten Personen erstellt und genutzt werden.



Medien kindersicher bietet Eltern eine hilfreiche und kleinschrittige Anleitung für die Sicherheitseinstellungen von Roblox.

<https://www.medien-kindersicher.de/entertainment/kindersicherung-fuer-roblox>

Dabei sein ist alles!

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Roblox sehr viele Einfallstore für Risiken bietet, die Kinder in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnten. Wenn Eltern die Profile selbst anlegen und Einstellungen vornehmen, lassen sich die Gefahren deutlich verringern. Bei Roblox ist es besonders wichtig, dass Eltern und pädagogische Fachkräfte sich die Zeit nehmen zuzuhören, sich die Spiele gemeinsam an-

schauen, klare Vereinbarungen treffen und die Problemfelder sowie Hilfsmöglichkeiten erklären. Wenn Roblox in der Familie erlaubt wird, sollten jüngere Kinder nur in Begleitung spielen.

Zitate von Kindern:

So suche ich mir Spiele aus:

- „Ich suche oft nach Filmen und Serien, die ich mag. Dann kann man sich so anziehen wie die Hauptfiguren und die Geschichte nachspielen.“
- „Wenn ich mir ein Spiel aussuche, gucke ich oft nach den Farben.“
- „Da steht ja auch immer dran, ab welchem Alter das ist. Aber man kann fast alles trotzdem spielen.“
- „Ich finde doof, dass die Spiele manchmal viel versprechen und dann gar nicht so sind, wie ich mir das vorgestellt habe.“

So spiele ich mit anderen:

- „Meine Freundinnen schreiben mir per WhatsApp ihren Roblox-Namen und dann kann ich ihnen eine Freundschaftsanfrage senden.“
- „Ich sehe, ob und was meine Freunde gerade spielen und kann dann einfach beitreten.“
- „Man kann auch Leute blockieren, die einen nerven.“

Bilder: © Roblox Corporation



Beliebte Erfahrungen

Brookhaven RP:

In dem Rollenspiel können Kinder in einer Stadt Häuser gestalten, mit Fahrzeugen herumfahren und ihre Spielfigur individuell anpassen. Gemeinsam mit Freund*innen oder Fremden auf dem Server lassen sich alltägliche Rollen wie das Familienleben oder berufliche Tätigkeiten nachspielen. Kostenpflichtige Pässe geben Zugriff auf besondere Funktionen und Inhalte für das Rollenspiel, darunter Häuser, Fahrzeuge, Boote, Verschönerungen und Musik.

Adopt Me!:

Das Erlebnis dreht sich um das Aufziehen von Haustieren, das Gestalten und Dekorieren von Häusern sowie das Interagieren mit Anderen in einer lebendigen virtuellen Welt. Ein zentrales Element ist der Haustiertausch, der den sozialen Austausch fördert, jedoch auch Druck erzeugen kann, seltene oder wertvolle Tiere besitzen zu müssen. Zudem wurden in der Vergangenheit Betrugsversuche im Zusammenhang mit dem Tauschhandel gemeldet. Kostenpflichtige Pässe bieten zusätzliche Inhalte wie Luxusautos, Grundstücke oder exklusive Gebäude wie ein Krankenhaus. Ein optionales Abonnement ermöglicht unter anderem das Aufziehen eines weiteren Haustiers.

Blox Fruits:

In einem dem Anime *One Piece* angelehnten Setting treten Spielende als Pirat*innen oder Marinesoldat*innen an, trainieren ihre Charaktere und entwickeln neue Fähigkeiten. Dabei können sie auch über den Ozean segeln, um verborgene Geheimnisse zu entdecken. Kostenpflichtige Pässe bieten erfolgsorientierten Kindern Vorteile, wie schnelleren Fortschritt oder höhere Belohnungen für das Erledigen von Aufgaben.

Obwohl das kampfbetonte Geschehen im farbenfrohen, realitätsfernen Anime-Look gestaltet ist, könnten die hektischen und teils unübersichtlichen Mehr-

spieler-Gefechte sowie Bosskämpfe jüngere Kinder dennoch überfordern.

Tower of Hell:

Ziel ist es, als Erste*r die Spitze eines zufällig generierten Hindernisparcours zu erreichen. Dafür sind nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch eine hohe Frustrationstoleranz gefragt, denn der Schwierigkeitsgrad ist oft herausfordernd. Solche Parcours-Spiele sind auf der Plattform *Roblox* äußerst beliebt und in großer Vielfalt vertreten. Die Kaufanreize halten sich in Grenzen, und das Zusammenspiel ist meist eher flüchtig sowie stark wettbewerbsorientiert.

Mordmysterium 2:

Spiele wie *Werwolf* oder *Among Us* sind vor allem im Freundeskreis sehr gefragt. Dieser *Roblox*-Klon folgt einem ähnlichen Prinzip: Kinder schlüpfen in die Rollen von Unschuldigen, Detektiv*innen oder Mörder*innen. Während sich die Unschuldigen vor dem Mörder verstecken müssen, besteht die Aufgabe des Mörders darin, alle anderen zu eliminieren. Der Sheriff, der als einzige Figur eine Waffe besitzt, kann den Mörder besiegen.

Kostenpflichtige Pässe ermöglichen Vorteile wie exklusive Messer oder größere Münzbeutel. Jüngere Kinder könnte die intensive Spannung und die Darstellung von Gewalt jedoch verunsichern.

Frontlinien:

Der an *Call of Duty* erinnernde Ego-Shooter bietet actionreiche Mehrspieler-Gefechte mit verschiedenen Modi. Es lassen sich verschiedene Extras freischalten, wie neue Waffen, lautlose Bewegung oder das Auffüllen der Gesundheit nach Besiegen einer gegnerischen Figur. Besonders auffällig ist der vergleichsweise realistische Look des militärischen Settings samt ‚Bluteffekten‘, die hier ohne Altersbegrenzung zugänglich sind. Vergleichbare Shooter wurden von der USK frühestens für Jugendliche ab 16 Jahren freigegeben. Kinder könnten durch die Kämpfe nachhaltig verunsichert oder überfordert werden.

Mobile Games

Apps für das Smartphone oder Tablet sind meist kostenlos, leicht zugänglich und bieten schnelle Erfolge, weshalb sie eine wichtige Rolle bei Kindern und Jugendlichen einnehmen. Diese Spiele bieten nicht nur Freizeitbeschäftigung und Spaß, sondern haben auch einen hohen Stellenwert für die Teilhabe und Mitsprache in der Peergroup, denn Heranwachsende messen sich hier auch durch Erfolge und Können. Wir haben in unseren Spielertestgruppen gefragt, welche Spiele und App-Genres bei der Zielgruppe besonders beliebt sind.

BRAWL STARS



Preis: free2play | Vertrieb: Supercell
System: Android, iOS

In kurzweiligen Runden treten Spieler*innen in Teams gegeneinander an, um je nach Modus beispielsweise Juwelen zu sammeln, einen Tresor zu verteidigen oder in einem Battle Royale um den Sieg zu kämpfen. Die schnell erlernte Steuerung sowie die bunte Cartoon-Grafik wirken einladend. Der Reiz liegt aber vor allem in den schnellen Erfolgserlebnissen: Jede Runde dauert nur wenige Minuten, außerdem warten stetige Belohnungen in Form von Punkten und Starr Drops, die

Bilder: © Supercell



neue Spielfiguren (sogenannte Brawler) oder andere Gegenstände enthalten können. Laut Tester*innen motiviert dies dazu, täglich mehrere Runden nacheinander zu spielen, wodurch die Zeit schnell mal vergessen wird. Ein wichtiger Punkt sind zudem Echtgeld-Käufe: Da Abwechslung in erster Linie durch verschiedene Brawler entsteht und diese nur bedingt durch reine Spielzeit freigeschaltet werden können, ist die Versuchung groß, reales Geld zu investieren. So kann für das eigentlich kostenlose Spiel der sogenannte Brawlpass Plus oder Premium erworben werden, der zusätzliche Belohnungen und damit auch neue Brawler freischaltet. Die Kinder im Test betonten, dass sie Lieblingscharaktere hätten und bestimmte Brawler und Skins besonders beliebt sind. Eltern sollten mit ihren Kindern, neben klaren Regeln zur Spielzeit, auch besprechen, ob und wie Taschengeld im Spiel ausgegeben werden darf. Die zahlreichen In-Game-Währungen, Fortschritt- und Belohnungssysteme erfordern sowohl von den Kindern als auch ihren Eltern eine gewisse Einarbeitung, um diese zu durchschauen und bewusst mit ihnen umzugehen.

Fazit: Damit der Spaß verantwortungsvoll bleibt, sollten klare Absprachen zu Spielzeit und In-App-Käufen getroffen werden.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: free2play | Vertrieb: SYBO Games ApS
System: Android, iOS

SUBWAY SURFERS



Subway Surfers ist ein schneller Endlos-Runner mit farbenfroher Grafik und intuitiver Steuerung. Die Spieler*innen müssen Hindernissen ausweichen, Münzen sammeln und durch Städte navigieren, um neue Charaktere und Power-Ups freizuschalten. Die Runden sind kurz und motivierend, fördern Geschicklichkeit und schnelle Entscheidungen, können aber zu langem Spielen verleiten. Besonders jüngere oder ungeübte Gamer*innen könnten sich anfangs von der Geschwindigkeit und den plötzlichen Hindernissen überfordert fühlen, verbessern sich aber meist schnell. Stark eingebundene In-Game-Käufe und allgegenwärtige Werbung, etwa für eine ‚geschenkte‘ Wiederbelebung, bergen Risiken, besonders für Jüngere: Sie könnten ungewollt zu Echtgeld-Transaktionen verleitet werden, da die Kaufmechanismen teils unübersichtlich gestaltet sind. Zudem sind die Werbeanzeigen, unabhängig vom angegebenen Alter, nicht immer kindgerecht. Eltern sollten daher den Umgang mit diesen Funktionen begleiten und Limits setzen.



Bilder: © SYBO Games ApS

Fazit: Spaßiges Geschicklichkeitsspiel, das aufgrund der Risiken durch Werbung und Kaufmöglichkeiten einen bewussten Umgang erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ROYAL MATCH



Preis: free2play | Vertrieb: Dream Games, Ltd.
System: Android, iOS



Um dem König bei seiner Schloss-Sanierung zu helfen, müssen Match-3-Level absolviert werden, indem man bunte Objekte zu Reihen von mindestens drei gleichen Gegenständen kombiniert, wobei größere Kombinationen und Kettenreaktionen Boni bieten. Durch neue Spielelemente steigt der Schwierigkeitsgrad stetig und erfordert verschiedene Strategien. Sind alle Versuche verbraucht, muss man warten oder Münzen ausgeben, um zusätzliche Züge oder Leben zu kaufen. Diese Münzen und weitere Hilfsobjekte können für Echtgeld erworben werden. Die Kaufanreize sind teilweise sehr aufdringlich, es gibt wechselnde lukrativ erscheinende Sonderangebote und man wird stets auf mögliche Verluste hingewiesen. Verschiedene Zusatzherausforderungen mit Ranglisten bieten weiteren Anreiz zum Vielspielen. Besonders jüngere und erfolgsorientierte Kinder können für solche Mechanismen anfällig sein. Schließt man sich einem Team an, kann auch mit fremden Personen gechattet werden. Eltern können in den Sicherheitseinstellungen die Chatfunktion und die Möglichkeit, Geld auszugeben, sperren.

Fazit: Buntes und zugängliches Match-3-Game mit täglichen Belohnungen, stetig wechselnden Events und vielen Kaufanreizen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Bilder: © Dream Games, Ltd.

USK 12
Erhöhte Kaufanreize
Druck zum Vielspielen
usk.de

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)
Chats

Preis: bis 80 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

EA SPORTS FC 25

Jedes Jahr aufs Neue erscheint eine Fußball-Simulation aus dem Hause EA, seit 2023 ohne die bekannte FIFA im Titel. Außerdem wurde das Alterskennzeichen der USK aufgrund der zahlreichen Möglichkeiten zu In-Game-Käufen angehoben – und davon gibt es auch in der diesjährigen Version des etablierten Sporttitels wieder jede Menge. Wer für sein Ultimate Team beispielsweise eine*n bestimmte*n Spieler*in sucht, muss sich immer wieder sogenannte Packs kaufen und darauf hoffen, dass er oder sie dabei ist. Denn welche Sportler*in im Pack enthalten ist, ist dem Zufall überlassen, was zu vermehrten Käufen anregen kann. Das Gameplay an sich ist im Vergleich zum Vorjahr noch re-



Bilder: © Electronic Arts

alistischer geworden: Der neue FC IQ bietet mehr taktische Möglichkeiten für die verschiedenen Positionen auf dem Platz, für gute Pässe ist allerdings eine feinfühligere Steuerung nötig. Den Tester*innen machte vor allem der neue Rush-Modus, bei dem fünf Spieler*innen auf einem kleinen Feld in Aktion treten, beim gemeinsamen Spielen großen Spaß. Viele blieben aufgrund der wenigen Neuerungen aber lieber bei einer älteren Version.

Fazit: Wie jedes Jahr birgt die beliebte Simulation viele Möglichkeiten, aber auch eine Vielzahl an Kaufanreizen, die einen bewussten Umgang erfordern.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

WE ARE FOOTBALL 2024

Einmal einen Verein aufbauen und sich in die Stratosphäre des europäischen Fußballs hieven: Das Management-Genre ermöglicht es, einen spielerischen Einblick in die außergewöhnlichen Abläufe dieses Berufs zu werfen. Bei *We are Football 2024* kann man alleine, oder gemeinsam im Hot-Seat-Modus, eine Männer- oder Frauenmannschaft steuern. Wer einen Verein führen möchte, der muss das entsprechende Personal einstellen, Spieler*innen bei Laune halten und gegen den Vorstand ankämpfen. Genretypisch geht es hier sehr textlastig zu, dabei kommt ein gewisser Witz aber auch nicht zu kurz. In drei Stufen kann die Schwierigkeit auf die eigenen Anforderungen angepasst werden. Viele Aufgaben, die die Spielenden haben, können zudem Assistent*innen übernehmen – schnell stellt sich aber heraus, dass diese oft eher schlechte Entscheidungen treffen und die Aufgabe, ein finanziell stabiles Team auf-



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: THQ Nordic GmbH
System: PC

zustellen, somit mehr hindern als fördern. Die größte Herausforderung war im Test hingegen die nicht vorhandene Unterstützung für Anfänger*innen – hier wurde die Frustrationsgrenze schnell erreicht.



Bilder: © THQ Nordic GmbH

Fazit: Zwar sind die vielen Personalisierungsmöglichkeiten für Genre-Profis attraktiv, jedoch bleiben die Einstiegshürden für Neulinge zu hoch.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

EA SPORTS NHL 25

USK 12
Gewalt
Erhöhte Kaufanreize
Druck zum Vielspielen
uskk.de

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)
Chats

Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PS5, Xbox Series



Auch in diesem Jahr handelt es sich bei der Eishockey-Simulation eher um ein Update als einen neuen Titel, denn große Neuerungen zum Vorgänger sucht man vergebens. Optisch setzt *NHL 25* wie eh und je die

Action auf dem Eis grandios in Szene, viele kleine Detailverbesserungen lassen Fanherzen dabei höher schlagen. Verbesserung in der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler*innen geben dem Geschehen insgesamt eine realistischere Wirkung. An den enthaltenen Spielmodi hat sich wenig getan: Man kann mit Mannschaften gegeneinander antreten, ein Team in einer Liga managen oder einen einzelnen Charakter vom Anfänger zum Superstar entwickeln. Problematisch für jüngere Jugendliche bleibt der HUT-Modus: Durch das Sammeln von Karten lässt sich die eigene Mannschaft stetig verbessern – diese Karten können durch den Einsatz von Spielzeit oder Echtgeld erworben werden. Gerade dieser Modus stellt für Jüngere eine besondere Faszination dar und sie werden dadurch angehalten, viel Zeit oder aber Geld zu investieren.

Fazit: Die kleineren Updates sind vor allem für Fans interessant; der HUT-Modus bleibt durch seine Kaufanreize für Jüngere problematisch.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Electronic Arts



USK 12
Erhöhte Kaufanreize
Druck zum Vielspielen
uskk.de

Enthält: In-Game-Käufe, Chats

Preis: ca. 80 € | Vertrieb: 2K Games
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series

TOPSPIN 2K25



Direkt zu Beginn finden sich Spielende im Finale von Wimbledon wieder und versuchen, das wichtigste Tennisturnier der Welt zu gewinnen: *TopSpin 2K25* zieht Tennisfans schnell in seinen

Bann. Auch die Atmosphäre auf dem Platz empfinden die Tester*innen als stimmig. Das an sich ansprechende Gameplay kommt mit einer anspruchsvollen Steuerung daher, und es braucht einiges an Übung, um das richtige Timing für die Schläge zu finden. Schnellen Spaß für zwischendurch bietet der Schaukampf: zwei Spieler*innen können in einer kurzen Runde gegeneinander antreten. Hier stehen rund zwei Dutzend Charaktere zur Wahl – mit Roger Federer und Steffi Graf sind neben aktuellen Profis auch Legenden vertreten. Im Karriere-Modus wird ein eigener Profi erstellt, wobei der Look des Avatars bis ins Detail gestaltet und die Stärke individuell gewählt werden kann, um später um die vier Grand-Slam-Titel zu kämpfen. Um online spielen zu können, ist ein 2K-Konto nötig. Die Tester*innen wurden immer wieder zu Käufen eingeladen, um in Outfits von bekannten Marken oder den eigenen Spielfortschritt zu investieren.



Bilder: © 2K Games

Fazit: Wenn auch anspruchsvoll und atmosphärisch, werden Tennis-Fans im Online-Spiel häufig zu Zusatzkäufen angeregt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Warner Bros. Entertainment
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

HARRY POTTER: QUIDDITCH CHAMPIONS

Beim magischen Teamsport aus der Welt von Harry Potter treten Spieler*innen auf fliegenden Besen gegeneinander an. Ziel ist es, den Quaffel durch Ringe zu werfen, während dem Bludger ausgewichen und gleichzeitig versucht wird, den goldenen Schnatz zu fangen. Die Tester*innen tauchten in die Welt des fliegenden Ballsports ein und erlebten packende Matches, bei denen sie ein Team führen und ihre Fähigkeiten auf dem Besen unter Beweis stellen konnten. Zu Beginn wurden sie durch ein interaktives Tutorial mit den grundlegenden Steuerungen und den Regeln des Quidditch vertraut gemacht. Drei verschiedene In-Game-Währungen können durch wechselnde Herausforderungen erspielt und für Ausrüstungen, Skins und weitere optische Elemente genutzt werden. Die Jugendlichen haben sich besonders gefreut, dass die Währungen nicht mit Echtgeld gekauft werden können. Kritisiert wurde jedoch, dass die Matches lediglich alleine oder online mit drei weiteren Freund*innen ausgetragen werden konnten und sie sich daher nicht für ein gemeinsames Erlebnis auf der Couch eignen.



Bilder: © Warner Bros. Entertainment

Fazit: Ein rasanter Einblick in die Welt des fliegenden Ballsports für Harry-Potter-Fans ab 12 Jahren.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LIL' GUARDSMAN



Preis: bis 20 € | Vertrieb: tinyBuild
System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Wer das urige Städtchen Sprawl betreten darf und wer draußen bleiben muss, liegt in der Hand der zwölfjährigen Lil, die ihren Vater am Hebel des Wachpostens vertritt: Interessante und oftmals skurrile Personen können hereingelassen oder abgewiesen werden. Allzu beliebig sollte die Entscheidung allerdings nicht ausfallen, denn nicht alle Besucher*innen haben gute Absichten. Und das kann schnell negative Auswirkungen auf die gesamte Stadt haben. Um hier die potentiell beste Option zu ermitteln, stehen Lil einige Werkzeuge zur Seite, wie ein Wahrheitsserum oder ein Metalldetektor. Gleichzeitig kann der Gast befragt werden, und auch der täglich wechselnde königliche Erlass mit weiteren wichtigen Informationen darf in dem komplexen Prozess nicht außer Acht gelassen werden – hier ist viel Lesebereitschaft erforderlich. Wer sich bestechen lässt, kommt schneller an Münzen und kann die Werkzeuge so immer weiter verbessern. Das kann Sprawl jedoch schnell in den Ruin treiben. Wer sich einmal zu sehr über den Handlungsverlauf ärgert, kann die Zeit ab und zu zurückspulen.

Bilder: © tinyBuild



Fazit: Schwierige Entscheidungen mit oftmals unerwarteten Auswirkungen stellen die eigene Moral mehr als einmal auf die Probe.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

EA SPORTS F1 24



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe, Chats

Preis: bis 80 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series



Neben den alljährlich aktualisierten Inhalten, wie lizenzierte Fahrer*innen, Teams und Formel-1-Strecken, kommt die aktuelle Fortsetzung der F1-Reihe diesmal sogar mit einem Karrieremodus daher. Hier kann ein

eigener Charakter kreiert werden, der dann einem bereits existierenden, oder von den Spielenden selbst erstellten Rennstall beitrifft. Erfolge bei individuellen Aufgaben während eines Rennens eröffnen neue Karrierewege. Gespielt wird allein, gemeinsam lokal im Splitscreen oder auch online. Für letzteres wird allerdings ein Game-Pass- oder PlayStation-Plus-Abo benötigt – was auch Zugänge zu Text- und Sprachchats



Bilder: © Electronic Arts

beinhaltet. Schwierigkeitsgrad und Fahrhilfen sind individuell veränderbar, sodass sich auch Fahranfänger*innen nicht allzu überfordert fühlen. Grafik und Fahrphysik wurden von den Tester*innen weiterhin als beeindruckend und nahezu realistisch empfunden, viele bemängelten aber den fehlenden Story-Modus, die häufige Werbung für kosmetische Artikel und Erfahrung-Boosts, sowie die nach wie vor aggressiven KI-Gegner.

Fazit: Im Karrieremodus erlebten auch Neulinge ein tolles Fahrgefühl, das unter anderem durch ständige Kaufanreize jedoch etwas getrübt wurde.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: bis 70 € | Vertrieb: Milestone S.r.l.
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch



Bilder: © Milestone S.r.l.

MOTOGP 24

Der diesjährige Ableger der MotoGP-Reihe hat zahlreiche Neuerungen zu bieten: Neben den üblichen Updates gibt es jetzt sogar einen Fahrermarkt als Teil der Karrierelaufbahn. Dieser ermöglicht es Spieler*innen, ihr Team zu wechseln, wobei die Angebote realistisch auf den erzielten Leistungen basieren. Außerdem sind künstliche Stewards implementiert worden, die nun auch die Konkurrenz für Fehler auf der Strecke bestrafen und für ein faireres Erlebnis sorgen. Eine weitere Innovation, die allerdings in der Switch-Variante aufgrund des fehlenden Online-Multiplayermodus nicht verfügbar ist, sind die LiveGPs. Hier können die Fahrer*innen in monatlich wechselnden Saisons ihr Können gegeneinander unter Beweis stellen. Der neue adaptive Schwierigkeitsgrad, der die Leistung der KI-Konkurrenz in Echtzeit anpasst, sorgt sowohl für Einsteiger*innen, als auch erfahrene Fans für ein flüssiges, aber dennoch herausforderndes Spielerlebnis.



Fazit: Durch spannende Neuerungen und Liebe zum Detail werden Fans der Reihe, aber auch unerfahrene Fahrer*innen abgeholt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

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

Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Future Friends Games
System: PC

LAYSARA: SUMMIT KINGDOM

Ziel ist es, durch Kreativität und Tüfteln ein Kloster auf einer Bergspitze zu erbauen und Bewohner*innen auf den umliegenden Plateaus anzusiedeln – und gleichzeitig ihre Bedürfnisse und den begrenzten Platz zu beachten. Zudem müssen komplexe Transportwege erschaffen und Schutz vor Unwetter und Lawinen gebaut werden. Im stressfreien Modus ‚Freies Bauen‘ spielt Geld keine Rolle – in Herausforderungen darf das Budget jedoch nicht zu lange überzogen werden. Obwohl der vorherige Spielstand immer wieder ladbar ist, kann das schnell frustrieren. Im Test wurde sich hier eine Rückspulfunktion gewünscht und der Überblick gestaltete sich schwierig, sobald mehrere Bergplateaus bebaut wurden. Dennoch ließ es sich leicht in die friedliche Gebirgswelt eintauchen, das Bauen machte großen Spaß und überzeugte durch die detailreiche Gestaltung in Bild und Ton. Die Tastenbelegung ist komplett anpassbar, ansonsten gibt es allerdings wenig Einstellungsmöglichkeiten oder Hilfestellungen.



Bilder: © Future Friends Games

Fazit: Kinder sollten gut lesen können, geduldig sein sowie Zahlen und Zusammenhänge verstehen – diese Fähigkeiten werden hier toll gefördert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

STEAMWORLD BUILD



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Thunderful
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch



Roboter, die im wilden Westen eine Stadt bauen: Das Konzept klingt ungewöhnlich, im Kern verbirgt sich dahinter aber ein klassisches Aufbauspiel.

Die putzigen Robos haben allerlei Wünsche für ihr Zuhause: Western-typisch wird dann ein Saloon gebaut, oder eine Robo-Rinder-Farm. Mit der Zeit wächst die Stadt und damit auch die Bedürfnisse der Bewohner*innen. Nebenbei kann alles mit Kakteen, Kisten, Schildern und anderem Schnickschnack dekoriert werden. Um an seltene Ressourcen zu gelangen, fangen die fleißigen Maschinen außerdem an, unterirdische Gänge zu graben. Hier hebt sich der Titel von anderen Genre-Vertretern ab: Unter der Erde müssen sich die Blechmenschen gegen fiese Würmer verteidigen und aufpassen, dass ihnen die Decke nicht auf den Kopf fällt. Der Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt geht dabei flüssig von der Hand und sorgt für Abwechslung. Wer schon einmal ein Aufbauspiel bedient hat, wird sich sofort wohl fühlen. Für alle anderen bietet *Steamworld Build* einen angenehmen Einstieg ins Genre und viele interessante Ideen, die immer wieder mit einem Augenzwinkern präsentiert werden.

Wünsche für ihr Zuhause: Western-typisch wird dann ein Saloon gebaut, oder eine Robo-Rinder-Farm. Mit der Zeit wächst die Stadt und damit auch die Bedürfnisse der Bewohner*innen. Nebenbei kann alles mit Kakteen, Kisten, Schildern und anderem Schnickschnack dekoriert werden. Um an seltene Ressourcen zu gelangen, fangen die fleißigen Maschinen außerdem an, unterirdische Gänge zu graben. Hier hebt sich der Titel von anderen Genre-Vertretern ab: Unter der Erde müssen sich die Blechmenschen gegen fiese Würmer verteidigen und aufpassen, dass ihnen die Decke nicht auf den Kopf fällt. Der Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt geht dabei flüssig von der Hand und sorgt für Abwechslung. Wer schon einmal ein Aufbauspiel bedient hat, wird sich sofort wohl fühlen. Für alle anderen bietet *Steamworld Build* einen angenehmen Einstieg ins Genre und viele interessante Ideen, die immer wieder mit einem Augenzwinkern präsentiert werden.

Fazit: Im Test hatten auch Neulinge Spaß an dem einsteigerfreundlichen Titel, der mit vielen tollen Ideen und einer guten Portion Humor überzeugt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Thunderful





Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Ubisoft
 System: PS4, PS5, Switch

PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN

Prince of Persia: The Lost Crown lässt die Legende als dynamischen 2D-Sidescroller neu aufleben. Dieses Mal schlüpfen die Spielenden in die Rolle von Sargon, einem geschickten Krieger, der durch packende Kämpfe, knifflige Rätsel und versteckte Schätze seine Mission erfüllt, den Prinzen zu retten. Die Welt bietet viele verzweigte Pfade, die neugierig machen und dazu einladen, immer wieder zurückzukehren und mehr zu erkunden. Neue Fähigkeiten, die im Verlauf der Geschichte freigeschaltet werden, eröffnen Zugang zu geheimen Bereichen und bringen stetig frische Herausforderungen. Dank anpassbarer Schwierigkeitsgrade kommen sowohl erfahrene als auch ungeübte Spielende auf ihre Kosten. Die Bosskämpfe stellen Geduld und Präzision auf die Probe und belohnen jene, die sich in Bewegungsmuster und Angriffsstrategien vertiefen. Die lebhafteste Grafik und stimmungsvolle Musik schaffen eine immersive Welt, die zum Eintauchen verführt.



Bilder: © Ubisoft

Fazit: Kreative Rätsel und packende Kämpfe überzeugten im Test, erforderten aber gleichzeitig auch viel Geduld und Geschicklichkeit.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ANIMAL WELL



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Bigmode
 System: PC, PS5, Xbox Series, Switch



In einer 2D-Retro-Pixel-Welt begibt sich ein kleiner Blob auf eine märchenhafte Reise voller Rätsel und Abenteuer. Das Besondere daran: Statt feindlich gesinnte Tiere zu bekämpfen, müssen sie mit cleveren Tricks abgelenkt oder in Fallen gelockt werden. Im Laufe seiner Reise entdeckt der Blob acht besondere Gegenstände, die ihm helfen, zuvor versperrte Wege zu öffnen. Dazu gehören Seifenblasen, die als Podeste genutzt werden können, und Feuerwerkskörper, um Tiere zu vertreiben. Obwohl *Animal Well* auch für



Bilder: © Bigmode

Kinder spielbar ist, fühlten sich im Test vor allem Jugendliche von der stilvollen Optik und der märchenhaften Atmosphäre angesprochen. Monotonie kam nicht auf: Die Herausforderungen waren abwechslungsreich, fordernd, aber nie frustrierend. Geschicklichkeitsintensive Hüpfpassagen, rasante Verfolgungsjagden und knifflige Bossgegner, die mit Köpfchen statt Gewalt überwunden werden, sorgten für durchgehend spannende Erlebnisse. Zudem waren alle motiviert, die zahlreichen clever versteckten Kisten und andere Belohnungen zu entdecken.

Fazit: Der Verzicht auf Gewalt und der stilvolle Retro-Look machten das Abenteuer mit dem kleinen Blob zu einem ganz besonderen Erlebnis.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

PROMENADE



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Holy Cap
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Alles Gute kommt von oben – so auch Nemo, die Hauptfigur in *Promenade*, die mit einer spektakulären Landung ins Wasser in das bunte Abenteuer startet. Ein kleiner Oktopus eilt zur Rettung, und gemeinsam begeben sie sich auf den Weg nach oben, bis zur Oberfläche. Doch ihr Aufstieg wird von einem dunklen Klon immer wieder behindert. Die Reise führt durch abwechslungsreiche 2D-Jump-’n’-Run-Level, deren kreative Spielmechanik im Test viel Spaß, aber auch Frustration auslöste. Der Einstieg gestaltete sich schwierig, da es keine klare Einführung in die Steuerung gibt. Stattdessen deuten bemalte Holzschilder lediglich an, wie Hindernisse überwunden werden können. Auch später werden Aufgaben lediglich durch Bilder vermittelt, was gelegentlich zu Verwirrung führte. Nachdem die



Bilder: © Holy Cap

Tester*innen die Spielmechanik durchschaut hatten, rückte der Spaß aber immer mehr in den Vordergrund. Dennoch gab es einzelne Passagen, an denen sie nicht weiterkamen – besonders herausfordernd für Jüngere, die möglicherweise schnell an ihre Grenzen stoßen.

Fazit: Die Aufgaben nur durch Bildsprache zu erklären, ist ein kreativer Ansatz, der ein Vorankommen jedoch oft anspruchsvoll gestaltet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DUNGEONS OF HINTERBERG

Zahlreiche Tourist*innen werden von Portalen ange lockt, durch die sie in die namensgebenden *Dungeons of Hinterberg* abtauchen – in magische Welten, die voller Herausforderungen stecken. Die dort hausenden Monster sind an alpine Fabelwesen der österreichischen Folklore angelegt, und das idyllisch gelegene Dorf Hinterberg regt, in einer der österreichischen Alpen nachempfundenen Landschaft, zum Entdecken der malerischen Berggebiete an. Mit Reiseführer und



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Curve Digital
System: PC, Xbox Series

Schwert bewaffnet, kämpft sich die Protagonistin Luisa durch unzählige Dungeons. Dabei bezwingt sie zahlreiche Monster, meistert magische Fähigkeiten und löst Rätsel, die sie in den Dungeons auf die Probe stellen. Luisa nimmt sich in ihrem Urlaub eine bewusste Auszeit von der anstrengenden Arbeit in einer Anwaltskanzlei. Die Präsentation der Hauptfigur erhält dadurch ein sehr nahbares Profil, welches ohne Überzeichnung und Stereotypisierungen auskommt.

Fazit: Eine perfekte Balance aus Erkundung, Kampf und Rätseln, die mit ihrem besonderen Comic-Art-Style einen fesselnden Genre-Mix bietet.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



VISIONS OF MANA



Preis: bis 70 € | Vertrieb: Square Enix Ltd.
System: PC, PS4, PS5, Xbox Series

Seelenwächter Val und seine Kindheitsfreundin Hina, die Geweihte des Feuers, machen sich auf zum mächtigen Mana-Baum, dem die Geweihten der Elemente seit jeher ihre Seelen opfern, um die Welt zu beschützen. Auf ihrer Reise durch die vielfältigen Gebiete der fantasiereichen Spielwelt schließen sich der Held*innengruppe weitere Geweihte unterschiedlicher Regionen an, wobei alle Figuren andere Fähigkeiten mitbringen. So können in den actionreichen Kämpfen verschiedene Kombinationen und Strategien zum Sieg führen. Die abwechslungsreichen großen Areale bieten umfangreiche Erkundungsreize, Zusatzaufgaben, Monster und versteckte Schätze, während die Geschichte im Laufe des Abenteuers in zahlreichen Dialogen und Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Besonders gut gefielen den Tester*innen hierbei die interessanten



Bilder: © Square Enix Ltd.

Charaktere, die fordernden Bosskämpfe sowie Grafik und Musik. Typisch für die Serie ist das Setting eher bunt und niedlich gehalten, weshalb es sich auch an jüngere Fans von Fantasy-Rollenspielen richtet.

Fazit: Fantasiereiches Action-Rollenspiel mit großartigem audiovisuellen Design und emotionaler Geschichte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DRAGON QUEST MONSTERS: DER DUNKLE PRINZ



Preis: bis 60 € | Vertrieb: Square Enix Ltd.
System: Android, PC, Switch

Bilder: © Square Enix Ltd.

Halb Mensch, halb Monster findet Psaro sich im Konflikt mit seinem bössartigen Vater wieder. Als er den König der Dämonen in seinem Thronsaal konfrontiert, belegt dieser seinen Sohn prompt mit einem Fluch: Der Bann verbietet ihm fortan, Monster angreifen zu können, und so muss Psaro einen anderen Weg finden, seinen Vater zu besiegen. Also rekrutiert er von nun an wilde Monster, die die Kämpfe an seiner Stelle für ihn übernehmen. Ähnlich wie in der *Pokémon*-Reihe werden die Kreaturen gefangen, gezähmt, trainiert und schließlich tragen sie Kämpfe gegen andere gefährliche Wesen aus. Der taktischen Herangehensweise der Spieler*innen stehen eine Vielzahl an Möglichkeiten offen, denn den Monstern können verschiedene Fähigkeiten beigebracht, oder gar zwei Monster zu einer

neuen, stärkeren Version fusioniert werden. Beim Erkunden der abwechslungsreichen Spielwelt baut sich so nach und nach eine eigene Truppe auf, mit der Psaro sich seinem Vater erneut stellen will. Die Tester*innen empfanden das Fangen und Individualisieren der Monster als teils sehr komplex.

Fazit: In einer überraschend düsteren Story sammeln Spielende bis zu 500 bunte Monster und trainieren sie, um starke Gegner zu bezwingen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



DRAGON BALL: SPARKING! ZERO



Preis: bis 80 € | Vertrieb: Bandai Namco Entertainment Germany GmbH
System: PC, PS5, Xbox Series



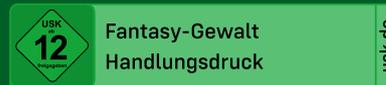
Im neuesten Titel aus der Dragon-Ball-Welt treten die bekanntesten Figuren der Serie in effektvollen Kämpfen gegeneinander an. Spieler*innen können aus einer Vielzahl von Modi wählen, während die Storys mehrerer zentraler Charaktere entlang ihrer bedeutendsten Kämpfe nacherzählt werden. Mit anderen Personen kann man sich lokal oder online messen, zudem Turniere bestreiten sowie eigene Kampfherausforderungen erstellen und teilen. Jede Spielrunde bringt Erfahrung und Münzen ein, die zahlreiche kosmetische und stärkende Gegenstände freigeschalten. Umfangreiche Statistiken geben Informationen zum Spielverlauf, eine Galerie erzählt Trivia zum Universum. Ein Tutorial erleichtert den Einstieg, doch die Steuerung erweist sich als anspruchsvoll und erfordert Geduld sowie Übung. Gleichzeitig werden umfangreiche Einstellungen geboten, um individuellen Bedarfen nachzukommen. Die Masse an Charakteren und Optionen überforderte zu Beginn schnell, die bemerkenswerten Animationen zogen die Tester*innen aber trotzdem in ihren Bann.



Bilder: © Bandai Namco Entertainment Germany GmbH

Fazit: Überzeugende Kämpfe und die detailgetreue optische Umsetzung begeistern vor allem Fans der Reihe, die eine Prise Geduld mitbringen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Enthält: Chats

Preis: bis 80 € | Vertrieb: Bandai Namco Entertainment Germany GmbH
System: PC, PS5, Xbox Series

TEKKEN 8



Weder die Kämpfer*innen, noch die Meinungen der Tester*innen gingen bei diesem dynamischen Kampferlebnis auseinander – neben jeder Menge Spielspaß wurde vor allem die realistische Grafik als herausragend gelobt. Die Charaktere überzeugen durch individuelle Kampfstile und eine Vielzahl von Tastenkombinationen, die spannende Attacks und beeindruckende Super-Moves ermöglichen. Auch die Story punktet mit abwechslungsreichen Szenarien, und neben den klassischen 1-gegen-1-Duellen können zusätzlich Herausforderungen gegen mehrere Gegner*innen auf offenen Kampfplätzen bestritten werden. Ein weiteres Highlight im Test war der Tekken-Ball-Modus, ein Volleyball-ähnliches Minispiel, bei dem der Ball geschlagen wird, um die Lebenspunkte der Gegner*innen zu reduzieren. Mit dem richtigen Timing lässt sich der Ball gekonnt zurückschlagen, um Schaden anzurichten. Das kam besonders bei solchen Spieler*innen gut an, die eine sportliche Alternative zu den klassischen Kämpfen bevorzugen.



Bilder: © Bandai Namco Entertainment Germany GmbH

Fazit: Realistische Kämpfe, abwechslungsreiche Modi und die Geschichten der Charaktere sorgten für große Begeisterung in der Testgruppe.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 20 € | System: PC, Mac
Vertrieb: Application Systems Heidelberg Software GmbH

PRIM

Wer hätte gedacht, dass die Welt der Toten so lustig sein kann! Die namensgebende Hauptfigur Prim wächst nämlich bei ihrem Vater auf, und der ist zufälligerweise der leibhaftige Sensenmann. Durch einige komplizierte Umstände macht sich Prim auf den Weg in die Welt der Sterblichen und begegnet auf ihrer Reise allerlei skurrilen Charakteren. Ganz im Glanze alter Adventure-Games steuern die Spieler*innen Prim per Mausclick durch die hübsch-schaurig gestalteten Umgebungen und lösen immer wieder Rätsel, die mal mehr, mal weniger logisches Denken erfordern. Die Atmosphäre ist eher gruselig, aber nie übermäßig bedrückend. Durchaus ernste Themen werden stets humorvoll gerahmt. Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren können den schwarzen Humor und die düstere Rahmenhandlung reflektieren. Wer darauf Lust hat, bekommt hier ein wirklich unterhaltsames, klassisches Abenteuer mit guten Dialogen in einer schaurigen Tim-Burton-Ästhetik geboten.



Bilder: © Application Systems Heidelberg Software GmbH

Fazit: Schaurig-schönes Abenteuerspiel mit liebenswerter Protagonistin im stimmungsvollen Schwarz-Weiß-Look.

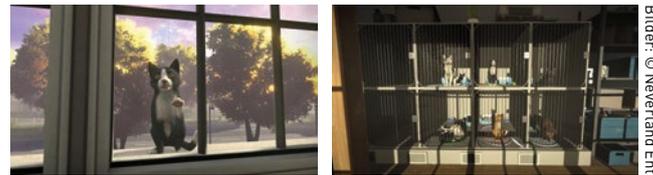
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

COPYCAT

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

Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Neverland Entertainment
System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Dawn, eine Katze, wird von Olive aus dem Tierheim adoptiert. Kaum hat sie Vertrauen gefasst, wird ihr neues Zuhause von einer streunenden Nachahmerin bedroht. Wer ein gemütliches Wohlfühlspiel aus Katzenperspektive sucht, sollte besser zu *Little Kitty, Big City* (siehe Seite 13 in dieser Broschüre) greifen. *Copycat* hingegen ist ein düsteres Beispiel für die Folgen unüberlegter Haustieradoptionen. Es bietet humorvolle Elemente, wie einen Erzähler, der alles im Stil einer



Bilder: © Neverland Entertainment

Wildtierdokumentation kommentiert, sowie einfach steuerbare Minispiele. Doch klar im Vordergrund steht die etwa dreistündige, emotionale Erzählung. Dawn muss zahlreiche Ablehnungserfahrungen durchleben, während sensible Themen wie familiäre Traumata, Vernachlässigung und Suizidgedanken angesprochen werden. Für Personen mit biografischen Berührungspunkten kann das Spielerlebnis belastend sein, da diese Aspekte nicht tiefgehend aufgearbeitet werden. Die englische Vertonung ist gelungen, erfordert jedoch für die deutschen Untertitel ein gutes Leseverständnis. Jüngere Spielende sollten das Geschehen in erwachsener Begleitung nochmal besprechen können.

Fazit: Liebevoll gestaltetes Indie-Game, das Empathie fördert, aber emotional sehr herausfordert und vieles unbeantwortet lässt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

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

Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Coffee Stain Publishing
System: PC

SATISFACTORY

Von Jugendredakteur Pascal



Auf einem fremden Planeten müssen alleine oder mit Freund*innen in einer riesigen offenen Spielwelt Ressourcen abgebaut, verarbeitet und Fabriken aufgebaut werden.

Die Ressourcen lassen die Fabriken schneller laufen, sind aber nicht immer leicht zu bekommen: Teils werden sie von Kreaturen bewacht, die man bekämpfen muss. Die Aufgaben bedingen sich gegenseitig und so können Förderbänder für die Logistik errichtet werden, Bohrer und Pumpen helfen beim Ressourcenabbau und Maschinen stellen aus dem gefundenen Material entsprechende Produkte her. Auch der eigene Charakter kann durch Forschungssysteme um



Bilder: © Coffee Stain Publishing

bestimmte Aspekte verbessert werden, außerdem stehen unterschiedliche Energieoptionen, wie Bio-, Kohlekraft oder Kernenergie zur Wahl. Man schaltet die Funktionen und Möglichkeiten nach und nach frei, was Zeit und Geduld benötigt. Die logistischen Prozesse und Strukturen sind anfangs einfach, werden aber stetig komplexer, was für Jüngere herausfordernd sein kann.

Fazit: Umfangreiches Fabrik-Aufbauspiel auf einem fremden Planeten aus der Ego-Perspektive.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

ANOTHER CRAB'S TREASURE



Preis: bis 30 € | Vertrieb: Aggro Crab
System: PC, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch



Der kleine Einsiedlerkrebs Krill hat wirklich kein Glück. Erst wird sein schönes Muschel-Zuhause von einem Kredithai ‚beschlagahmt‘ und dann wollen ihm auch noch alle möglichen Meeresbewohner*innen an den Kragen. Dabei will Krill doch nur eins: Seine Muschel wiederhaben! Ganz ‚nackt‘ und nur mit einer Plastikgabel bewaffnet macht er sich auf die Suche und findet schnell heraus, dass er allerlei Müll zu einem

Fazit: Spannende Kämpfe und eine humorvolle Geschichte bilden dieses sehr herausfordernde Abenteuer, das auch zum Nachdenken anregt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

temporären Panzer umfunktionieren kann. So streift er sich mal eine Bananenschale, mal eine Blechdose über den blanken Hintern und wehrt damit die ganz schön hartnäckigen und vielzähligen Feinde ab. Trotzdem werden auch sehr geübte Spieler*innen häufig ins Seegrass beißen. Besonders die cool inszenierten Bosskämpfe haben es in sich und erfordern viel Geduld, Timing und Durchhaltevermögen. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, bekommt aber ein großartiges Abenteuer mit viel Humor und sogar einer Prise Kapitalismuskritik. Darüber hinaus ist das Thema Naturschutz ständig präsent und lädt zur weiteren Reflexion ein.



Bilder: © Aggro Crab

LIFE IS STRANGE: DOUBLE EXPOSURE



Preis: bis 60 € | Vertrieb: Square Enix Ltd.
 System: PS5, Xbox Series



Fans des ersten *Life-is-Strange*-Teils dürfen sich freuen: *Double Exposure* führt die Geschichte der mittlerweile erwachsenen Max Caulfield stimmig fort. Sechs Jahre

nach den Ereignissen in Arcadia Bay arbeitet Max nun als Dozentin für Fotografie an der Caledon University. Doch auch nach diesem scheinbar erfolgreichen Neustart holen sie die Schatten der Vergangenheit ein, als ihre Freundin ermordet wird und Max den mysteriösen Fall aufzuklären versucht. Anders als früher kann Max diesmal jedoch nicht die Zeit zurückdrehen – stattdessen hat sie die Fähigkeit, zwischen zwei parallelen Realitäten zu reisen. So sammelt sie Hinweise, die ihr helfen, das Geschehen in ihrer eigenen Zeitlinie zu beeinflussen. Dank eingebauter Rückblenden ist die Handlung auch für Neueinsteiger*innen gut verständlich.

Anspruchsvolle Themen wie Verlust, Trauma und Schuld werden aufgegriffen und schaffen es, die Spielenden emotional herauszufordern, ohne sie dabei zu überfordern. Die moralischen Entscheidungen, die Max treffen muss, sowie deren unmittelbare Konsequenzen sind sorgfältig inszeniert und ermöglichen eine tiefgehende Aufarbeitung. Diverse Lebensrealitäten werden realistisch und feinfühlig repräsentiert. Spieler*innen können Max zudem in romantische Beziehungen führen, wobei diese auch eine queere sein kann. Außerdem wird eine breite Palette an Barrierefreiheitsoptionen geboten, wie anpassbare Triggerwarnungen, Kameraassistenten und die Möglichkeit, Sequenzen zu

Fazit: Die erwachsene Max überzeugt in einem neuen Umfeld, mit anderen Fähigkeiten und der atmosphärischen Tiefe des ersten Teils.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Bilder: © Square Enix Ltd.



überspringen. Die Rätsel bleiben moderat anspruchsvoll, eine gelungene deutsche Synchronisation rundet das Spielerlebnis ab. Durch das zentrale Thema Tod und die stellenweise bedrohliche Atmosphäre richtet sich die Geschichte jedoch eher an Jugendliche und junge Erwachsene. Für beide Zielgruppen bieten Max und ihr Umfeld weiterhin authentische Identifikationsfiguren.



Spielen und Lernen: Wie Games Bildung revolutionieren

Von Jugendredakteur Luca Ram



Foto © Luca Ram

Die Vorstellung, dass Games nur Zeitverschwendung sind, ist längst überholt. Zahlreiche Studien belegen, dass Spiele eine Vielzahl kognitiver Fähigkeiten fördern und den Lernerfolg steigern können. Insbesondere im schulischen Kontext bieten sie ein enormes Potenzial, um trockenen Stoff lebendig zu gestalten und Schüler*innen für komplexe Themen zu begeistern. Denn was ist spannender als langweiliger Frontalunterricht? Genau, Spielen! Und wenn etwas Spaß macht, lernt man es doch gleich viel besser.

Games können Neugier wecken, wodurch Schüler*innen motiviert und engagiert sind, sich mit Lerninhalten auseinanderzusetzen und länger konzentriert zu bleiben, denn, im Gegensatz zum passiven Zuhören im Frontalunterricht, sind sie beim Spielen aktiv beteiligt.

Sie müssen Entscheidungen treffen, Probleme lösen und Aufgaben meistern, was das Lernen nachhaltiger macht und durch das interaktive Ausprobieren und Experimentieren können sie die Auswirkungen ihrer Entscheidungen direkt erfahren. Dadurch können Games komplexe Sachverhalte visuell darstellen und so ein tieferes Verständnis ermöglichen. Außerdem werden soziale Kompetenzen gefördert, wie Zusammenarbeit und Kommunikation, was für das Lernen in Gruppen wichtig ist.

Auch zahlreiche wissenschaftliche Studien bestätigen die positiven Effekte von Videospielen auf die kognitiven Fähigkeiten, wie besseres räumliches Vorstellungsvermögen, Reaktionsfähigkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gedächtnis, Entwicklung von Problemlösestrategien oder Kreativität. Aber auch auf soziale Kompetenzen können Games eine positive Wirkung haben, wie Kommunikation, Kooperation, prosoziales Verhalten und Teamwork.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie Spiele in verschiedenen Fächern als Lernwerkzeug eingesetzt werden können, um komplexe Themen auf spielerische und motivierende Weise zu vermitteln:

Mit Spielen wie *Assassin's Creed* und insbesondere der *Discovery Tour* kann man im Geschichtsunterricht historische Ereignisse hautnah erleben. Die Spiele rekonstruieren historische Städte und Kulturen mit beeindruckender Detailtreue, um so auf interaktive Weise in längst vergangene Epochen einzutauchen und Geschichtswissen zu vertiefen. Spiele wie *Civilization* vermitteln hingegen ein Verständnis für geografische Zusammenhänge und die Entwicklung von Zivilisationen.



Foto © Ubisoft

Im Rahmen der Naturwissenschaften eignen sich Titel wie *Kerbal Space Program* oder *Portal*, um physikalische Prinzipien erlebbar zu machen, Problemlösefähigkeiten zu trainieren, kooperatives Lernen zu fördern und das Interesse an Naturwissenschaften zu fördern.

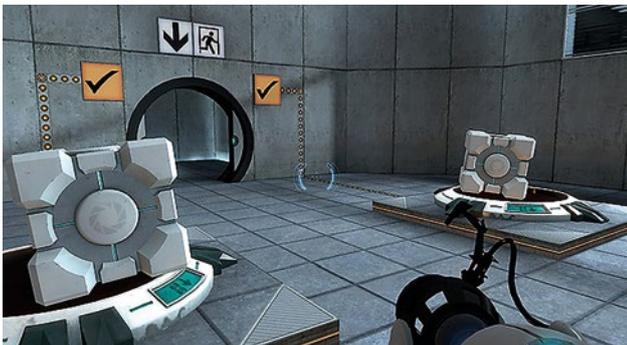


Foto © Valve

Portal ist hierbei ein besonderes Spiel, da es innovative Rätsel bietet, die logisches Denken und räumliches Vorstellungsvermögen erfordern. Auch Spiele wie *Duolingo* oder *Memrise* zeigen, wie das Erlernen neuer Sprachen spielerisch und unterhaltsam gestaltet werden kann.



Foto © Paintbucket Games

Doch Games können auch als Katalysator für Diskussionen dienen. *Spec Ops: The Line* oder *Through the Darkest of Times* sind hier besondere Titel, da sie die moralischen Grauzonen des Krieges auf eindringliche Weise darstellen und Spieler*innen dazu zwingen,

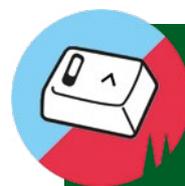
schwierige Entscheidungen zu treffen. Im Unterricht können solche Spiele als Ausgangspunkt für Diskussionen über Krieg, Gewalt, Moral und die Verantwortung des Einzelnen dienen und eignen sich daher besonders für den Ethikunterricht, aber auch für tiefgreifende Diskussionen in fächerübergreifenden Projekten, um die Darstellung von Gewalt in Medien zu analysieren und die Entwicklung von kritischem Denken zu fördern.

Letztlich erfordert die erfolgreiche Integration von Spielen in den Unterricht eine aktive Rolle der Lehrkraft. Sie muss Spiele auswählen, die zum Lernziel passen, den Unterricht entsprechend gestalten und die Schüler*innen bei der Auseinandersetzung mit dem Spielinhalt unterstützen. Wichtig ist hierbei ein ausgewogenes Verhältnis aus Spiel- und Lerninhalten sowie die Auswahl altersgerechter und qualitativ hochwertiger Spiele. Von der Pädagogischen Hochschule Freiburg gibt es eine didaktisch sortierte Spieledatenbank: <https://zfdc.ph-freiburg.de/spieledatenbank/>



Fazit

Videospiele bieten ein enormes Potenzial für die Bildung. Sie können den Unterricht lebendiger gestalten, die Motivation der Schüler*innen steigern und den Lernerfolg verbessern. Es ist an der Zeit, Spiele als wertvolles Werkzeug für die Bildung zu nutzen.



Die Jugendredaktion vom Spieleratgeber-NRW sind junge Menschen mit unterschiedlichen Interessen, die ihre Liebe für Videogames und das digitale Leben durch das Schreiben ausleben. Gefunden werden kann die Jugendredaktion auf www.ctrl-blog.de oder über www.spieleratgeber-nrw.de.





Düstere Atmosphäre
Fantasy-Gewalt

usk.de

Preis: bis 80 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS5, Xbox Series

DRAGON AGE: THE VEILGUARD

Von Jugendredakteur Luca



Fantasytypisch ist es die Aufgabe der Held*innengruppe, zwei tyrannische Götter aufzuhalten und die Welt zu retten. Anders als bei den Teammitgliedern kann die eigene Figur durch den umfangreichen Editor individuell erstellt werden. Im Vergleich zu anderen

Bioware-Titeln gestalten sich die Dialoge leider nicht sonderlich gehaltvoll und tiefgreifende moralische Entscheidungen und Charakterentwicklungen bleiben aus. Diese Oberflächlichkeit sowie fehlende Komplexität ziehen sich durch das gesamte Spiel, was viele Fans enttäuschen dürfte. Obwohl es die Möglichkeit gibt, Fähigkeiten von Gefährt*innen zu kombinieren, erfordern die Konfrontationen mit Gegnern keine große Strategie. Das Kampfsystem an sich wirkt auf den ersten Blick spannend, wird jedoch schnell repetitiv und weniger anspruchsvoll, als man es von anderen Genrevertretern gewohnt ist. Die Erkundung der Spielwelt macht allerdings Spaß und bietet viele Nebenquests und abwechslungsreiche Rätsel. Auch die Grafik und Landschaften sehen größtenteils beeindruckend aus.



Bilder: © Electronic Arts

Fazit: Visuell überzeugend, fällt das Action-RPG im Test durch die flache Story und fehlende Tiefe zwar solide, aber nicht außergewöhnlich aus.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

STAR WARS OUTLAWS



Fantasy-Gewalt

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

Preis: bis 80 € | Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS5, Xbox Series



Ein spielbarer Heist-Movie im *Star Wars*-Universum mit einer offenen Welt und einem flauschigen Alien-Sidekick? Auf Basis dieser ungewöhnlichen Prämisse hat Ubisoft es geschafft, ein solides Actionspiel zu veröffentlichen. *Outlaws* erfindet das

Rad nicht neu, liefert aber ein vielfältiges Spielerlebnis und eine spannende Geschichte mit einer chaotisch-coolen Heldenin, die direkt in Han Solos Fußstapfen tritt. Spieler*innen können mit Kay Vess verschiedene Planeten in Form von Mini-Open-Worlds erkunden, Aufträge für die Verbrechersyndikate der Unterwelt erledigen und sogar mit einem eigenen Raumschiff Kämpfe im All austragen. Meistens schleicht Kay dabei durch schlaue, aber atmosphärische Abschnitte und schaltet mithilfe des katzenähnlichen Aliens Nix ihre Gegner heimlich aus. Auch wenn sich die Story durchweg locker präsentiert, bleibt Gewalt hier das Mittel der Wahl. Die Geschichte setzt ebenfalls Reflexionsvermögen voraus, da Kay stets in moralischen Grauzonen agiert.



Bilder: © Ubisoft

Fazit: Solides Actionspiel mit abwechslungsreichem Gameplay und reichlich *Star Wars*-Fanservice, das sich klar an eine ältere Zielgruppe richtet.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

HONKAI: STAR RAIL

Seit Veröffentlichung hat *Honkai: Star Rail* eine beachtliche Fanbase aufgebaut. Hunderttausende täglich aktive Nutzer*innen sind Beweis genug für den wirtschaftlichen Erfolg des Single-Player-Abenteuers. Hier stürzen sich die Spieler*innen-Scharen in ein opulentes Sci-Fi-Abenteuer mit vielen fantastischen Elementen in Anime-Ästhetik. Die Spielwelt ist in kleinere Gebiete unterteilt, in denen jede Menge Schatztruhen, Mini-Games und Rätsel versteckt sind und die im Rahmen vieler Story- und Nebenmissionen zum Erkunden einladen. Im Mittelpunkt stehen aber klar die rundenbasierten Kämpfe. Hier können Spielende ein Team aus vier Kämpfer*innen gegen eine Vielzahl von Gegnern antreten lassen. Alle Figuren haben dabei Stärken und besondere Fähigkeiten und lassen sich der gewünschten Taktik entsprechend kombinieren. Während es zwar möglich ist, durch regelmäßiges Spielen neue Figuren und Inhalte freizuschalten, bietet *Honkai: Star Rail* allerdings umfangreiche Möglichkeiten, echtes Geld für digitale Inhalte auszugeben. Durch in sich verschachtelte In-Game-Währungen und Ressourcensysteme – und die damit einhergehenden Schwierigkeiten bei der Umrechnung von Echtgeld in Spielwährung – fällt es schwer, einen Überblick über die eigenen, realen Ausgaben zu behalten. Gerade das zen-

Bilder: © COGNOSPHERE PTE. LTD.



USK
16
ab 16 Jahren

Druck zum Vielspielen
Erhöhte Kaufanreize

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)

usk.de

Preis: free2play | Vertrieb: COGNOSPHERE PTE. LTD.
System: Android, iOS, PC, PS5



tral platzierte Gacha-System sorgt für einen immensen Kaufdruck. Hier können schon von Beginn an besonders starke Figuren nach einem Zufallsprinzip gewonnen werden. Battle-Pässe, zeitlich beschränkte Events und tägliche Belohnungen schaffen starke Anreize, regelmäßig vorbeizuschauen. Durch die durchgängige und enge Verzahnung von Spielmechaniken und Monetarisierungsmodellen gestaltet sich eine Distanzierung für Kinder als zu herausfordernd. Ab einem Alter von 16 Jahren können Jugendliche die Mechanismen hinter den Anreizen zum Vielspielen und Geldausgeben erkennen und kritisch hinterfragen. Bei Jüngeren sollten Eltern die Geräte sicher einstellen und die In-Game-Käufe einschränken.

Fazit: Die Kauffunktionen mit glücksspielähnlichen Anklängen sind so stark mit Gameplay-Elementen verwoben, dass ein hohes Maß an Selbstregulationsfähigkeit und Impulskontrolle gefordert wird.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

Preview 2025

Darauf freuen sich unsere Spieltester*innen:

Assassin's Creed Shadows – Ruben:

Auf so ein *Assassin's Creed* warte ich schon seit Jahren und ich fand die Geschichte des schwarzen Samurai Yasuke schon immer erstaunlich. Laut dem Trailer kann man sich auf harte Kämpfe mit dem Katana und Stealth-Missionen mit der Kunoichi, die man spielt, gefasst machen. Von den bisherigen Infos könnte das Spiel einer der besten *Assassin's-Creed*-Teile werden.



Bild: © Ubisoft

Fantasy Life i: Die Zeitdiebin – Jean-Michel:

Wie bereits im letzten Jahr, freue ich mich auf das neue *Fantasy-Life*-Spiel. Es wurde leider mittlerweile mehrfach verschoben, weshalb es erst im April 2025 rauskommen soll. Ich bin sehr auf den baulichen Aspekt gespannt, da bereits gezeigt wurde, dass man dieses Mal nicht nur ein Haus zum Einrichten hat, sondern eine ganze Insel. Auch der Zeitreise-Aspekt der Geschichte lässt mich nur hoffen und warten.



Bild: © LEVEL-5



Bild: © One More Game

SWAPMEAT – Max:

Ich freue mich auf kein spezifisches Spiel, sondern auf kleine, aber feine Edelsteine, die mich in den Bann ziehen und die Zeit vergessen lassen, weil sie durch Qualität und Spielspaß glänzen. Deshalb lasse ich mich von Trailern oder Leaks gar nicht erst beeinflussen und schaue mir Spiele an, wenn sie rauskommen. Am liebsten kleine Indie-Games wie *SWAPMEAT*, was ich bereits auf der gamescom antesten konnte.

Little Nightmares 3 – Hoi:

Das kreative Design von diesem gruseligen Märchen erinnert an ein Horror-Kinderbuch. Die süße, kleine, verletzte Figur, die riesigen, verstörenden Welten und das Gameplay sind anziehend und die Atmosphäre ist intensiv, weil man ständig angespannt ist und alles surreal aussieht. Jedes Level dieses Grusel-Abenteuers wirkt wie ein Kunstwerk und liefert, trotz der dunklen Stimmung, eine ganz besondere Horrorerfahrung, auf die ich mich schon sehr freue.



Bild: © Bandai Namco

Bild: © Bethesda Softworks



Indiana Jones und der Große Kreis – Pascal:

Ich freue mich auf *Indiana Jones und der Große Kreis*. Ich bin gespannt, was es für eine neue Story geben wird und ob sie spannend ist. Ich frage mich auch, wie das Gameplay sein wird und ob es zu Kampf- und Rätselsituationen kommen wird. Die Grafik sah in den Videos, die ich bisher gesehen habe, richtig gut aus.

Bild: © Nintendo



Nintendo Switch 2 – Martin:

Ich freue mich schon lange auf den kommenden Nachfolger der Nintendo Switch, der 2025 erscheinen soll. Ich bin gespannt auf die magnetischen Joy-Cons, eventuell neue Mario-Spiele und weitere Neuheiten. Unter anderem freut mich die News, dass die neue Switch 2 abwärtskompatibel ist, man seine liebsten Switch-Titel also auch auf der neuen Konsole spielen kann.

Nintendo Switch 2 – Paulina:

Die neue Switch soll ein besseres Display, eine stärkere Hardware und mehr Akkulaufzeit haben. Ich freue mich besonders auf neue Spiele und hoffe auf verbesserte Controller.

Grand Theft Auto VI – Luca & Aras:

GTA VI wird 2025 wohl das am meisten erwartete Spiel von allen sein und wir, als volljährige Spieler, hoffen, dass Rockstar wieder alle Grenzen sprengt und neue Maßstäbe setzt, wie sie es mit den lebendigen Open-Worlds ihrer anderen Titel bewiesen haben. Das Entwicklungsbudget ist so hoch, dass wir davon ausgehen, dass *GTA VI* ganz neue Maßstäbe in der Gaming-Community setzen wird. Sei es die Grafik, die offene Welt, das Charakterdesign oder auch die neu hinzukommenden sozialen Medien – das Spiel wird Rekorde brechen und die gesamte Gaming-Welt auf den Kopf stellen. *GTA* hat eine sehr große Bedeutung in der Spielegeschichte, besonders durch den Reiz des Verbotenen, was im echten Leben im Gefängnis enden würde, wie zum Beispiel eine Bank zu überfallen.



Bild: © Rockstar Games

Anmerkung der Redaktion:

Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird auch das neue *GTA* keine Jugendfreigabe erhalten. Durch großangelegte Marketingaktionen und die Bedeutung in der Games- und Jugendkultur übt die Reihe auch auf Jugendliche und Kinder eine große Faszination aus. Eltern und Pädagog*innen sollten bedenken, dass es sich hier um einen Titel für Erwachsene handelt, der Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen könnte.

ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

A Highland Song	24	L aysara: Summit Kingdom.	36
ANIMAL WELL	37	Life is Strange: Double Exposure.	43
Another Crab's Treasure.	42	Lil' Guardsman.	34
Arranger: A Role-Puzzling Adventure	21	Little Kitty, Big City	13
Asterix & Obelix: Slap Them All! 2.	12		
Astro Bot.	14	M ario vs. Donkey Kong	20
		Meisterdetektiv Pikachu kehrt zurück.	23
B rawl Stars	30	MotoGP 24.	35
C hessarama.	12	O DDADA	10
Craftomation 101	22		
Copycat	41	P aper Mario: Die Legende vom Äonentor	24
		Prim.	41
D er kühne Knappe.	15	Prince of Persia: The Lost Crown.	37
Dragon Age: The Veilguard	46	Princess Peach: Showtime!	14
DRAGON BALL: Sparking! ZERO	40	Promenade	38
DRAGON QUEST MONSTERS: Der dunkle Prinz	39		
Duck Detective: The Secret Salami	25	R oblox.	26
Dungeons of Hinterberg	38	Royal Match	31
E A SPORTS F1 24	35	S atisfactory	42
EA SPORTS FC 25.	32	SCHiM	18
EA SPORTS NHL 25	33	Sherlock Phones	17
Europa.	18	Shin chan: Abenteuer in Kohlenburg	19
		Star Wars Outlaws	46
F arming Simulator Kids	10	SteamWorld Build	36
Fireside	13	Subway Surfers	31
		Super Mario Party Jamboree	11
G ravitorium	21		
Gift	23	T ell Me Your Story	11
		Tekken 8	40
H arry Potter: Quidditch Champions	34	The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom.	25
Honkai: Star Rail	47	TopSpin 2K25	33
House Flipper 2	19		
		V isions of Mana	39
K ryptoKids und das geheime Netzwerk	17		
		W arioWare: Move It!	20
		We Are Football 2024.	32
		Wo ist Joy?	16
		World of Goo 2	22



SCHAU HIN!
MEDIENKURSE
FÜR ELTERN

ELTERN, MACHT

EUCH MEDIENFIT!

OHNE KOSTEN | OHNE WERBUNG | OHNE STRESS

In den SCHAU HIN!-Medienkursen lernen Eltern, ihr Kind im sicheren Umgang mit Smartphone, Fernseher, Apps und Messenger zu begleiten – passend zum Alter ihres Kindes.

JETZT ANMELDEN!



Die Medienkurse sind kostenfrei und zeitlich frei einteilbar.



© byswat – stock.adobe.com

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend





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



Wichtige Links

Zahlreiche sich mit Jugendschutz und digitalen Spielen befassende Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Medienerziehung.

Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

www.stadt-koeln.de/artikel/01224/
www.spieleratgeber-nrw.de
www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de
www.gaming-ohne-grenzen.de
www.schau-hin.info
www.juuuport.de
www.usk.de
www.internet-abc.de
www.pädagogischer-medienpreis.de
www.kindersoftwarepreis.de
www.spielbar.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de
www.klicksafe.de

Impressum

Redaktion:

Tobias Eichhorn, Linda Scholz, Daniel Heinz, Jessica Hackenbroch,
Felix Rechmann, Lea Sophie Böhnke, Boris Graue

Lektorat:

Jessica Hackenbroch

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:

Linda Scholz OT St. Anna, Köln
Vanessa Erdmann Lobby für Mädchen, Köln
Jacques Lenzen, Kai Harder, Björn Wieland Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Matthias Felling Gaming Freaks Nippes, Köln
Patrick Habetz Stadtbibliothek Kalk, Köln
Onur Simsek OT Vita, Köln
Björn Friedrich, Bastian Krupp SIN - Studio im Netz e.V.
Cindy Mehnert OT Magnet, Köln
Lea Sophie Böhnke, Levi Achtelik, Lisa Heuser, Saskia Moes, Martin Profft,
Sven Radtke Jugendzentrum.digital, Köln
Jessica Hackenbroch
Torben Kohring
Jean-Michel, Luca, Max Jugendredaktion CTRL-Blog
Aras, Hoi, Martin, Pascal, Ruben Jugendredaktion SHIFT
Levi Achtelik, Paula Bergmann, Joël Beyer, Kok Hung Cheong,
Linda Fischer, Ben Misha Habermaier, Lennart Koroll, Saskia Moes,
Mara Schulze Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Bettina Goerdeler Gutes Aufwachsen mit Medien

Wir danken **Melanie Endler, Marek Brunner, Maurice Matthieu** und dem Team der USK für die wertvolle Unterstützung.

Kontaktadresse:

Stadt Köln – Die Oberbürgermeisterin
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung
Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz
Ottmar-Pohl-Platz 1, 51103 Köln
Telefon: 0221/221-30639
E-Mail: boris.graue@stadt-koeln.de

Jahrgang 2024/2025

Layout: Mark Netkaew, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

Coverfotos: © Anna Spindelndreier, © Vanessa Erdmann

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien