

BAND 35
AUSGABE 2025/26



DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



Game over und es sind noch Fragen offen?

Deine Wissensquelle rund ums gute Aufwachsen mit Medien.

In unseren Online-Konferenzen finden Fachkräfte einen Einstieg und praktische Anregungen für die pädagogische Praxis zu relevanten Medienthemen.

Meldet euch jetzt einfach an! →



Im monatlichen Newsletter und auf unserer Website findet ihr Orientierung, Hintergrundinformationen sowie kreative Ideen für den Einsatz mit Kindern und Jugendlichen.

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

GaMM
**Gutes Aufwachsen
mit Medien**

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

Sehr geehrte Damen und Herren,

wer mit Kindern und Jugendlichen zu tun hat, kommt am Thema digitale Spiele nicht vorbei. Games sind für viele junge Menschen nicht nur Beschäftigung in ihrer Freizeit. Sie öffnen auch Lern- und Erfahrungsräume, die es in der alltäglichen Realität so nicht gibt. In virtuellen Spielwelten geht es nicht nur darum, zu gewinnen. Spielende können unterschiedliche Identitäten annehmen, soziales Miteinander leben und sich dabei mit ihrer eigenen Persönlichkeit beschäftigen. Spiele können die Bedeutung demokratischer Grundwerte aufzeigen und festigen, aber auch in einem geschützten Rahmen über die besonderen Chancen und Herausforderungen des digitalen Zeitalters aufklären.



Foto © Dominik Butzmann/photothek

Mehr als 150 Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene haben sich unter medienpädagogischer Begleitung mit den wichtigsten Neuererscheinungen der digitalen Spiele befasst, um sie auf ihren besonderen Reiz, aber auch auf Herausforderungen und ihre Eignung für die angesprochenen Altersgruppen zu untersuchen. Die Ergebnisse finden Sie in dieser Broschüre, die Sie als wertvoller Wegweiser durch die Spielewelt begleitet.

Ich wünsche Ihnen eine spannende und informative Lektüre.

Mit freundlichen Grüßen

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'K. Prien'.

Karin Prien
Bundesministerin für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Sehr geehrte Leser*innen,

unsere Kinder und Jugendlichen lieben digitale Spiele. In virtuellen Welten können sie nicht nur spannende Wettbewerbe bestreiten, sondern auch mit- und voneinander lernen und sich über alles austauschen, was sie beschäftigt. Wie in der alltäglichen Realität lassen sich auch in Spielsituationen schwierige Aufgaben am besten als Team lösen.

Games machen komplexe Zusammenhänge spielerisch fassbar. Sie bieten damit die idealen Voraussetzungen, um den Chancen und Herausforderungen der digitalisierten Welt sicher zu begegnen. In einem geschützten Rahmen können junge Menschen hier alternative Identitäten ausprobieren, vielfältige Haltungen und Herangehensweisen kennenlernen. Damit schaffen Spiele die Voraussetzungen für mehr Toleranz und Diversität.

Damit wir unsere Kinder und Jugendlichen auf ihrer Forschungsreise durch die riesige Welt der digitalen Spiele sicher begleiten können, braucht es manchmal einen guten Wegweiser. In unserem Projekt „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ beschäftigen sich mehr als 150 Kinder und Jugendliche aus Köln über ein ganzes Jahr mit den wichtigsten Neuerscheinungen und testen sie auf ihre Spielbarkeit, ihre Faszination und ihre



Foto © Maximilian König

Regeln, aber auch auf besondere Herausforderungen. Welches Spiel ist für wen am besten geeignet? Die Empfehlungen unserer jungen Expert*innen finden Sie in dieser Broschüre ebenso wie Interviews und Reportagen zu den wichtigen Themen der Medienwelt.

Wenn Sie das Team hinter dem Projekt persönlich kennenlernen möchten, empfehle ich Ihnen einen Besuch auf dem „Jugendforum NRW“ im Rahmen der weltweit wichtigsten Computerspiele-Messe gamescom. Seit 12 Jahren bringt die Fachstelle Medienpädagogik der Stadt Köln hier in einem Netzwerk von mittlerweile 25 Partnerinstitutionen Medienkompetenz mit Kindern, Familien und Fachkräften zusammen. Dazu gibt es viele Games zum Selbstaussprobieren und mehr als 80 Stunden vielfältiges Programm.

Ich wünsche Ihnen eine spannende und informative Lektüre und viel Spaß beim Erforschen virtueller Spielewelten – bitte bleiben Sie neugierig!

Mit herzlichen Grüßen

Torsten Burmester
Oberbürgermeister der Stadt Köln

Inhalt

USK-Erklärung	6
Zusatzhinweise zur Altersfreigabe	7
Demokratie als Spielprinzip: Was wir gegen Rechtsextremismus im Gaming tun können	8

Schon für Kinder

Rascal's Escape	10
Detektivbüro LasseMaja	10
Beacon Patrol	11
Henry Halfhead	11
Mario Kart World	12
Sonic Racing: CrossWorlds	13
Survival Kids	14
Instant	14
Tales of The Shire: A Lord of The Rings Game ...	15
Hello Kitty Island Adventure	15

Die Jugendredaktion testet:

Nintendo Switch 2: Zwischen Lob und Kritik	16
--	----

Donkey Kong Bananza	18
Rift of the NecroDancer	18
Lonely Mountains: Snow Riders	19
Bauhaus Bonk	19
Koira	20
Let's Cook Together 2	20
Farm Together 2	21
Forgotten Fragments	21
Drag x Drive	22
Fast Fusion	22
Tony Hawk's™ Pro Skater™ 3 + 4	23
Pokemon-Legenden: Z-A	23
Sword of the Sea	24
Slime Heroes	25
BOULDER DASH 40th Anniversary	25

Games & Demokratie

Felix Zimmermann (bpb) im Interview mit der Jugendredaktion	26
The Darkest Files	30
Suzerain	30
Join the Comfortzone	31
Sid Meier's Civilization VII	31

Erst für Jugendliche

Herdling	32
Spirit of the North 2	32
Wanderstop	33
InZOI	33
despelote	34
EA Sports FC 26	34
F1 25	35
Roadcraft	35
Kirby Air Riders	36
Revenge of the Savage Planet	36
POPUCOM	37
Anno 117: Pax Romana	37
Duck Detective: The Ghost of Glamping	38
Tiny Bookshop	38
Rematch	39
Storm Lancers	39
Fatal Fury: City of the Wolves	40
League of Legends 2XKO	40
Marvel Rivals	41
Split Fiction	41
Hollow Knight: Silksong	42
Monster Hunter Wilds	43
Blue Prince	43

Medienbildung:

The Feed	44
Uuugh – Falsches Spiel	44
Lootmania	45

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Clair Obscur: Expedition 33	46
Little Nightmares 3	47
Death Stranding 2: On The Beach	47

Preview 2026	48
--------------------	----

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

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

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterskennzeichen 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.

Dieses USK-Alterskennzeichen bedeutet, dass ein Spiel keine Inhalte enthält, die Kinder beeinträchtigen könnten. Es heißt jedoch nicht, dass das Spiel leicht zu bedienen oder zu verstehen ist. Zu dieser Kategorie gehören familienfreundliche Titel wie klassische Arcade-, Denk-, Sport- oder Jump'n'Run-Spiele. Auch Spiele, die sich inhaltlich eher an Jugendliche oder Erwachsene richten – etwa komplexe Simulationen, Management-Spiele oder einige klassische Adventures – können eine Freigabe ohne Altersbeschränkung erhalten, wenn sie aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich sind.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits kurze Spannungsmomente enthalten und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z.B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie Rennspiele (Racer), Simulationen, Jump'n'Run und kindgerechte Action-Adventure.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind oft bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem fantastischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, sodass sie aus-

reichend Distanzierungsmöglichkeiten für die Spielenden bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen oft Brawler-, Strategie- und Rollenspiele sowie bereits einige Shooter. Auch können In-Game-Käufe wie Lootboxen in diesen Spielen auftauchen.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Bei Spielen mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren können Gewalthandlungen bereits stärker im Vordergrund stehen. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story). Zu den Genres zählen viele Action-Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter, sowie einige Horrorspiele. Spiele, die ungesicherte Chatfunktionen enthalten oder durch In-Game-Käufe erheblichen Druck auf Spielende erzeugen, können ebenfalls in diese Kategorie fallen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Diese Kennzeichnung gilt für Spiele, die nur für Erwachsene bestimmt sind. Sie enthalten oft realistische und detaillierte Gewalthandlungen, die sich entwicklungsbeeinträchtigend auf Kinder und Jugendliche auswirken können. Häufige Genres sind Ego-Shooter, Horror-Spiele und Action-Adventures mit drastischer Gewalt.

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 so genannte Inhaltsrisiken handeln, also Gefahren die darauf basieren, was im Spiel selbst gezeigt oder erlebt wird. 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.



Die USK hat gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielekultur den „Elternratgeber digitale Spiele: Games? Na sicher!“

veröffentlicht, in dem es weitere Informationen zum Umgang mit digitalen Spielen in der Familie gibt: <https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/>



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

Demokratie als Spielprinzip: Was wir gegen Rechts- extremismus im Gaming tun können

Von Bettina Goerdeler

Viele Menschen spielen gerne. Ob Action-, Strategie-, oder Abenteuerspiel, ob allein oder im Team: Die Vielfalt an Spielen ist groß und bietet für viele Vorlieben etwas. Doch der Spielspaß kann durch Hass, Diskriminierung und demokratiegefährdende Inhalte getrübt werden. Auch Rechtsextremist*innen haben das Potenzial von Gamingräumen erkannt, um dort ihre menschenfeindlichen Botschaften zu verbreiten.

„Wir beobachten, dass es auf einigen Gaming-Plattformen immer noch zu wenig Regulierung gibt, was die Verbreitung von Extremismus angeht. So finden sich zum Beispiel auch demokratiefeindliche Memes und Hassrede in Chats“, sagt Jamina Diel. Sie ergänzt: „Auch beliebte Spiele werden mit Symbolen, Codes etc. verändert, sodass sie auf einmal politische Aussagen enthalten, die den Werten der Demokratie entgegenstehen.“ Die Pädagogin arbeitet bei *Violence Prevention Network* und setzt sich in ihrer Arbeit mit Rechtsextremismus und Hassrede in Online-Games auseinander.

Herausforderungen begegnen

„Besonders stark von Hass und Belästigung in Online-Spielen betroffen sind Frauen und Schwarze Menschen, wie Studien zeigen; unter anderem die Umfrage der amerikanischen Organisation *Anti-Defamation League*“, betont Jamina Diel. Sie fügt hinzu: „Um Hassrede im digitalen Raum zu erkennen und zu wissen, wie man damit umgehen kann, haben wir drei Module entwickelt. Sie richten sich in erster Linie an ehrenamtliche Engagierte, aber auch pädagogische Fachkräfte können diese in ihrer Arbeit nutzen, um sich Kompetenzen, Wissen und Strategien zur Förderung von Resilienz anzueignen.“

Berührungängste Adieu! Als pädagogische Fachkraft handlungsfähig sein

Grundlage und Voraussetzung, um junge Menschen für Rechtsextremismus im Gaming zu sensibilisieren, ist ein offener und vertrauensvoller Austausch untereinander. Jamina Diel sieht es als wesentlich an, dass pädagogische Fachkräfte in ihrer Rolle als Begleitende ehrliches Interesse zeigen, für das, was Kinder und Jugendliche beschäftigt. „Bei einigen Fachkräften nehmen wir den mangelnden Bezug zu Gaming wahr. Sie fühlen sich zum Beispiel unsicher, weil sie nicht genau wissen, welche Spiele bei Heranwachsenden beliebt sind oder weil sie bestimmtes Fachvokabular aus der Gaming-Szene nicht kennen. Zusätzlich kann eine eher negative Berichterstattung in den Medien dazu beitragen, Skepsis zu entwi-

ckeln, wenn es um Gaming geht. Hier kann ich pädagogische Fachkräfte nur ermutigen, auf Kinder und Jugendliche zuzugehen und überhaupt erst einmal zu fragen, was ihnen am Spielen Spaß macht und welche Spiele sie gerne spielen. Denn nur, wenn ein vertrauensvolles Verhältnis existiert, werden Pädagog*innen auch als Ansprechpersonen wahrgenommen. Das ist besonders wichtig, wenn junge Menschen mit etwas konfrontiert werden, was sie verunsichert, was ihnen Angst oder Sorgen macht und was sie nicht einordnen können.“

Strategien von Rechtsextremist*innen in Games

Rechtsextreme Akteur*innen nutzen Humor, zum Beispiel in Memes und Sharepics, als zentrales Mittel, um demokratie- und menschenfeindliche Ansichten in Online-Games zu verbreiten. „Nicht immer ist es leicht, gleich zu erkennen, wenn rassistische und diskriminierende Botschaften unter dem Deckmantel des Humors verpackt sind. Insbesondere junge Menschen erfassen oft nicht, was da verbreitet wird“, betont die Pädagogin. „Rechtsextremist*innen geht es darum, den Raum des Sagbaren und den öffentlichen Diskurs weiter nach rechtsaußen zu verschieben.“

Rechtsextremismus in Games erkennen

Um rechtsextreme Inhalte in Games zu erkennen, ist es sinnvoll, sich mit Kommunikationsstrategien von Rechtsextremist*innen auseinanderzusetzen. „Dabei geht es insbesondere darum zu reflektieren, welche Funktion Kommunikationsstrategien haben und wie Rechtsextremismus versucht, an Bedürfnisse, Emotionen und Zugehörigkeitsgefühle anzudocken. Zudem ist es hilfreich, konkrete Codes, Symbole und zentrale Narrative von Rechtsextremist*innen zu kennen, um sie in Games zu erkennen und einordnen zu können; zur Einführung haben wir für Fachkräfte einen Online-Kurs hierzu entwickelt“, sagt Jamina Diel.

Sie führt aus: „Für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen ab 14 Jahren haben wir drei digitale Übungen entwickelt, die jungen Menschen helfen sollen, Rechtsextremismus frühzeitig zu erkennen und Handlungsstrategien zu entwickeln. In einem Mini-Game geht es um Erfahrungen mit Hassrede und Diskriminierung. Die Spielenden setzen sich mit abwertender Sprache und menschenfeindlichem Verhalten auseinander und werden zugleich für eine diskriminierungsarme Kommunikationskultur sensibilisiert. In einem interaktiven Video lernen Jugendliche, welche zentralen Elemente Rechtsextremismus ausmachen und wie Rechtsextremist*innen den Gaming-Kontext missbrauchen, um ihre Ideologie zu verbreiten. In drei fiktionalen Szenen auf einer digitalen Spieleplattform üben Jugendliche, rechtsextreme Symbole und Codes zu erkennen.“

Jamina Diel gestaltet bei Violence Prevention Network digitale Bildungsangebote zu Rechtsextremismus, Hate Speech und Verschwörungsdenken für Jugendliche, Engagierte und Fachkräfte.



Die im Interview thematisierten Materialien finden sich auf der Projektwebseite.

www.gaming-rechtsextremismus.de/material/



Violence
Prevention Network



Mehr zum Thema Demokratieverfall im Netz sowie Wissen und Methoden für die pädagogische Praxis bietet

unsere Website www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de und die in 2026 erscheinende Publikation „Energie für Demokratie – Medienbildung, die stärkt“.



Gutes Aufwachsen
mit Medien

RASCAL'S ESCAPE



www.usk.de

Preis: ca. 30 € | Vertrieb: the Good Evil
System: PC, Mac, Switch, Android



Kultur-Schnupperkurs trifft auf kooperatives Abenteuerspiel. (Frech)Dachs Rascal begibt sich auf große Reise, erkundet verschiedene Länder und Städte Europas – und die Spielenden sind mit dabei! Auf den Spuren von Eichhörnchen und Bär folgen Spieler*innen den Hinweisen und lösen unterschiedliche Aufgaben. So müssen Dialoge geführt, Objekte gefunden und Rätsel gelöst werden. Paris, Venedig, London – die tierische Jetset-Crew erlebt quer durch Europa allerhand Abenteuer. Und erfährt nebenbei noch viel Wissenswertes über die verschiedenen Kulturen und Orte – zum Beispiel werden bestimmte Redewendungen der unterschiedlichen Sprachen präsentiert. Durch die niedliche Optik und die vertonten Dialoge, die keine Lesekenntnisse erfordern, ist das Spiel auch für jüngere Kinder geeignet. Ein Highlight ist der lokale



Bilder: © the Good Evil

Koop-Modus für zwei Spieler*innen, der sich beispielsweise für Eltern-Kind-Teams anbietet. So können die Länder gemeinsam bereist und die Abenteuer zusammen bestritten werden. Nur bei der App-Variante wirkt der Bildschirm durch die Steuerungsoptionen etwas überladen.

Fazit: Bunt, kindgerechtes Abenteuer mit interkultureller Dimension und Koop-Modus für gemeinsame Erlebnisse.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

DETEKTIVBÜRO LASSEMAJA



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Gro Play & Cable Nest
System: PC, Mac, Switch, Android

Basierend auf der schwedischen Kinderbuchreihe gleichen Namens lösen Spieler*innen in diesem Detektivspiel allerhand kleine und große Rätsel. Die wunderschön gestalteten 2D-Level laden zum Erkun-



Bilder: © Gro Play & Cable Nest

den ein. Und das ist auch dringend nötig, denn nur so können die versteckten Hinweise gefunden werden. Manchmal müssen auch Kisten richtig platziert oder Hebel aktiviert werden, damit der Weg frei wird. Den Rest der Zeit reden die beiden Hauptfiguren mit vielen liebenswerten und schrulligen Figuren und kommen so den verschiedenen Geheimnissen auf die Spur. Gemeinsam geht mehr. Besonders schön ist der Koop-Modus: Eine Person kann als Maja und die andere als Lasse spielen. Zu zweit macht das Rätsel lösen und durch die Level Springen doppelt so viel Spaß. Auch wenn es einige, dafür aber einfache Texte gibt, sind Lesekenntnisse nicht unbedingt notwendig. Im Zweifelsfall sollte ein Erwachsener helfen – oder am besten gleich mitspielen. Insgesamt gibt es keine bedenklichen Inhalte und nicht nur Fans der Kinderbücher kommen auf ihre Kosten.

Fazit: Charmantes Rätsel- und Hüpfspiel, das sich an die beliebte Kinderbuchreihe anlehnt und einen kooperativen Modus bietet.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



BEACON PATROL

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



Preis: bis 10 € | Vertrieb: Assemble Entertainment & Shapes and Dreams
System: PC, Mac

Taktik-Spaß auf hoher (Nord)See. Im taktischen Legespiel *Beacon Patrol – Leuchtturm voraus!* erkunden Spielende allein oder gemeinsam die Nordsee, um Seewege abzusichern und Leuchttürme zu errichten. Durch das geschickte Anlegen der Plättchen entsteht dadurch nach und nach eine optisch ansprechende Küstenlandschaft, die zum Weiterspielen motiviert. Das Regelwerk ist wenig kompliziert und ermöglicht einen leichten Einstieg, wodurch das Spiel besonders zugänglich ist. Während im Team die Abstimmung im Vordergrund steht, ist im Einzelspieler*innen-Modus das vorausschauende Planen und effiziente Nutzen der Karten entscheidend. Die ruhige Atmosphäre, das klare Design und das maritime Thema bieten ein so



Bilder: © Assemble Entertainment & Shapes and Dreams

entspanntes wie ästhetisch unverbrauchtes Spielerlebnis, das dennoch taktische Tiefe bietet. Aufgrund der kurzen Spieldauer und der Möglichkeit, das Spiel zu pausieren, eignet sich der Titel gut für zwischendurch und spricht sowohl Kinder und Jugendliche als auch Erwachsene an.

Fazit: Ein taktisches Legespiel auf hoher See, das mit seiner ansprechenden Gestaltung und ruhigen Atmosphäre für Groß und Klein geeignet ist.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

HENRY HALFHEAD

Sandbox-Adventure mit ungewöhnlichem Helden. Der namensgebende *Henry Halfhead* – ein halber Kopf – wird in diesem verrückt-kreativen Abenteuer durch die verschiedenen Stationen des Lebens gesteuert. So starteten die Tester*innen als Baby, wechselten ins Jugendzimmer, gingen in die Schule und anschließend hinein ins Berufsleben. Dabei können Spielende in verschiedene Objekte eintauchen und diese steuern, um einzigartige Fähigkeiten zu entdecken und kleine Aufgaben zu absolvieren. Hierbei ist der nächste notwendige Schritt stets offensichtlich. Das macht das Spiel – zusammen mit der schnell erlernten Steuerung – besonders niederschwellig. Die offene Umgebung lädt zum Experimentieren und spielerischen Erkunden ein und macht besonders im lokalen Multiplayer-Modus zu zweit Spaß, wenn die Aufgaben kooperativ gelöst werden müssen. Den Tester*innen



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Lululu Entertainment
System: PC, PS5, Switch

gefiel besonders gut, dass es überall etwas zu entdecken gibt und die Objekte kombinierbar waren, um Rätsel zu lösen. Auch die humorig-bunte Darstellung der minimalistischen 3D-Welt wurde gelobt.



Bilder: © Lululu Entertainment



Fazit: Kreatives und lustiges Abenteuer mit fantasievollem Helden, das zum Ausprobieren und Entdecken einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

MARIO KART WORLD



www.usk.de

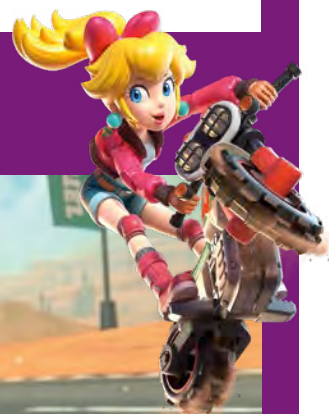
Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch 2

Wilder Race-Spaß mit der ganzen Familie. Der neunte Teil der traditionsreichen Fun-Racer-Reihe von *Nintendo* präsentiert sich als bisher umfangreichstes Spiel der Serie. Neben klassischen Rennmodi wie Grand Prix oder Zeitfahren bietet der Titel erstmals eine frei befahrbare, zusammenhängende Welt, die mit zwölf Regionen, Städten und vielen Geheimnissen zum Entdecken einlädt. Zahlreiche freischaltbare Charaktere, Fahrzeuge und Sammelobjekte sorgen für zusätzlichen Spielspaß und steigern den Wiederspielwert. Online können packende Rennen mit bis zu 24 Teilnehmenden bestritten werden, während der lokale Modus bis zu acht Spieler*innen erlaubt, wenn vier *Switch-2*-Konsolen verbunden sind: Je mehr reale Fahrer*innen auf der Strecke sind, desto chaotischer werden die Rennen. Die neuen Items, die sich während des Fahrens sammeln lassen, verleihen den Runden satte Farben, ordentlich Tempo und eine schier unberechenbare Wildheit. Der neue K.O.-Tour-Modus lässt Spielende auf acht Routen mit sechs Etappen durchgehend fahren, wobei nach jeder Etappe die letzten vier Fahrenden ausscheiden, bis nur noch vier übrig sind, die im Finale um den Sieg kämpfen. Ein flexibler Schwierigkeitsgrad und optionale Hilfen, wie die Schlau-Steuerung, die das

Kart auf der Strecke hält, oder das automatische Gasgeben erleichtern den Einstieg auch für jüngere oder unerfahrene Spielende. Erfahrene dürfen sich über neue Techniken wie Wall-Rides oder kreative Abkürzungen freuen, die für jede Menge Abwechslung sorgen. Mit der *Switch 2* ist es nun möglich, direkt über die Konsole per Game-Chat mit Freund*innen zu sprechen und das Spielgeschehen live zu teilen – bis zu vier Bildübertragungen gleichzeitig sind drin. Neu ist außerdem die Integration einer Webcam, sodass das eigene Gesicht ins Spiel eingebunden werden kann. Das neue Game-Chat-System funktioniert wie ein eigenes Onlinenetzwerk, bietet allerdings erweiterte Kontrollmöglichkeiten für Eltern. Teilnehmen dürfen ausschließlich eingeladene Personen aus dem Familiennetzwerk und einige Funktionen wurden deaktiviert oder auf die Smartphone-Nutzung verlagert, um den Schutz für Kinder zu erhöhen.

Fazit: Eine spaßige Fortsetzung der beliebten Reihe, die Spielende ab sechs Jahren begeistert und die ganze Familie zum gemeinsamen Spielen einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



SONIC RACING: CROSSWORLDS



Druck zum Vielspielen
Handlungsdruck

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

Preis: ca. 60 € | Vertrieb: SEGA
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Switch 2

Der neueste Teil der *Sonic Racing*-Reihe bringt wieder ordentlich Tempo auf die Strecke. In diesem rasanten Rennspiel treten bis zu zwölf Spielende online oder vier Personen lokal gegeneinander an und liefern sich Wettkämpfe in knallbunten Arenen. Dabei ist es auch möglich, als Team anzutreten. Der zentrale Grand-Prix-Modus bietet klassische Rennen mit gewohnt intensivem Geschwindigkeitsrausch. Durch das Sammeln sogenannter Donpa-Tickets lassen sich neue Fahrzeugteile, Aufkleber und Leistungs-Upgrades freischalten, was für zusätzliche Motivation sorgt.

Eine der größten Neuerungen ist der Party-Modus Rennpack. Hier lassen sich Rennen individuell anpassen – von der Streckenauswahl und dem Fahrzeugtyp bis hin zu Regelmodifikationen. Im Zeitrennen-Modus können Rekorde aufgestellt und Bestzeiten miteinander verglichen werden. Dabei sammeln die Spielenden goldene Ringe – Reminiszenzen an klassische Sonic-Abenteuer. Ikonische Items wie Raketen, Schilde oder Turbos bringen zusätzlichen Schwung, während Kollisionen mit Gegnern Ringe und wertvolle Sekunden kosten. Neu hinzugekommene Gadgets erweitern das taktische Element und sorgen für mehr Vielfalt

im Rennverlauf. Insgesamt stehen 24 detailreich gestaltete Strecken zur Verfügung, die sich optisch stark voneinander unterscheiden – von futuristischen Stadtkulissen bis zu nostalgischen Retro-Landschaften. Viele bekannte Figuren aus dem Sonic-Universum stehen zur Auswahl, weitere Charaktere wie *Minecraft*-Avatare oder *Pac-Man* sind schon als DLCs verfügbar oder sollen noch kommen. Über das Crossplay-Feature können Spielende unterschiedlicher Plattformen gegeneinander antreten, während saisonale Events mit Festivalcharakter zusätzliche Herausforderungen bieten. *Sonic Racing: CrossWorlds* überzeugt durch Geschwindigkeit, Abwechslung und Umfang. Einige Steuerungselemente wirken anfangs komplex, doch wer sich darauf einlässt, wird mit actionreichen Rennen, einer charmanten Optik und großem Wiederspielwert belohnt.



Fazit: Rasanter Funracer mit kreativen Strecken, großem Figurenensemble und viel Tempo – ein Fest für Sonic-Fans und Race-Enthusiast*innen.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Bilder: © SEGA

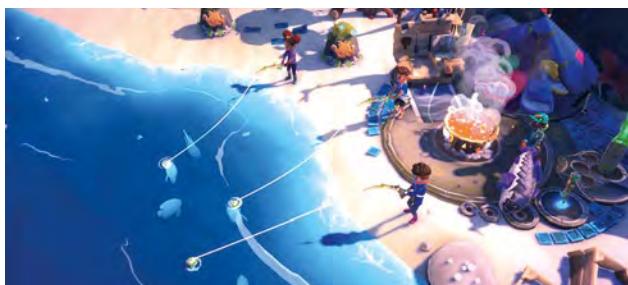


www.usk.de

Preis: ca. 50 € | Vertrieb: Konami Digital Entertainment GmbH
System: Switch 2

SURVIVAL KIDS

Bunt-harmonisches Spiel ganz ohne Survival. Anders als der Titel vermuten lässt, muss man sich hier keine Sorgen vor giftigen Spinnen, Hunger oder wilden Tieren machen. Stattdessen erkundet man die verschiedenen Inselgebiete und versucht pro Level mit Hilfe von Brücken oder Trampolins weiterzukommen. Dabei sammeln Spielende Materialien wie Holz, Steine oder Ranken und müssen auch manchmal um die Ecke denken. Insgesamt ist das Spiel aber an jüngere Kinder gerichtet, es gibt viele visuelle Hinweise zum Weiterkommen und eine Erzählstimme im Hintergrund kommentiert das Geschehen (auf Englisch mit deutschen Untertiteln). Auch das Design des Spiels richtet sich mit seinen bunten Farben und der fröhlichen Musik an jüngere Kinder. Am Besten spielt man zu zweit mit geteiltem Bildschirm. Da können beispielsweise Eltern oder auch ältere Geschwister jüngere Kinder unterstützen. Etwas herausfordernd wird das Spiel, wenn man versucht, Bestzeiten zu knacken oder alle geheimen Gegenstände zu finden.



Bilder: © Konami Digital Entertainment GmbH

Fazit: Ein fröhlich-buntes Koop-Spiel auch für jüngere Kinder, die gerne fremde Welten entdecken und von Abenteuern träumen.

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren

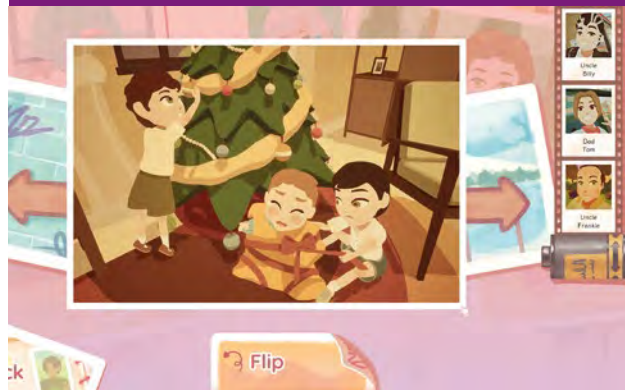


Preis: ca. 12 € | Vertrieb: Endflame
System: PC, Switch

INSTANTS

Cozy Game mit Kombinationsrätseln. Was hält wertvolle Erinnerungen besser fest als ein Fotoalbum? Und genau ein solches wird in diesem Puzzle-Game erstellt. Im Fokus stehen dabei die unvergesslichen Momente mehrerer Generationen – besinnliche Feiertags-Feste, witzig-chaotische Zusammenkünfte und andere denkwürdige Momente im Familienleben. In kleinen Aufgaben müssen Fotos dabei in die korrekte chronologische Reihenfolge gebracht werden. Anfangs ist das kaum herausfordernd, so wird etwa das Hochzeitsfoto nach dem Heiratsantrag platziert. Später kommen allerdings zusätzliche Elemente hinzu und *Instants* entwickelt sich zum Detektiv-Spiel, bei dem zum Beispiel auch Hinweise auf der Rückseite der Fotos gelesen werden müssen, um die richtige Reihenfolge zu rekonstruieren. Dies erfordert Kombinationsgabe, findet aber ohne Zeitdruck statt. Viel Spaß hatten die Tester*innen außerdem dabei, die Seiten des Fotoalbums mit Stickern und anderen Dekorationsmöglichkeiten zu gestalten. Die liebevoll illustrierte Grafik passt zur allgemeinen ruhigen und harmonischen Atmosphäre des Spiels.

Bilder: © Endflame



Fazit: Gemütliches und entspanntes Puzzle-Game, in dem Fotos sortiert werden müssen, um Familiengeschichten zu erzählen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

TALES OF THE SHIRE: A LORD OF THE RINGS GAME



www.usk.de

Preis: ca. 35 € | Vertrieb: Fictions & Private Division
System: PC, PS5, Xbox Series, Switch

Das Cozy Game für Herr der Ringe-Fans. Ganz ohne Mordor und Sauron kommt diese unkonventionelle Spieladaption aus. Die Story ist heimelig: Ein Hobbit zieht um – die Spielenden suchen Kleidung und Kopf- sowie Fußhaar (!) aus und erkunden die atmosphärisch-urige und pittoresk-putzige Landschaft. Eine Mini-Map hilft bei der Orientierung im Auenland, die Stimmung wirkt entschleunigend, die Umgebungen harmonisch und es gibt hier rein gar nichts Bedrohliches. Auch Zeitdruck ist ein Fremdwort im Hobbit-Land. Was man an einem Tag nicht schafft, erledigt man halt am nächsten – dabei dauert ein Tag rund 15 Echtzeit-Minuten und das Spiel kann jederzeit pausiert werden. Die Aufgaben erfordern zwar gute Lesefähigkeiten, weil es keine Sprachausgabe gibt, bleiben aber übersichtlich: Die neue Hobbithöhle dekorieren, Gemüse anbauen, zu gemeinsamen Mahlzeiten einladen und dafür Zutaten sammeln und zubereiten. Stress entsteht dabei nie, da die Steuerung simpel und anpassbar ist und nur das Fischen und Kochen etwas Übung erfordern. Aber auch hier will gut Ding Weile haben und es gilt: Nur kein Stress!

Fazit: Ein entschleunigendes Erlebnis für Herr der Ringe-Fans, die die Hobbitfüße hochlegen wollen, statt den Ring nach Mordor zu tragen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Fictions & Private Division



www.usk.de

Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Sunblink
System: PC, Mac, PS4, PS5, Switch, iOS

HELLO KITTY ISLAND ADVENTURE



Bilder: © Sunblink

Putzige Lebenssimulation im Hello Kitty-Universum.

Wer *Animal Crossing* mag, wird dieses zuckersüße Spiel lieben. In der (Spiel)Welt von *Hello Kitty* und ihren Freund*innen strandet man gemeinsam mit bekannten Sanrio-Charakteren wie dem goldigen Cinnamoroll auf einer bonbonbunten tropischen Insel. Der Avatar kann ganz im Stil der tierischen Held*innen gestaltet werden – Hündchen, Kätzchen oder doch lieber ein Frosch? In- dem anderen Charakteren in der Spielwelt geholfen wird, baut die Spielfigur Beziehungen auf, erkundet die Insel und kann sich allerlei Herausforderungen wie Kochen, Sammeln, Bauen und Rätseln stellen. Stockt der Spielfluss mal, gibt es schnelle Hilfestellungen. Zeitdruck gibt es kaum, die Questaufgaben sind klar und deutlich gestaltet – so bleibt das Spiel niederschwellig und zugänglich auch für Einsteiger*innen. Gute Lesefähigkeiten sind allerdings ein Muss für den Spielfortschritt, um die gestellten Aufgaben verstehen und umsetzen zu können. Franchisetypisch ist die Optik pastellig-knallig farbenfroh, die Figuren knuffig und freundlich.

Fazit: Ein einsteigerfreundliches Gute-Laune-Spiel mit Zuckerwatten-Ästhetik für Fans des *Hello Kitty*-Universums.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Nintendo Switch 2: Zwischen Lob und Kritik

Text und Illustrationen von Jugendredakteur Jayden



Im Januar 2025 wurde die *Nintendo Switch 2* nach langem Warten angekündigt. Als dann im April der Nachfolger der ersten *Nintendo Switch* genauer vorgestellt wurde, gab es Begeisterung und gleichzeitig Empörung, denn die Konsole und deren Spiele waren viel teurer geworden! Dennoch: Die *Nintendo Switch 2* ist die am schnellsten verkaufte Konsole – aktuell (Stand: November 2025) kann sie bereits 10 Millionen Verkäufe verzeichnen. Allerdings sind nach wie vor viele unzufrieden mit *Nintendo* und den Entscheidungen des Konzerns, etwa in Bezug auf das Preismanagement und das Spieleangebot. Bei all diesen unterschiedlichen Meinungen fragt man sich: Lohnt es sich, die neueste *Nintendo-Konsole* zu kaufen?

Was kann die Switch 2?

Ganz klar ist zu sagen, dass die *Nintendo Switch 2* ihrem Vorgänger in Sachen Technologie haushoch überlegen ist! Die neue Konsole bietet eine bessere Auflösung und läuft mit flüssigen 120 fps (frames per second, deutsch: Bilder pro Sekunde). Auch der Bildschirm ist

größer geworden: nämlich 7,9 Zoll. Und es gibt jetzt auch 3D-Sound, was für ein verbessertes Hörerlebnis sorgt. Die Konsole bietet nach wie vor Joy-Cons, die sich von der Konsole entfernen lassen. Diesmal haben die Controller allerdings eine integrierte Mausfunktion, die zum Beispiel bei präziser Steuerung helfen kann. Ebenso wurde der C-Knopf eingeführt, über den man mit seinen Freund*innen über die neue Game-Chat-Funktion sprechen kann.

Im Vergleich

Die *Switch 1* hatte nur einen 6,2 Zoll großen Bildschirm und mit 60 fps eine deutlich schlechtere Auflösung. Allerdings hatte die *Nintendo Switch OLED* (eine Version der *Nintendo Switch 1*) einen OLED-Bildschirm mit besseren Farben und Kontrasten, während die *Switch 2* wieder auf den LCD-Bildschirm zurückgreift. Das bedeutet, die *Switch 2* ist weniger farbtintensiv als die *Switch OLED*. Ebenso wurde die Infrarotkamera abgeschafft, die für einige Funktionen der Spiele auf der *Nintendo Switch 1* genutzt wurde. Unterschiede gibt es auch bei der Akkulaufzeit. Während das aktuelle Modell der *Switch 1* bis zu neun Stunden laufen kann, hält die *Switch 2* nur bis zu sechseinhalb Stunden durch, genauso lang wie das Ursprungsmodell der *Switch 1*.

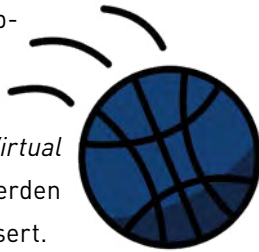
Line-Up

Bisherige First-Party-Exklusivtitel (also hauseigene Nintendo-Spiele) für die Konsole sind *Mario Kart World*, *Nintendo Switch 2 Welcome Tour*, *Drag x Drive* und *Donkey Kong Bananza*. Das sechste Spiel, *Kirby Air Riders* erschien im November 2025. Ebenso erhielten





die Spiele *Super Mario Party Jamboree* und *Kirby und das vergessene Land Switch-2* exklusive DLCs – herunterladbare Zusatzinhalte. Und *Animal Crossing: New Horizons* bekommt ein kostenloses Update exklusiv für *Switch 2*. Außerdem gibt es auf der *Switch 2* ein Angebot für *GameCube*- und demnächst auch *Virtual Boy*-Spiele. Viele Spiele der *Switch 1* werden auch auf der *Switch 2* grafisch verbessert.



Das Startangebot kommt zwar dem der *Switch 1* nahe, allerdings herrscht zumindest in meinem Umfeld die einhellige Meinung, dass es dem Angebot der *Switch 2* derzeit an Qualität fehle. So bekommen die Spiele *Nintendo Switch 2 Welcome Tour* und *Drag x Drive* aktuell eher negative Bewertungen und auch *Mario Kart World* steht wegen des hohen Preises von ca. 80 Euro und dem dafür vergleichsweise geringen Umfang in der Kritik. Auch, weil beim *Switch 1*-Vorgänger *Mario Kart 8 Deluxe* für 60 Euro samt einem gewaltigen DLC für 25 Euro viel mehr geboten war. Ebenso sind einige Titel, die für die *Switch 2* beworben werden, ebenfalls für die *Switch 1* erhältlich, wie zum Beispiel *Metroid Prime Beyond* und *Pokémon Legenden Z-A*.

Meine Meinung

Ich persönlich bin noch unentschlossen, was die *Switch 2* betrifft. Das allerdings vor allem wegen anderer Entscheidungen des Unternehmens *Nintendo*, die nicht mit der Konsole zusammenhängen. Aktuell gibt es noch wenige Spiele, die nur auf der *Switch 2* verfügbar sind, allerdings gibt es definitiv gute Spiele. Ebenso ist die Konsole technisch viel besser, vor allem wenn man

Third-Party-Spiele spielen will – die also nicht direkt vom Hersteller kommen. Am Ende muss jede*r selbst entscheiden, ob sich die Anschaffung lohnt. Eine klare Empfehlung habe ich allerdings: Wenn man sich mit der Konsole auch *Mario Kart World* holen will, dann sollte man direkt das Bundle für ca. 500 Euro kaufen, in dem das Spiel anteilig dann nur rund 40 Euro kostet. Wer das nicht macht, dem würde ich stattdessen zu dem Ende November erschienenen *Kirby Air Riders* raten anstelle von *Mario Kart*, da das Spiel günstiger ist und mehr Inhalt bietet.



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.spielratgeber-nrw.de.



DONKEY KONG BANANZA



Donkey Kong unter Tage. Das kreative 3D-Jump-’n’-Run erzählt eine ganz neue Geschichte über Donkey Kong, der hier mit anderen Affen auf einer Insel nach Gold gräbt. Dabei werden die Figuren tief in den Untergrund verschüttet und entdecken riesige Welten mit fremden Wesen. Zur Seite steht dem Helden das junge Mädchen Pauline. Die beiden Figuren agieren als Team und kämpfen sich durch allerlei Gestein und springen, klettern oder singen sich durch die unterschiedlichen Untergrundschichten. Die Tester*innen waren vor allem von der Möglichkeit begeistert, die Spielwelt nach Herzenslust zu zerlegen. Es gibt viel zu zerlegen. Spannende Kämpfe und knifflige Sprungpassagen fordern einiges an Geschick. Donkey Kong kann sich außerdem verwandeln und spezielle Fähigkeiten einsetzen. Insgesamt gibt es viel zu erleben, schier endlose Schichten freizuhauen und Wege freizuschalten. Die knallbunte Grafik, die Animationen sowie die Musik sind altersübergreifend ansprechend und der kooperative



Handlungsdruck
Comic-Gewalt

usk.de

Preis: ca. 70 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch 2



Bilder: © Nintendo

Modus bietet nochmal eine zusätzliche Spielerfahrung, verlangt allerdings auch taktische Absprachen und einiges an Teamarbeit.

Fazit: Actionreiches Jump-’n’-Run mit kultigem Helden, viel Abwechslung und der Möglichkeit, gemeinsam zu spielen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

RIFT OF THE NECRODANCER



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Brace Yourself Games
System: PC, Switch



Rhythmusspiel mit Groove und Pop. Nicke mit dem Kopf und besiege die Monster! Bei *Rift of the Necrodancer* geht es um das richtige Timing. Denn: Um die Monster zu treffen, die Takt für Takt näher kommen, müssen sie im passenden Moment getroffen werden. Und da hilft es ungemein, den Rhythmus mit dem Bein oder

dem Kopf mitzubegleiten. Der Look ist dabei schrill und hat einen ganz eigenen Stil, die ohrwurmige Pop-Musik wurde eigens für das Spiel komponiert. Verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten können ausgewählt werden, um die sich nähernden Fledermäuse, Skelette oder andere Monster zu besiegen. Manche davon brauchen nur einen Treffer, andere mehrere. Das ist niederschwellig und gelingt intuitiv: Die Tester*innen hatten schnell den Bogen raus. Eine weltweite Bestenliste zeigt das eigene Ranking an und das Spiel setzt auf die wachsende Community, die auch immer neue Songs kaufen kann. Zwar ist die Hintergrundgeschichte etwas konstruiert – das hat den Spielspaß aber nicht gemindert. Ach – eine Runde geht noch. Los geht’s – 2, 3, 4!

Fazit: Ein spaßig-grooviges Rhythmusspiel für die schnelle Runde Kopfnicken zwischendurch.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Brace Yourself Games



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Megagon Industries
System: PC, Xbox Series

LONELY MOUNTAINS: SNOW RIDERS

Der zweite Teil der *Lonely Mountains*-Reihe führt diesmal nicht auf dem Mountainbike über Down-hill-Trails, sondern über verschneite Bergpfade. In gewohnt niedlich-minimalistischer Optik steuern die Spielenden ihre Figur auf Skiern über Pulverschnee-Pisten. Die Aufgabe ist schnell begriffen – man muss präzise und schnell lenken, um es auf den teilweise steilen und hügeligen Abfahrten sicher nach unten zu schaffen. Der Reiz liegt auf dem schmalen Grat zwischen Versagen und (neu) Versuchen. Auch wenn die Frustrationstoleranz manchmal auf eine harte Probe gestellt wird, bleibt der Spielspaß doch durchgehend vorhanden. Zwar scheitert man immer wieder, doch die Motivation bleibt, es immer wieder erneut zu versuchen und den eigenen Rekord stetig zu verbessern. Dazu kommt die schön anzuschauende Polygon-Optik, die ebenso zur Atmosphäre beiträgt wie die dynamischen Soundeffekte. Manche Unfälle scheinen gefährlich, aber die abstrahierte Grafik schafft genug Distanz zur Realität, damit das nicht verstörend wirkt.

Bilder: © Megagon Industries



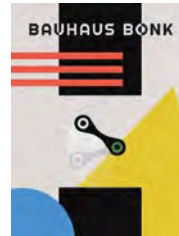
Fazit: Kurzweiliges Skisport-Spiel mit spaßiger Steuerung in ansprechender Optik, das allerdings etwas Frustrationstoleranz voraussetzt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

BAUHAUS BONK



Preis: bis 8 € | Vertrieb: Spoonful Games
System: PC, Mac, Android, iOS



Stylisches Geschicklichkeitsspiel nicht nur für Architektur-Fans. In

diesem stilvollen 2D-Game steuern Spieler*innen eine Art Fidget Spinner durch 54 Level voller kreativer Hindernisse und im Bauhaus-Stil durchgestylter Farbflächen. Dabei wird ein Ende der Spielfigur fixiert, das andere Ende dreht sich entsprechend um den so entstehenden Fixpunkt. So bewegen die Spielenden die Figur durch die abstrakte Spielwelt, sammeln Bonuspunkte und üben sich in Geschicklichkeit. Denn: Präzises Timing und Konzentration sind gefragt – jede Berührung der Levelgrenzen führt zum Neustart. Die minimalistische Formsprache und die groovige Swing-Musik schaffen eine so optisch ansprechende wie motivierende Atmosphäre. Dank Zeitmessung und Sammel-Scores, die online verglichen werden können, entstehen zusätzliche Anreize. Das Spiel fordert und fördert Reaktionsfähigkeit, räumliches Denken und Frustrationstoleranz – und zeigt auf innovativ-frische Art und Weise, wie aus Minimalismus kreative Vielfalt entstehen kann.

Fazit: Kunstvolles Geschicklichkeitsspiel mit eigenständlichem Stil, stimmungsvoller Musik und clever-minimalistischer Rätselmechanik.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Spoonful Games

KOIRA



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: DON'T NOD ENTERTAINMENT
System: PC, Mac, PS5



Handwerklich hochwertiges Hohelied auf die Freundschaft. Im Mittelpunkt dieses handge-

zeichneten Abenteuers steht die Freundschaft zwischen einem Kind und seinem Welpen. Anhand beider Figuren wird eine herzerwärmende Geschichte erzählt, die die Frage nach der Beziehung zwischen Mensch und Tier ins Zentrum stellt. Gemeinsam mit dem Welpen erkundet die Spielfigur eine geheimnisvolle Welt, in der Rätsel gelöst und Geheimnisse entdeckt werden wollen. Gerade zu Beginn erfordert die manchmal hakelige Steuerung etwas Eingewöhnung und gelegentlich fällt die Orientierung in der Spielwelt schwer. Die märchenhaft-melancholische Ästhetik sorgt für viel Stimmung in der Spielwelt – die manchmal aber auch düster und bedrückend wirkt. Auch wenn Optik und Story insgesamt warm und einladend sind, können einzelne Szenen für jüngere Kinder unheimlich sein. Insgesamt gelingt Entwickler Studio Tolima mit *Koira* ein so stilles wie zugleich stil- und gefühlvolles Abenteuer und eine Parabel auf die Freundschaft, die vor allem mit ihrer stimmungsvollen Atmosphäre überzeugt.



Bilder: © DON'T NOD ENTERTAINMENT

Fazit: Ein märchenhaftes und manchmal melancholisches Abenteuer über Freundschaft – liebevoll inszeniert und stimmungsvoll erzählt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LET'S COOK TOGETHER 2



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Yellow Dot
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Die Menschheit hat ihren Geschmack verloren. Seit Jahren ist die einzige Nahrung eine geschmacklose Paste. Eine Gruppe Rebell*innen kämpft dafür, dass wieder richtiges Essen auf den Tisch kommt. Gekämpft wird in den Küchen dieser Welt, in denen echte Rezepte zubereitet werden. Denn, auch wenn die Geschmäcker in Polen und Japan verschieden sind, so verbindet gutes Essen doch alle Menschen und stärkt den globalen Zusammenhalt. *Let's Cook Together 2* macht vor allem im Koop-Modus großen Spaß. Das gemeinsame Kochen braucht allerdings viel Teamwork, damit Zutaten oder volle Teller im richtigen Moment hin und her geworfen werden. Die Schwierigkeit der Level ist dabei sehr unterschiedlich. Aber nach einigen Anläufen – und lautstarker Kommunikation – sind die Tester*innen am Ende doch immer weitergekommen. Mit den erspielten Münzen können Ausrüstung und Fähigkeiten der verschiedenen Köch*innen verbessert werden. Im Laufe des Spiels werden außerdem Gerichte freigeschaltet, die es wirklich gibt. Das macht Appetit auf mehr!

Fazit: Rasantes Kochspiel mit verbindender Botschaft, das vor allem im kooperativen Modus viel Spaß macht.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren



Bilder: © Yellow Dot

FARM TOGETHER 2



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Milkstone Studios
System: PC, Mac, PS5, Xbox Series, Switch



Bilder: © Milkstone Studios

Strategiespiel mit buntem Farm-Charme und Dark Patterns. In *Farm Together 2* können bis zu vier Spielende gemeinsam eine Farm betreiben, diese ausbauen und gestalten sowie mit Waren handeln. Der simple Spielablauf besteht darin, immer größere Mengen zu

erwirtschaften und so mehr Umsatz zu generieren und Level aufzusteigen. Um dann neue Gegenstände oder höhere Erträge freizuschalten. Sämtliche Produktionen laufen in Echtzeit ab: so braucht es beispielsweise zehn reale Minuten, bis der Feldsalat erntereif ist; Jahreszeiten dauern jeweils 17 Minuten. Zwar wird das Spielprinzip über Texthinweise grob erklärt und es gibt ein Glossar – zu Beginn können die vielen Symbole und Ressourcen aber verwirrend wirken. Augen auf: Spielende werden gezielt motiviert, möglichst täglich Zeit auf der Farm zu verbringen – es gibt tagtäglich Belohnungen dafür, das Spiel zu starten. Außerdem können kostenpflichtige Zusatzinhalte gekauft werden und wer die Farm anderer Spieler*innen besucht, dem winken exklusive Belohnungen. Zusätzlich locken saisonale Events Spielende (zurück) in die Spielwelt.

Fazit: Repetitiver Farm-Grind in Echtzeit mit quietschbunter Optik für bis zu vier Spielende im (lokalen) Mehrspielermodus.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FORGOTTEN FRAGMENTS

Puzzle-Platformer-Spiel mit herausfordernder Steuerung. *Forgotten Fragments* bietet über hundert Level mit kreativen Jump-'n'-Run-Herausforderungen in pastellig-düsterer 2D-Pixel-Art. Diese verteilen sich auf je eine Einzelspieler- und Zweispieler-Kampagne mit jeweils eigener Geschichte. In jedem Raum müssen eine oder mehrere leuchtende Kugeln unter Zeitdruck in bestimmte Halterungen befördert werden. Zahlreiche Hindernisse, von Abgründen über Dornen bis hin zu zerstörbaren Wänden, lassen die Level rasch schwerer, teils unbarmherzig werden. Jede Bewegung erfordert präzises Timing, schon ein Fehler führt meist zurück zum Level-Beginn. Entsprechend minutiös muss die Steuerung erlernt werden, was allerdings zu häufigen Frustramenten führt, weil sie sich oft leider wenig flüssig anfühlt. Bei Bedarf kann die Schwierigkeitsstufe angepasst werden. Die Level-Räume zählen die

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

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

Versuche der Spielenden mit – allein die Tester*innen haben teilweise über 100 Versuche benötigt. Das kann schnell frustrierend werden, im Falle gelungener Abschnitte aber auch zu intensiven Erfolgsgefühlen führen.

Bilder: © Assemble Entertainment



Fazit: Jump-'n'-Run-Spiel im Retro-Stil mit schwammiger Steuerung und hohem Schwierigkeitsgrad.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DRAG X DRIVE



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch 2

Innovatives Spielkonzept mit kleinen Schwächen. Der Maus-Modus der *Nintendo Switch 2* bietet im Rollstuhl-basketball-Spiel *Drag x Drive* eine ganz neue Spielerfahrung. Durch Bewegung der beiden Joycons auf einer Oberfläche wird der virtuelle Rollstuhl gefahren. Das funktioniert ganz intuitiv und macht viel Spaß. Den Kern des Spiels bildet ein 3-gegen-3-Modus, in dem in drei Minuten möglichst viele Punkte erzielt werden müssen. Darüber hinaus gibt es verschiedene Herausforderungen wie Hindernisparcours oder Rennen. Leider kann nicht mit mehreren Spielenden an einer Konsole gespielt werden. Alleine können lediglich die Herausforderungen oder Matches gegen computergesteuerte Bots gespielt werden – um mit anderen Leuten zu



Bilder: © Nintendo

spielen, braucht es eine *Nintendo* Online-Mitgliedschaft. Wie bei vielen Sportspielen gibt es auch hier einen gewissen Zeitdruck. Abgesehen davon gibt es jedoch keine Elemente, die pädagogisch bedenklich sind. Auch wenn online mit anderen gespielt wird, bestehen abseits von Gesten der Charaktere keine Kommunikationsmöglichkeiten.

Fazit: Die frische Spielidee leidet nur darunter, dass die Modi und Funktionen des Spiels etwas unausgereift sind.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FAST FUSION

Rennspiel mit Twist. Schnelle und rasante Sci-Fi-Rennen sind das Herzstück in *Fast Fusion*. Wer den ersten Platz ergattern will, muss die dynamische Steuerung beherrschen – samt Geschwindigkeit-Boosts, bombastischer Sprünge und schwindelerregender Drehungen. Das rasante Gameplay der schwebenden Racer bietet ein actiongeladenes Erlebnis, das bei den Tester*innen gut ankam: „Die Rennwagen erinnern mich voll an *Star Wars Racer* und die gehen auch fast genauso ab!“. Die



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Shin'en Multimedia
System: Switch 2

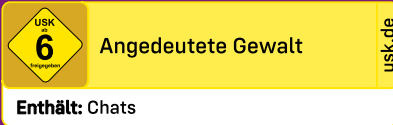
Auswahl beschränkt sich dabei nicht nur auf die von Beginn an verfügbaren und im weiteren Verlauf freischaltbaren Fahrzeuge. *Fast Fusion* bietet nämlich eine besonders innovative Funktion: Spielende können die Racing-Maschinen miteinander fusionieren lassen! Aus diesen Fusionen resultieren nicht nur neue Fahrzeuge mit besseren Werten, etwa in den Bereichen Geschwindigkeit oder Handling, sie erhalten auch noch ein neues Aussehen. Diese kreative Spielmechanik motivierte die Tester*innen, immer neue Kombinationen auszuprobieren.

Fazit: Spannendes und rasantes Rennspiel mit innovativer Spielmechanik, bei der Fahrzeuge beliebig miteinander kombiniert werden können.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



TONY HAWK'S™ PRO SKATER™ 3 + 4



Preis: ca. 35 € | Vertrieb: Activision
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Switch 2

Neuaufgabe des Skateboard-Klassikers mit Nostalgie-Faktor. Durch das fehlerfreie Ausführen von Skate-Tricks innerhalb eines Zeitlimits eine möglichst hohe Punktzahl erreichen, damit neue Level freischalten und die Karriere als Skateboard-Legende vorantreiben. Das ist auch schon das ganze Ziel der Spiele-Klassiker *Tony Hawk's Pro Skater 1 & 2*, die unlängst ein Remake bekommen haben. Spielspaß entsteht vor allem durch das flüssige Gameplay und den spannenden und abwechslungsreichen Karrieremodus, der Spielende motiviert hält, immer neue Highscores zu erzielen. Die Steuerung lehnt sich stark an die Original-Spiele an und

Bilder: © Activision



bietet viele Optionen für beeindruckende Kunststücke. Der lediglich lokal im Splitscreen verfügbare Multiplayer-Modus hat auf der Switch zeitweise mit Performance-Problemen zu kämpfen und auch die Grafik leidet etwas, beides tut dem Spielspaß insgesamt aber keinen großen Abbruch. Für Retro-Fans wie Skate-Neulinge ein spaßiges Akrobatik-Vergnügen.

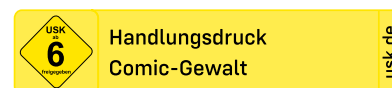
Fazit: Eine gelungene Neuaufgabe der Skateboard-Klassiker in zeitgemäßem Gewand mit kleinen technischen Macken.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

POKEMON- LEGENDEN: Z-A



Neuer Spielspaß für Pokémon-(und Paris-)Fans. Im Nachfolger von *Pokémon-Legenden: Arceus* kämpfen sich Pokémon-Trainer*innen vom Rang Z auf Rang A. Tagsüber werden in den Sektoren von Illumina City – das der „Lichterstadt“ Paris nachempfunden ist – Pokémon gefangen, während sich die Stadt des Nachts in eine Kampfarena verwandelt. Neu ist, dass Spielende ihre Attacken in Echtzeit auswählen, wodurch die Kämpfe dynamischer, aber auch hektischer werden. Auch abseits des Trubels gibt es viel zu tun: Menschen bei ihren Problemen helfen, akrobatische Parcour-Touren über den Dächern der Stadt unternehmen oder sich einfach schick machen und die eigenen Pokémon im angesagtesten Café der Stadt ablichten. Zwischen durch ein Croissant-Curry – ein *Pokémon*-Fan-Insider –, dann geht es an der Seite diverser Charaktere mit dem Abenteuer weiter: Spielende helfen einer Profes-



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch, Switch 2



sorin bei ihrer Forschung und lösen das Mysterium um die Mega-Entwicklungen – für das hehre Ziel, Illumina City zu einem besseren Ort für Menschen wie Pokémon zu machen. Für junge und alte *Pokémon*-Passionierte ein Muss.

Bilder: © Nintendo



Fazit: Kampfdynamik + Abenteuer in einer Paris-angehauchten Stadt = jede Menge Spielspaß für große wie kleine *Pokémon*-Begeisterte.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

SWORD OF THE SEA

Optisch beeindruckendes Abenteuer im *Journey*-Stil.

Mittels Hoverschwert – einer Mischung aus Hoverboard und Schwert – wird die fantasievolle Welt dieses Titels bereist. Die Spielenden müssen in der Rolle eines Phantoms per geschickter Steuerung durch surreale Umgebungen navigieren und Wasserkugeln einsammeln, die die Umgebung transformieren können. Wo sich vorher zum Beispiel Sanddünen befanden, tauchen nun farbenfrohe Meereslandschaften auf. Dabei kommt die Geschichte ganz ohne Dialoge aus und setzt stattdessen auf Bilder, Stimmungen und Umgebungsdetails. Auf ihrem Weg durch die verschiedenen Biome der abstrakten Welt trifft die stumme Hauptfigur auf unerwartete Verbündete. So gilt es etwa, in manchen Leveln das Vertrauen verschiedener Meeresbewohner*innen zu gewinnen, die dem Helden daraufhin erlauben, sich mit ihrer Hilfe fortzubewegen. Im Zentrum der Geschichte steht der Konflikt mit einer scheinbar böartigen Riesenschlange, die das Meer verdrängen will – wofür sie auf ihre Affinität zu Magma und Lava zurückgreift. Die Story ist kurz, minimalistisch und lässt viel Raum für Interpretation. Aufgrund der freischaltbaren Bewegungsmuster ist die Motivation für mehrere Spieldurchläufe groß. Bei der Darstellung der Inhalte wird vor allem Wert auf audiovisuelle Inszenie-



Preis: ca. xx € | Vertrieb: Giant Squid
System: PC, PS5

rung gelegt, die die Landschaften dynamisch und authentisch wirken lassen. Dabei ist die Welt bunt gehalten und nur an wenigen Stellen beängstigend, was jüngeren Spieler*innen zugute kommt. Die Steuerung ist simpel und intuitiv – das ermöglicht ein flüssiges Spielerlebnis. Es können zusätzliche Münzen eingesammelt werden, die gegen Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur eingetauscht werden können. So ist es möglich, fortgeschrittene Bewegungsmuster freizuschalten. *Sword of the Sea* ist für Spieler*innen ab 8 Jahren interessant, die comichaft abstrahierte Gewaltdarstellung und die leicht düstere Atmosphäre können ab diesem Alter verarbeitet werden. Das Spiel verzichtet zudem auf störende Bezahlmechanismen.

Fazit: Ein so stilles wie dabei dynamisches und schön anzuschauendes Abenteuer-Spiel mit rätselhafter Story.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Bilder: © Giant Squid



SLIME HEROES



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



Bilder: © Whitethorn Games

Soulslike light. Mit Schleim. Schleim rettet die Welt. Held dieser Geschichte ist Schleim – von den Spielen- den je nach Lieblingsfarbe individuell gestaltbar. In der so bunten wie gefährlichen Welt wird anschließend eine klassisch-binäre Gut-gegen-Böse-Geschichte erzählt: Schleim muss die Verderbnis besiegen und tut

das, indem die Spieler*innen sich durch die Welt bewegen und Gegner*innen besiegen. Dabei gilt es immer wieder, neue Fertigkeiten zu lernen. Die Controller-Steuerung ist intuitiv und simpel, die Bedienung mit Maus und Tastatur dagegen nicht ausgereift. Je nach Alters- und Könnernstufe lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassen und das Spiel wird zugänglicher. Allerdings müssen manche Passagen unter Zeitdruck gemeistert werden und an einigen Stellen trifft Schleim auf besonders starke Gegner*innen, die selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad mehrere Anläufe nötig machen. Unterstützung können sich Spieler*innen dank des lokalen Koop-Modus holen. Hier kann eine weitere Person dazustoßen – zusammen geht es eben doch besser als allein.

Fazit: Kampfspiel mit unkonventionellen Held*innen, das sich als Einstieg in das besonders herausfordernde Soulslike-Genre eignet.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

BOULDER DASH 40th ANNIVERSARY

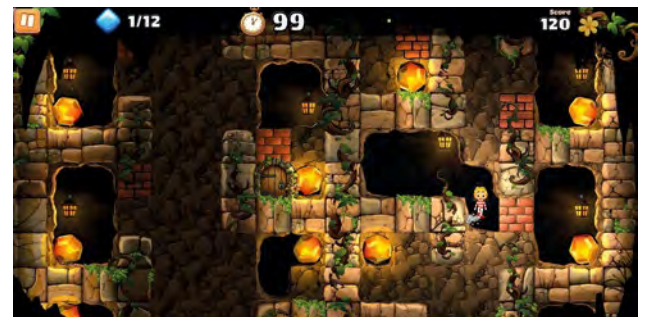


Preis: ca. 20 € | Vertrieb: BBG Entertainment
System: PC, Mac, PS5, Xbox Series, Switch

Retro-Klassiker mit Hirnschmalz. *BOULDER DASH® 40th Anniversary* ist die Neuauflage eines Videospielklassikers aus den 1980er Jahren, der damals besonders auf dem C64 populär war. Dementsprechend beinhaltet das Spiel nicht nur neue, sondern auch die ursprünglichen Spielabschnitte und Optiken sowie einen Level-Editor, mit dem eigene Bereiche erstellt und mit der Community geteilt werden können. Der Genre-Mix aus Denk- und Actionspiel erfordert Geschick, Planung und Reaktionsvermögen, wenn sich Spielfigur Rockford durch labyrinthartige Höhlen graben, Diamanten sammeln und versuchen muss, dabei nicht von herabfallenden Felsbrocken oder Gegnern getroffen zu werden. Jede Bewegung kann Folgen haben – Steine geraten ins Rutschen, Wege werden versperrt, Gegner müssen überwunden werden. Die Mischung aus Rätsel-, Strategie- und Reaktionsspiel sorgt für kurz-

weilige, konzentrierte Spielphasen und fördert den gemeinsamen Austausch über Lösungswege. Für nicht retro-affine Spieler*innen bietet der hohe Schwierigkeitsgrad allerdings einiges Frustrationspotenzial.

Bilder: © BBG Entertainment



Fazit: Retro-Klassiker in neuem Gewand für erfahrene Nostalgie-Fans mit hoher Frustrationstoleranz und Vorliebe für Physik-Rätsel.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Games & Demokratie

Gemeinsam mit Felix Zimmermann, Referent für Games-Kultur bei der Bundeszentrale für politische Bildung, hat unsere Jugendredakteurin Paulina darüber gesprochen, welche Bedeutung Gaming für die Vermittlung demokratischer Werte hat.



Gothic 2 Bild © THQ Nordic
Ein digitaler Lieblingsort von Felix Zimmermann:
Die Hafenstadt Khorinis aus dem Spiel *Gothic II* (2002).



Gothic Bild © Nordic Games
2026 erscheint das Remake von *Gothic 1*. Es spielt in einer
Gefängnis-Kolonie, wo vermutlich niemand leben möchte.

Paulina:

Können Sie sich kurz vorstellen? Wer sind Sie und was machen Sie beruflich?

Felix Zimmermann:

Danke für die Einladung! Mein Name ist Felix Zimmermann, bekennender Fan von Borussia Mönchengladbach und von *Gothic*, der Rollenspiel-Reihe von Piranha Bytes. Hauptberuflich spiele ich Computerspiele, schreibe E-Mails und entwickle Bildungsformate zu Games für die Bundeszentrale für politische Bildung. Vorher war ich in der Forschung aktiv und habe mir dabei besonders Games mit historischen Settings angeschaut, also Spiele wie *Assassin's Creed* oder *Anno II*.

Paulina:

Wenn Sie selbst in einem Videospiel leben müssten, in welchem würden Sie spawnen wollen – und warum?

Felix Zimmermann:

Gothic II wäre auf jeden Fall ein Kandidat. Dann würde ich vermutlich in der Hafenstadt Khorinis einziehen, bei einem der Händler in die Lehre gehen und nach Feierabend dem Wassermagier Vatrass lauschen. Vielleicht würde ich mich auch den Söldnern auf Onars Bauernhof anschließen. Aber nicht, um zu kämpfen, sondern um Schafe zu hüten.

Paulina:

Was haben Games mit Demokratie zu tun?

Felix Zimmermann:

Demokratie umfasst nicht nur das politische System, also zum Beispiel die Parlamente, Politiker*innen, Regierung oder Wahlen. Demokratie lebt davon, dass wir als Bürger*innen ständig miteinander darüber sprechen, was uns wichtig ist, wie wir miteinander in Zukunft zusammenleben oder woran wir uns erinnern möchten. Eine funktionierende Demokratie hat ganz viele Orte, an denen wir über diese wichtigen Dinge und Themen – zum Beispiel Klimawandel, Migration oder Erinnerungskultur – ins Gespräch kommen kön-

nen. Das kann die Schule sein oder ein Museum, also analog vor Ort. Das können aber auch digitale Orte und Räume sein, vor allem Social-Media-Plattformen wie Instagram und TikTok. Oder eben auch Games.



Spuren auf Papier Bild © Gedenkkreis Wehnen e.V. + Playing History
 In dem Spiel *Spuren auf Papier* geht es um die sogenannten Krankenmorde während der NS-Zeit.

Games können zum Beispiel ganz direkt Themen aufgreifen, die für eine Demokratie relevant sind. So gibt es in den letzten Jahren viele Spiele, die sich mit den Verbrechen des Nationalsozialismus auseinandersetzen, wie *Attentat 1942*, *Spuren auf Papier* oder *The Darkest Files*. Besonders für die deutsche Demokratie ist die Erinnerung an die dunkle Vergangenheit wichtig, um nie zu vergessen, warum wir uns gegen den Rechtsextremismus stellen müssen. Aber Games haben auch deswegen mit Demokratie zu tun, weil sie uns mit Freund*innen, aber auch mit Fremden ins Gespräch bringen. Viele Computerspiele, vor allem die großen Hits wie *Fortnite*, *Roblox* und *Minecraft*, aber auch Indie-Spiele wie *Peak* oder *R.E.P.O.*, werden mittlerweile online gespielt.



PEAK Bild © Aggro Crab + Landfall
 Online-Games wie *PEAK* sind ein wichtiger sozialer Austauschort für Spieler*innen.

Außerdem treffen sich Spieler*innen bei Twitch und auf Discord-Servern. Dort sprechen sie über ihre Lieblingsspiele – aber natürlich nicht nur. Oft geht es auch um Politik und Themen, die wichtig sind für die Demokratie. Zum Beispiel wenn man vielleicht über aktuelle Nachrichten spricht oder darüber, dass man mittlerweile so viele KI-Videos im Insta-Feed hat. Das sind Dinge, die einem wichtig sind. Und darüber mit anderen offen sprechen zu können – das ist das Fundament der Demokratie. Und Games sind hier eine ganz wichtige Plattform, um das möglich zu machen.

Paulina:

Können Games dazu beitragen, dass Jugendliche sich stärker für Politik interessieren?

Felix Zimmermann:

Ja, das können sie. Ob das aber gelingt, hängt natürlich davon ab, wie Games gestaltet sind. Viele Jugendliche interessieren sich ja deshalb nicht für Politik, weil sie das Gefühl haben, dass es sie nicht wirklich betrifft oder dass sie keinen Einfluss darauf nehmen können, wie Politiker*innen entscheiden. Und es stimmt auch, dass Politiker*innen die Wünsche und Sorgen Jugendlicher besser im Blick haben könnten. Das können Games natürlich nicht ändern.



Terror-Täter und Lukas Cestny eliminiert Bild © Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit
 Das Spiel *Deine Stimme* für den schulischen Kontext wurde vom Deutschen Computerspielpreis als bestes Serious Game 2025 ausgezeichnet.

Games können aber helfen, politische Themen so zu zeigen, dass sie für Jugendliche interessant sind. Das Spiel *Deine Stimme* simuliert beispielsweise einen Wahlkampf zwischen vier Parteien. Das Spiel kann in Schulen eingesetzt werden und die

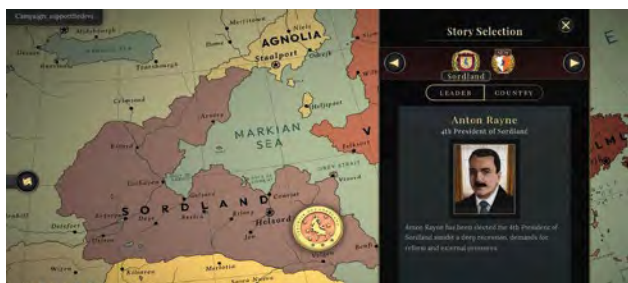
Schüler*innen müssen entscheiden, welcher Partei sie ihre Stimme geben möchten. Was man hier mitnehmen kann: Bei einer Wahl hat deine Stimme echte Auswirkungen auf die Welt. Das Spiel zeigt nämlich direkt, wie sich das Land entwickelt, wenn eine der Parteien die Wahl gewinnt. Games können einem so sehr gut ermöglichen, in die Zukunft zu blicken und zeigen, dass es wichtig ist, sich jetzt mit Politik zu beschäftigen, um diese Zukunft mitzugestalten. Oft fühlt es sich in der realen Welt ja eher so an, dass Politik etwas ist, das sehr weit weg von einem selbst passiert. Games geben den Spieler*innen aber echte Handlungsmacht und das Gefühl, etwas bewegen zu können. Und wenn es Games gelingt, dieses Gefühl auf Jugendliche zu übertragen - dann ja, dann können sie dazu beitragen, dass Jugendliche sich stärker für Politik interessieren und sich vielleicht sogar für die Themen engagieren, die ihnen wichtig sind.

Paulina:

Welche Spiele würden Sie empfehlen, um etwas über Demokratie zu lernen?

Felix Zimmermann:

Man kann auf ganz unterschiedliche Weise etwas über Demokratie lernen, deswegen kommen hier auch ganz unterschiedliche Spiele in Frage. Einige interessante Games habe ich ja schon genannt.



Suzerain

Bild © Torpor Games

Die Politiksimulation lässt Spieler*innen Politik direkt erleben. Eine pädagogische Beurteilung ist auf Seite 30 dieser Broschüre zu finden.

Empfehlen würde ich auf jeden Fall *Suzerain*. Hier muss man als Präsident das fiktive Land Sordland regieren und schwierige Entscheidungen über die Zukunft des Landes und seiner Bevölkerung treffen.

Das Spiel ist eine Art Text-Adventure, es geht hier also weniger um Management und Strategie als vielmehr darum, zu verhandeln, Kompromisse zu schließen und schwerwiegende moralische Entscheidungen treffen. Das Spiel vermittelt damit einen sehr guten Eindruck davon, wie komplex und anspruchsvoll es ist, ein Land zu regieren, und wie viele unterschiedliche Interessen man hierbei abwägen muss. Das kann helfen zu verstehen, warum es auch alles andere als einfach ist, ein Land wie Deutschland zu regieren.

Außerdem würde ich noch einmal besonders *The Darkest Files* empfehlen, das ich schon einmal erwähnt habe. In diesem Spiel schlüpfen wir in die Rolle der Staatsanwältin Esther Katz und müssen im Nachkriegsdeutschland der 1950er-Jahre Nazi-Verbrechen aufklären. Hierfür müssen wir alte Dokumente durchsuchen und den Tathergang rekonstruieren. Das klingt vielleicht etwas trocken, ist aber hochspannend, auch weil wir mit möglichen Tätern und Opfern über die alten Fälle sprechen und in die Vergangenheit blicken. Besonders bekommen wir in dem Spiel aber auch viel darüber mit, wie ungern sich die deutsche Bevölkerung in den 1950er-Jahren mit ihrer Vergangenheit auseinandergesetzt hat. An einem Tag schmeißt jemand die Fensterscheibe mit einem Backstein ein, an einem anderen bekommen wir eine Morddrohung, weil wir angeblich das deutsche Volk verraten würden. Das Game zeigt damit, wie wichtig es ist, dass wir nie aufhören, uns mit unserer Vergangenheit auseinanderzusetzen, auch wenn es schmerzhaft sein kann und es sogar Widerstände gibt.



Felix Zimmermann,
Referent für Games-Kultur bei der Bundeszentrale
für politische Bildung.

Bild © Katja Habirov



Weitere Infos zur Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Die bpb setzt sich für unsere Demokratie ein und hilft, aktiv am politischen Leben teilzunehmen. Deswegen beschäftigt sie sich auch mit einem der einflussreichsten Medien des 21. Jahrhunderts: Games. Schon seit den 1980er-Jahren veröffentlicht die bpb Infomaterialien und Rezensionen zu Games. Auf bpb.de/games gibt es pädagogische Einordnungen zu Games und Artikel zu allen möglichen Themen rund ums Gaming. Die Eltern-LAN vermittelt Eltern und Lehrkräften Orientierung zu den Games, die für Kinder und Jugendliche wichtig sind. Und die bpb entwickelt selbst Games, z. B. auf dem [bpb:game jam](https://bpb.de/game-jam) oder aktuell das historisch-politische Game *6 Weeks*.

Digitale Spiele und politische Bildung

Games bieten spannende Möglichkeiten für die politische Bildung. Hier finden Interessierte wertvolle Anregungen für die tiefergehende Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex Demokratie und Erinnerungskultur in Games.



Handbuch Gaming & Rechtsextremismus

Der Einfluss des Rechtsextremismus auf das Gaming ist real und deshalb braucht es fundierte Analysen – ohne Alarmismus. Das von der Bundeszentrale für politische Bildung herausgegebene Handbuch versammelt hierfür verschiedene

Zugänge aus Forschung und Praxis.

Zehn Projektvorstellungen aus den Bereichen historisch-politische Bildung und Radikalisierungsprävention zeigen außerdem beispielhaft, wie in und mit Games für eine tolerante und vielfältige Gesellschaft gestritten wird.



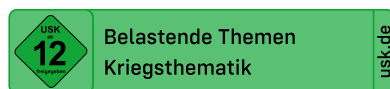
<https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/563171/handbuch-gaming-rechtsextremismus/>

Schule mit Games gestalten NRW – Demokratie und Teilhabe spielend fördern

In dem Projekt entstehen aktuell Unterrichtseinheiten und Konzepte, um mit Hilfe digitaler Spiele Schulunterricht zu demokratischen, erinnerungskulturellen und inklusiven Themen zu gestalten. Das Projekt wird von der Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung, der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der Medienberatung NRW realisiert. Gefördert wird das Projekt vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen. Die Ergebnisse können im Februar 2026 abgerufen werden.



<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/schule-mit-games-gestalten-nrw/>



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Paintbucket Games
System: PC, Mac

THE DARKEST FILES

Wer schon immer mal seine juristischen Fähigkeiten austesten wollte, der ist bei diesem First-Person-Adventure mit historischen Anleihen genau richtig. In der Rolle der Staatsanwältin Esther Katz übernimmt man spannende Fälle und muss durch scharfes Kombinieren die Wahrheit ans Licht bringen. Die im düsteren Stil des Film Noir gehaltene Optik passt zu den ernsten realhistorischen Hintergründen des Spiels. Denn: Hier werden echte Verfahren aus der Zeit des Nationalsozialismus verhandelt. Zeug*innen befragen, Akten durchsuchen, Polizeiberichte studieren – in der Rolle der Anwältin müssen die Spielenden die Wahrheit herausfinden und die Täter*innen vor Gericht bringen. Dabei ist genaues Hinsehen gefragt, um keine Indizien zu übersehen. Die Liebe zum Detail zahlt sich bei der Aufarbeitung der Fälle definitiv aus: Wer präziser fragt, erhält auch mehr Beweise. Wie detailliert und mit Beweisen unterfüttert die Anklage vor Gericht sein muss, ist durch den anpassbaren Schwierigkeitsgrad wählbar.



Bilder: © Paintbucket Games

Fazit: In diesem Rätselspiel mit historischer Dimension sind Detektivgespür, Kombinationsfähigkeiten und logisches Denken gefragt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

SUZERAIN



Preis: bis 10 € | Vertrieb: Torpor Games
System: PC, Switch, Android, iOS



Sordland in den frühen 1950er Jahren. Nach zwei Jahrzehnten Diktatur und einem Bürgerkrieg befindet sich der fiktive Staat in einer tiefen Rezession. Das Volk setzt nun alle Hoffnungen auf den jungen, frisch gewählten Präsidenten Anton Rayne. In dessen Rolle regieren die Spielenden via englischsprachiger Dialoge, in denen verschiedenste Entscheidungen getroffen werden müssen. Diese haben spürbare Konsequenzen auf Staat, Gesellschaft, Interessengruppen und sogar Raynes Privatleben. Durch Berichte, Anfragen an das Kabinett, Verhandlungen im Parlament sowie Begegnungen mit Lobbygruppen oder benachbarten Supermächten entsteht ein immersives Bild politischer Verantwortung. Alle Interessen und Wechselwirkungen zur eigenen Zufriedenheit auszubalancieren erwies sich im Test als gar nicht so einfach. Dafür war es für alle besonders erkenntnisreich, demokratische, konservative oder gar autoritäre Führungsstile auszuprobieren und deren Auswirkungen zu vergleichen. Die Erweiterung *Kingdoms of Rizia* sorgt mit frischem Setting und weiteren Mechaniken für zusätzliche Herausforderungen.

Bilder: © Torpor Games



Fazit: Der Mix aus Text-Adventure und Politiksimulator spricht ältere Jugendliche mit Interesse am Thema und guten Englischkenntnissen an.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

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

Preis: kostenfrei | Vertrieb: Jugendstiftung Baden-Württemberg
System: PC

JOIN THE COMFORTZONE

Wie kann man in einer Diktatur (über)leben? Wie verhält man sich, wenn die Schwester wegen eines kritischen Gedichts von der Regierung verfolgt wird? Bleibt man dem Staat bedingungslos treu oder hilft man der Schwester und riskiert dafür die eigene Sicherheit? In *Join the Comfortzone* schlüpft man in die Rolle von Khan, der diese und andere schwierige Entscheidungen treffen muss. Da er viel für die Regierung leistet, wird er mit Sozial-

Sozialpunkte: 140
Guter Bürger

Agent
Ihre Arbeit beim Staatssender spricht für
Ihre Loyalität gegenüber unserem
Vaterland.



Bilder: © Jugendstiftung Baden-Württemberg

punkten belohnt, wie das in diesem Regime üblich ist. Doch was nun: Soll er sich trotz der Verfolgung seiner Schwester weiterhin für die Treue zum Staat entscheiden oder soll er seiner Schwester helfen und die Staatsgewalt damit hintergehen? Die Spielenden dieses kostenlosen Online-Games erwartet eine spannende und nachdenkliche Story mit interessanten Wendungen, die schwierige persönliche und moralische Entscheidungen in den Fokus stellen. Das regt zum Nachdenken an: über das Leben in totalitären Systemen und den Wert unserer Demokratie.

Fazit: Spielerischer Beitrag zur Demokratiebildung, der mit einer spannenden Story die Vorzüge pluralistischer Gesellschaften herausstellt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

SID MEIER'S CIVILIZATION VII



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: 2K Games
System: PC, Mac, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Fortsetzung der beliebten Strategiereihe mit einigen Neuerungen. Alleine oder im Mehrspielermodus führen Spieler*innen ihr Volk durch die Jahrhunderte, errichten Städte, handeln und begegnen berühmten Persönlichkeiten der Geschichte. Das rundenbasierte Strategiespiel bietet wie gewohnt enorme spielerische Freiheit: Ob militärisch, wirtschaftlich oder kulturell – viele Wege führen zum Sieg. Die detailreiche Karte und abwechslungsreiche Strategien sorgen für langanhaltende Motivation. Zwar sind einige Mechaniken nicht optimal erklärt, doch wer sich einarbeitet, entdeckt ein fesselndes Taktikspiel mit großem Wiederspielwert, das zudem an einigen Stellen deutlich niederschwelliger geworden ist. So wurde das altbekannte Spielprinzip an manchen Stellen entzerrt – zum Beispiel sind die Zeitalter nun inhaltlich voneinander getrennt. Der historische Rahmen kann zudem Impulse für eine tiefergehende Auseinandersetzung liefern. Aber: Die Partien sind sehr zeitintensiv. Wer alleine spielt kann zwar jederzeit pausieren, Spieler*innen sollten aber das eigene Spielverhalten gut reflektieren können.

Fazit: Komplexes Strategiespiel mit Lernpotenzial, taktischer Tiefe und viel Freiheit für kreative Spielweisen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Bilder: © 2K Games

HERDLING



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



Mitten in einer grauen Großstadt. Die Spielfigur erwacht und findet einen verunfallten Transporter. Darin ein Yak-ähnliches Geschöpf. Verängstigt und offensichtlich am falschen Ort versucht sie die Kreatur zurück in deren Heimat zu bringen – einem schneebedeckten Bergmassiv, das als optischer Zielpunkt das ganze Spiel über im Blick bleibt. Auf dem Weg dorthin gesellen sich noch weitere Kalihörner, so heißen die mysteriösen Wesen, zur Gruppe. Die Herde muss durch weite Gebirgslandschaften geführt werden. Das gelingt durch die indirekte Steuerung – indem die Spielfigur passend hinter den Kreaturen platziert wird. Auf der Reise lauern Gefahren wie riesige Raubvögel oder ausgesetzte Bergpfade, dazwischen gibt es geruhsame und besinnliche Momente zwischen blühenden Wildblumenwiesen und plätschernden Bergbächen. Mit der Zeit entwickeln sich emotionale Beziehungen zu den einzelnen Tieren und das Spielziel, die Tiere sicher in ihre Heimat zu begleiten, wird als Teil der persönlichen Verantwortung empfunden.

Bilder: © Panic



Fazit: Ein stilles Abenteuer für Jugendliche – mit emotionaler Story, pittoresken Landschaften und melancholisch-ernsten Untertönen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

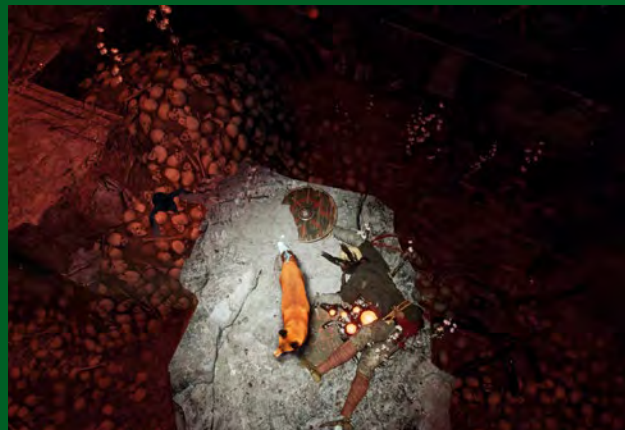


Düstere Atmosphäre

usk.de

Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Silver Lining Interactive
System: PC, PS5, Xbox Series

SPRIT OF THE NORTH 2



Bilder: © Silver Lining Interactive

Menschen sind in dieser Welt nur eine ferne Erinnerung an längst vergangene Zeiten. Die Spieler*innen steuern einen Fuchs, begleitet von seinem Rabenfreund, durch schneebedeckte Berge, finstere Katakomben und rauschende Wälder. Dazwischen finden sich Spuren menschlicher Zivilisation – Skelette auf uralten Schlachtfeldern und Geister in antiken Krypten. Zwischen diesen Zeugnissen der Spielwelt erzählt *Spirit of the North 2* seine mystische Geschichte ganz ohne viele Worte – und dennoch eindrücklich berührend. Fuchs und Rabe erkunden die offene Welt, suchen Kristalle, Irrlichter und immer das nächste Rätsel. Dies meist ganz ohne Zeitdruck – herausfordernd wird es nur in einzelnen Passagen, etwa bei den Bosskämpfen. Stimmung und Optik sind insgesamt ruhig, manchmal melancholisch, in düsteren Höhlen und Gräften gibt es auch unheimliche Elemente. Das Spiel ist dabei wenig einsteiger*innenfreundlich. Zwar gibt es ein interaktives Tutorial – dennoch müssen sich die Spielenden vieles selbst aneignen und gerade die Orientierung in der offenen Spielwelt kann herausfordernd sein.

Fazit: Eine berührende interaktive Fabel einer besonderen Freundschaft mit melancholischen und manchmal unheimlichen Elementen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

WANDERSTOP



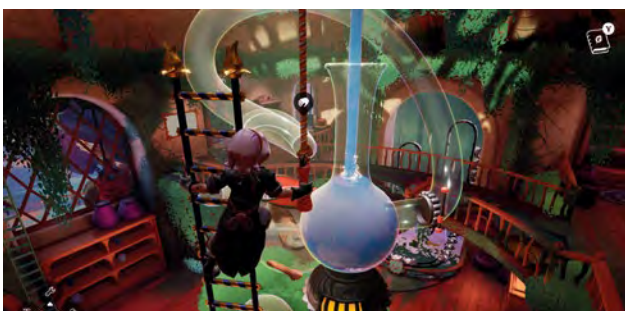
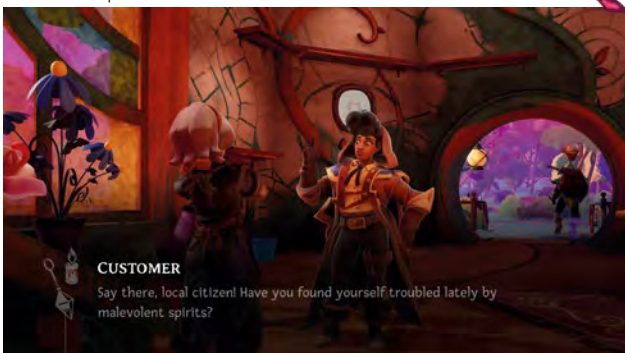
Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Annapurna Interactive
System: PC, PS5, Xbox Series

Kleines Cozy Game mit großer Botschaft. Alta hat ihr Leben lang trainiert und ist die beste Kämpferin weit und breit. Als sie dann gleich zweimal hintereinander besiegt wird, macht sie sich auf die Reise zu einer Meisterin, um noch besser zu werden. *Wanderstop* beginnt wie ein klassisches Abenteuerspiel, aber Alta gerät auf dem Weg immer weiter aus der Puste und bricht irgendwann vor Entkräftung zusammen. Der gutmütige Boro findet sie im Wald und bringt sie zu seinem Tee-laden auf einer kleinen Waldlichtung. Unfähig ihr Schwert zu bewegen, bleibt Alta vorerst vor Ort und fängt widerwillig an, Boro im Geschäft zu helfen. So lernt Alta das entschleunigte Handwerk der Teezubereitung und der Gartenarbeit und lernt nach und nach Boro, seine Kund*innen und vor allem sich selbst kennen. Dabei liegt der Fokus auf einem ruhigen und stressfreien Gameplay. Es gibt keine High Scores, keine Profite und keine Kämpfe. Und so lädt das Spiel sowohl Alta als auch die Spieler*innen ein, inne zu halten und über den eigenen Platz in der Welt und die damit einhergehenden Ziele zu reflektieren.

Fazit: Ein nachdenkliches und trotzdem humorvolles Cozy Game mit einer starken Botschaft.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Annapurna Interactive



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

Preis: ca. 40 € | Vertrieb: KRAFTON
System: PC, Mac

InZOI

Von Jugendredakteur Pascal

Lebenssimulation mit Open World-Elementen.

InZOI erinnert an *Die Sims 4*, will aber realistischer sein. Das beginnt bei der Charaktererstellung: Das Aussehen lässt sich zwar detailliert gestalten, aber die Persönlichkeitsoptionen bleiben eingeschränkt. Nach dem Einzug in eine der drei derzeit verfügbaren Welten geht es los: Spieler*innen erledigen Aufgaben, knüpfen Kontakte und gestalten ihre Wohnung – ganz im *Die Sims*-Stil. Das Bausystem ist einfach und bietet viele Objekte, könnte allerdings eine größere Auswahl an Möbeln und Technikgeräten vertragen. Die Spielgeschwindigkeit ist angenehm beschaulich, manchmal aber auch schlicht träge. Denn: anders als bei *Die Sims* gibt es keine Schnellschlaffunktion. Störend wirkt auch die unübersichtliche Steuerung, der umständliche Jobmodus, zahlreiche Bugs bei Gesprächen sowie die geringe Dialogvielfalt. Wo das Spiel überzeugt: Mit atmosphärischen Umgebungen, einer großen Detailliebe und einigem Entwicklungspotenzial. *InZOI* befindet sich nämlich noch im Early Access – das Veröffentlichungsdatum des fertigen Spiels steht noch nicht fest.

Bilder: © KRAFTON



Fazit: Detailreiche Lebenssimulation mit Charme und Potenzial, die noch Feinschliff und Bugfixes benötigt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

DESPELOTE



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Panic
System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox Series

Dicht und berührend. Es ist 2002. Das fußballbegeisterte Ecuador steht kurz vor seiner ersten Teilnahme an der Weltmeisterschaft. Das Land ist in Aufruhr und alle schauen gespannt auf die letzten Spiele der Qualifikation. Spieler*innen schlüpfen in die Rolle eines achtjährigen Jungen und erleben diese aufwühlende Zeit in der ersten Person. Das Spiel fühlt sich dabei wie eine spielbare Erinnerung an – und verarbeitet tatsächlich in seiner autobiographischen Erzählung die Kindheit des Entwicklers Julián Cordero. Die Spielwelt ist eindringlich: Überall Geräusche, Gespräche (auf Spanisch) und eine Sequenz reiht sich traumartig an die nächste. So entsteht eine dichte Atmosphäre – trotz des reduzierten Gameplays, das sich größtenteils darauf



Bilder: © Panic

beschränkt, Fußbälle, Flaschen und andere Gegenstände durch die Umgebung zu kicken. Die Stärke von *despelote* liegt darin, wie ein digital-interaktives Fenster in eine andere Welt zu wirken – in das Leben eines Kindes in der Hauptstadt Ecuador, geprägt von Gegensätzen: zwischen sozialen Unruhen und der geteilten Leidenschaft für den Weltsport Fußball.

Fazit: Eine kurze, aber intensive autobiographische Erzählung über eine Kindheit zwischen Fußballpassion und gesellschaftlichen Unruhen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

EA SPORTS FC 26

Schnelleres Spiel, härtere Schüsse und Lootbox-Problematik. Die Erfolgsserie geht in die Verlängerung. *EA FC 26* bietet einige Veränderungen im Gameplay – Spielfiguren laufen schneller und passen und grätschen aggressiver. Zudem lassen sich Spieleinflüsse stärker individualisieren als im Vorgänger. Neben Wettereffekten gibt es neue Einstellungen für mehr Barrierefreiheit, die den Zugang zum Spiel erleichtern. Wie bei anderen Online- und Couch-Multiplayer-Titeln sind Spieler*innen auch hier mit Niederlagen konfrontiert

**Erhöhte Kaufanreize
Druck zum Vielspielen**

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

Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Switch 2

tiert und gefordert, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln. Das kann Stress verursachen, aber auch einen konstruktiven Umgang mit Herausforderungen fördern. Die USK-Einstufung wurde von ursprünglich sechs auf zwölf Jahre erhöht. Denn: Im Spiel gibt es Lootboxen, die man erspielen oder mit echtem Geld kaufen kann. Diese können Druck erzeugen, wenn Spieler*innen glauben, mit (weiteren) Käufen den Spielfortschritt positiv zu beeinflussen. Bleibt der Erfolg aus, entsteht Frust und der Wunsch, erneut Geld zu investieren – eine immer wieder kritisierte glücksspielerähnliche Mechanik.

Fazit: *EA FC 26* bietet ein schnelleres, individuelleres aber auch aggressiveres Gameplay – mit problematischer Lootbox-Mechanik.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



F1 25



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe, Chats

Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS5, Xbox Series

Rennspiel-Spaß für Formel 1-Fans. Auch die siebzehnte Auflage des Rennspiel-Klassikers hat einige spannende Neuerungen zu bieten: Neben dem inzwischen dritten und gewohnt dramatischen Teil des Storymodus Braking Point gibt es vor allem beim Karrieremodus Änderungen. Der Fokus der Karriere als Teammanager*in in My Team 2.0 liegt in diesem Jahr mehr auf den Entscheidungen abseits der Rennstrecke – das sorgt für eine bessere Abgrenzung von der Fahrer*innenkarriere, die sich vormals deutlich mit der Teammanager*innenkarriere überschnitten hatte. Wie üblich ist eine Vielzahl an Fahrhilfen auswählbar, was das Spielerlebnis entsprechend niederschwellig und auch für Spielneulinge gut zugänglich macht. In der



Bilder: © Electronic Arts



Kritik steht dagegen die Neuerung, dass im spieleigenen Abosystem Podium Pass nun auch Upgrades für Fahrzeuge vorzufinden sind. Noch sind diese nur offline einsetzbar, es bleibt allerdings abzuwarten, wie in Zukunft mit dieser Mechanik verfahren wird.

Fazit: Der gewohnte Rennspaß wird durch den Feinschliff an den Spielmodi weiter verbessert – Fans der Serie dürfte es freuen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ROADCRAFT

Fahrzeugsimulation im Katastrophengebiet. Ob Flut, Tornado oder Wirbelsturm – Naturkatastrophen sind das Spezialgebiet des Bauunternehmens, das die Hauptrolle in RoadCraft spielt. Mit freischaltbaren Arbeitsmaschinen graben, schaufeln und buddeln sich die Spieler*innen durch die Spielwelt, räumen Trümmer beiseite und erneuern Infrastrukturen. Bei der Orientierung in der Umgebung und der Bedienung der Fahrzeuge helfen – englischsprachige – Hinweise; die Sprache der Untertitel und Aufgabentexte lassen sich anpassen. Die Quests umfassen Routenplanung, Straßenbau, Warenverladung und Ressourcenverwaltung. Entscheidend ist die Wahl des passenden Fahrzeugs und der Einsatz logischen Denkens zur gezielten Problemlösung. Die Steuerung erfordert ein präzises Schritt-für-Schritt-Vorgehen. Das fördert die Konzentrations- und Koordinationsfähigkeit, fordert aber zu-



www.usk.de

Enthält: Chats

Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Focus Entertainment
System: PC, PS5, Xbox Series

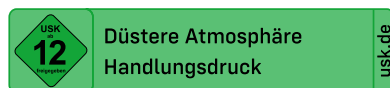
gleich eine hohe Frustrationstoleranz. Aber: Die Aufgaben müssen nicht allein bewältigt werden. Dank des Koop-Modus können sich bis zu vier Spielende – plattformunabhängig! – zusammentun und gemeinsam den Wiederaufbau bewältigen.

Bilder: © Focus Entertainment



Fazit: Unkonventionelle Fahrzeugsimulation mit optionalem Koop-Modus, die jede Menge Geduld, Präzision und logisches Denken erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 70 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch 2

KIRBY AIR RIDERS

Fun-Racer mit frischen Ideen. Spannende Rennen, Figuren mit einzigartigen Fähigkeiten und abwechslungsreiche Herausforderungen sorgen im neuen *Kirby*-Game für actionreiche Unterhaltung. Dabei spielt sich der Nachfolger von *Kirby Air Ride* ganz anders als es geübte Fun-Racer-Fans vielleicht von *Mario Kart* oder *Sonic Racing* gewohnt sind. Das Spiel legt einen Schwerpunkt auf die Besonderheiten der einzelnen Figuren und Fahrzeuge. Manche sind schneller, andere widerstandsfähiger und wieder andere können besonders lange durch die Luft segeln. In den Rennen benutzen Spieler*innen spektakuläre Manöver, um ihren Gegner*innen Schaden zuzufügen und so schneller ans Ziel zu kommen. Bis diese richtig beherrscht werden, braucht es viel Übung. Der Spielumfang ist auch sonst enorm. Es gibt zahlreiche sammelbare Objekte, die das eigene Gefährt verbessern, sowie verschiedene Spielvariationen und Minigames. Das kann auf den ersten Blick oder bei der ersten Partie etwas überfordern. Aber: Wer dranbleibt, bekommt eine innovative und komplexe Abwechslung zu den üblichen Fun-Racer-Spielen geboten.

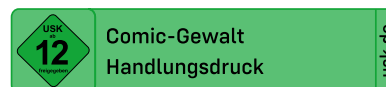


Bilder: © Nintendo

Fazit: Umfangreicher und komplexer Fun-Racer, der etwas Eingewöhnung braucht, dann aber umso mehr Spaß macht.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

REVENGE OF THE SAVAGE PLANET



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Raccoon Logic Studios Inc
System: PC, PS5, PS4, Xbox Series

Action-Adventure mit Koop-Option. Eigentlich sollen die Spieler*innen entfernte Planeten erkunden und diese für neue Zivilisationen vorbereiten. Doch sie werden plötzlich gekündigt und sind nun auf sich allein gestellt. Die farbenfrohen und skurrilen Welten in *Revenge of the Savage Planet* können allein oder zu zweit entdeckt werden. Vor allem der Koop-Modus im Split Screen hat die Tester*innen voll überzeugt und großen Spaß gemacht. Zu Beginn müssen die Forscher*innen sich erstmal zurechtfinden und ihre Basis finden. Schnell werden dann neue Ausrüstungsteile und Fähigkeiten freigeschaltet, um stärkere Feinde zu besiegen oder sich schneller fortzubewegen. Die Story des Spiels ist witzig, aber auch vielschichtig und teilweise düster, kommen doch immer mehr dunkle Geheimnisse der fiktiven Firma Kindred Aerospace ans Licht. Neben der Hauptstory hatten die Tester*innen auch viel Spaß an den zahlreichen Details in der Spielwelt – da wurden etwa lustige Outfits ausprobiert, Zimmer kreativ eingerichtet oder pilzige Parcours gemeistert.

Fazit: Fantasiereiches Sci-Fi-Abenteuer mit spaßigem Kooperations-Modus und kreativer Story.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Raccoon Logic Studios Inc





Preis: ca. 20 € | Vertrieb: GRYPHLINE
System: PC

POPUCOM

Koop-Spaß im Comic-Style. Zwei bis vier Spieler*innen braucht es im knallbunten Multiplayer-Koop-Spiel *POPUCOM* – eine Singleplayer-Option gibt es nicht. Gemeinsam im Team stellen sich die Spielenden Herausforderungen – meistens in Form eines Mixes von Farbenrätsel mit Jump-Run-Elementen. Dazu kommen Farbkanonen zum Einsatz, mit denen die Spielwelt manipuliert werden kann. So bekämpft die Koop-Crew Gegner*innen, löst Rätsel und meistert Hüpfpassagen. Im Storymodus stellen sich zwei Spielende dem Mond, der sich in ein Farbmonster verwandelt hat und die Erde bedroht – auch hier ist Geschick und Teamarbeit gefragt. Im Partymodus können drei bis vier Spieler*innen in abwechslungsreichen Minispielen gleichzeitig Spaß haben. Überhaupt ist Kooperation der Schlüssel zum Erfolg in *POPUCOM*. Neben den kreativen Koop-Mechaniken besticht das Spiel mit seinem farbenfrohen comicartigen Design. Die Gegner*innen sind abstrakt gestaltet oder Roboter – gegen Menschen wird nicht gekämpft. Die Texte sind zwar nicht vertont, aber wenig komplex und leicht verständlich.



Bilder: © GRYPHLINE

Fazit: Kreatives Koop-Spiel in buntem Cartoon-Style mit abwechslungsreichen Spielmechaniken für zwei bis vier Spieler*innen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ANNO 117: PAX ROMANA



Kriegsthematik
Gewalt

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS5, Xbox Series

Achter Teil der Anno-Reihe mit einigen Neuerungen.

Diesmal verschlägt es Strategie-Fans ins Zeitalter der römischen Antike. Wie gewohnt kann eine kleine Siedlung mit Bauernhäusern und einfachen Warenkreisläufen in eine lebendige Stadt verwandelt werden. Doch mit wachsender Bevölkerungszahl steigen auch die Bedürfnisse der Bürger*innen – komplexer werdende Produktionsketten müssen organisiert werden. Hinzu kommen zahlreiche knifflige Entscheidungen: Entscheiden sich die Spielenden für Expansion durch Handel, Diplomatie oder doch lieber durch militärische Land- und Seegefechte? Folgt man den Anweisungen des Kaisers oder setzt man sich für mehr Autonomie



Bilder: © Ubisoft

der Provinzen ein? Im Verlauf kommt mit dem keltischen Königreich Albion ein weiterer Schauplatz hinzu, der durch seine raue Umgebung sowie veränderte Produktionsabläufe zusätzliche Herausforderungen bietet. Die rund zehnstündige Kampagne vermittelte im Test schrittweise die wichtigsten Spielmechaniken. Für Genre-Profis begann der eigentliche Reiz jedoch erst im freien Spiel, in dem sie ihr strategisches Können voll ausspielen konnten.

Fazit: Das detailreiche Aufbau-Strategiespiel in der römischen Antike bietet motivierende Entscheidungen mit spürbaren Konsequenzen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Happy Broccoli Games
System: PC, Mac, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Android

DUCK DETECTIVE: THE GHOST OF GLAMPING

Rätsel-Grusel-Mix mit Cozy Game-Feeling. Der zweite Fall des Entendetektivs McQuackling führt auf einen Luxus-Campingplatz. Hier verschwinden nicht nur Klappstühle – die Spur führt zu einem Geisterhaus mit gruseliger Geschichte. In der Rolle des *Duck Detective* werden Verdächtige befragt, Gl camper*innen mit gefundenen Hinweisen konfrontiert und die Umgebung aufmerksam analysiert. Die Indizien sammelt McQuackling in einem Notizbuch und die Rätsel werden anschließend anhand von Lückentexten gelöst. Rätsel-



Bilder: © Happy Broccoli Games

Fans kommen hier voll auf ihre Kosten: Die Tipps sind kryptisch und selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad muss noch fleißig gehirnt werden. Das Spiel bietet deutsche Texte, allerdings nur eine englische Sprachausgabe – jüngere Spieler*innen sollten also schon gut lesen können oder Englisch verstehen. Die Grusel-Geschichte behandelt sensible Themen wie Suizid und Krankheit, aber die lustigen Charaktere sorgen stets dafür, dass der Cozy Game-Charakter gewahrt bleibt. Der Humor wendet sich eher an Erwachsene, aber auch jüngere Spieler*innen haben dank der humorigen Aufmachung ihren Spaß.

Fazit: Der kreative Mix aus Glamping, Grusel und Detektivgeschichte ist besonders für Rätsel-Fans lohnenswert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

TINY BOOKSHOP

Cozy Game nicht nur für Leseratten. Willkommen im kitschig-kuscheligen Küstenstädtchen Bookstonbury. Hier eröffnen die Spieler*innen eine mobile Buchhandlung – in einem pittoresk-putzig ausgebauten Autoanhänger. Im Mittelpunkt des Spiels steht das Erkunden der liebevoll gestalteten Schauplätze und das Knüpfen von Bekanntschaften vor Ort. Die Herausforderung: Es gilt, den rechten Riecher für den literarischen Geschmack der Bookstonbury-Bewohner*innen zu entwickeln, diese bestmöglich zu beraten und das eigene Sortiment geschickt an die wechselnden Leseinteressen anzupassen. Zwischen bunten Marktständen, lauschigen Häfen und urigen Stadtplätzen entsteht dabei eine Atmosphäre von Vielfalt, Kreativität und Gemeinschaft. Das Spiel legt großen Wert auf Barrierefreiheit und inkludiert entsprechende Einstellungen. Dialoge, Buchklappentexte und sonstige Spielinformationen



www.usk.de

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

werden allesamt per Text vermittelt – allerdings fehlt eine Vertonung, entsprechend firm sollten die Lesefähigkeiten der Spielenden sein.



Bilder: © Skystone Games

Fazit: Gemütliches und niederschwelliges Aufbau-Spiel ganz ohne Zeitdruck und Wettkampf über die verbindende Wirkung von Geschichten.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

REMATCH



Erhöhte Kommunikationsrisiken

usk.de

Enthält: In-Game-Käufe, Chats

Preis: ca. 20 € | Vertrieb: SLOCLAP S.A.S
System: PC, PS5, Xbox Series



Bilder: © SLOCLAP S.A.S

Multiplayer Fußball-Matches in *Fortnite*-Optik. Die Tester*innen erprobten die drei Spiel-Modi: 3v3, 4v4 und 5v5. Jede Person übernimmt eine*n selbst-erstellte*n Spieler*in. Die anderen Mitspielenden steuern entweder den*die Torhüter*in oder die Feldspieler*in. Nach jedem gefallenem Tor wird rotiert – damit steht jede*r Spieler*in einmal im Tor. Eine Spielrunde dauert sechs Minuten – eine vergleichsweise kurze Spieldauer, die man eher von Mobile Games kennt. Die ungewöhnliche Steuerung – eine Kombination aus Shooter und Sportspiel – ist gewohnungsbedürftig. Das Spiel kann nur online im Mehrspielermodus gespielt werden; damit lässt sich der Kontakt zu Fremden nicht vermeiden. Allerdings können in den Einstellungen Einschränkungen gesetzt werden – etwa über die Option des abschaltbaren Voice-Chats. Die grafische Gestaltung orientiert sich an einer bunten Comic-Optik und erinnert an das gerade auch bei Heranwachsenden populäre Action-Spiel *Fortnite*. Über In-Game-Käufe können Spielfiguren individualisiert, Jubelanimationen freigeschaltet oder weitere Stadien und Starspieler*innen gekauft werden.

Fazit: Fußball-Multiplayer mit gewohnungsbedürftiger Steuerung und *Fortnite*-Optik.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: ProbablyMonsters
System: PC, Switch

STORM LANCERS

Kreativer Mix aus Kampfspiel und Jump-'n'-Run.

Als das Raumschiff auf dem Planet Cryptica abgestürzt ist, werden zwei der Crew-Mitglieder von magischen Wesen wiederbelebt und müssen sich anschließend an Aliens vorbei und durch herausfordernde Bosskämpfe hindurch schlagen. Dabei haben die Tester*innen im wortwörtlichen Sinne immer wieder mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen gehabt. Denn: Ob gemeinsam im Koop-Modus oder im Alleingang – das Spiel fängt immer wieder von vorne an und man verliert die hart erstrittenen Nah- und Fernkampfwaffen, die auf der Reise gesammelt wurden. Das sorgte für viel Frustration: „Wie sollen wir das in nur einem Durchlauf schaffen?!“. Der Frust schlug in Begeisterung um, als die Spielenden herausfanden, dass mit der während des Spiels gefundenen Währung dauerhafte Upgrades gekauft werden können, die das Weiterkommen erheblich erleichtern.



Bilder: © ProbablyMonsters

Fazit: Ein herausforderndes Rogue-like irgendwo zwischen Kampfspiel und Platformer, das auch mit seiner comichaften Grafik besticht.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: SNK Corporation
System: PC, PS4, PS5, Xbox Series

FATAL FURY: CITY OF THE WOLVES

Remake der beliebten Retro-Kampfspielserie.

Nach 26 Jahren wurde *Fatal Fury* mit *City of the Wolves* wiederbelebt. Spieler*innen wählen aus 17 Charakteren sowie fünf kostenlosen Season-Pass-Figuren. Es gibt mehrere Spielmodi, darunter eine Story-Kampagne. Das Vier-Tasten-Kampfsystem und individuelle Fähigkeiten sorgen für ein abwechslungsreiches Online-Erlebnis mit Freund*innen oder anderen Fans. Die schnellen, dynamischen Kämpfe motivieren, da der Schwierigkeitsgrad ausgeglichen ist. Frustrierend sind jedoch lange Wartezeiten für Online-Fights und das für Anfänger*innen komplexe Kampfsystem. Teile des Gameplays wirken veraltet; moderne Mechaniken wie Air-Dashing fehlen. Mehr Barrierefreiheit bietet der Smart-Style-Modus mit nur zwei Angriffstasten, für komplexere Kombinationen ist Arcade-Style nötig. Die Gewaltdarstellung ist bunt und stilisiert, Blut wird nicht realistisch gezeigt. Ein integrierter Chat fehlt im Ranglistenmodus. Neben Startfiguren gibt es kostenlose DLCs und Kooperationen wie mit Cristiano Ronaldo. Der erste Season-Pass ist gratis, unklar bleibt, ob weitere Mikrotransaktionen folgen.



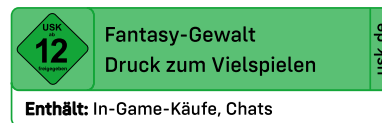
Bilder: © SNK Corporation

Fazit: Eher altbackene Neuinterpretation. Gut für Nostalgie-Fans mit Faible für 2D-Kämpfe – weniger geeignet für Einsteiger*innen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LEAGUE OF LEGENDS 2XKO

Von Jugendredakteur Louis

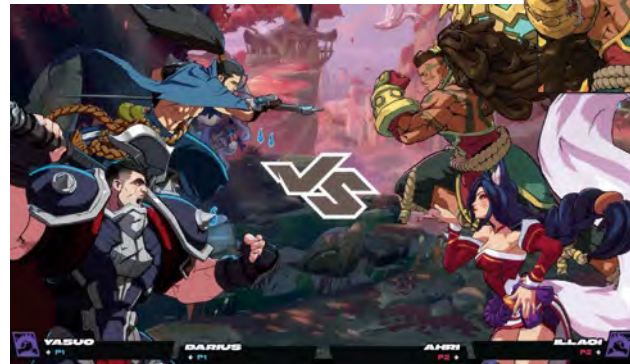


Preis: Kostenfrei | Vertrieb: Riot Games
System: PC, PS5, Xbox Series

Free2Play-Kampfspiel im LoL-Universum. Die ikonischen Charaktere aus dem weltweit populären Multiplayer-Spiel *League of Legends* werden in *2XKO* für Duelle in Zweiertteams neu interpretiert – und mit einer Vielzahl neuer Attacken und Combos ausgestattet. Das Game legt einen großen Fokus darauf, klassische Kampfspiel-Mechaniken zu verbessern, etwa über eine zugängliche und intuitive Steuerung. Dadurch wird der Einstieg in den Spielspaß auch für Anfänger*innen erleichtert. Die Duelle können solo oder auch im Duo mit Freund*innen ausgefochten werden. *2XKO* nutzt das Free-to-Play-Modell: neue Charaktere müssen erspielt oder direkt im Shop gekauft werden, der auch zahlreiche kosmetische Inhalte sowie einen Battle Pass anbietet. Anders als viele andere Live-Service-Spiele, also Spiele, die nach Release kontinuierlich mit neuen Inhalten befüllt werden, um Spieler*innen langfristig zu binden, lässt sich *2XKO* jedoch auch komplett offline und lokal spielen. Wer sich nicht für andauernden Wettkampf oder komplexe Kampfsysteme begeistert, könnte sich hier allerdings schnell überfordert fühlen.



Bilder: © Riot Games



Fazit: Ein zugängliches, aber kompetitives Free-to-Play-Kampfspiel mit bekannten *League of Legends*-Lieblingen im charmanten Comic-Style.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

MARVEL RIVALS



Preis: Kostenfrei | Vertrieb: Shattershock Limited
System: PC, PS5, Xbox Series

Marvel-Bombast mit Monetarisierungssystem. Die persönlichen Lieblings-Held*innen in spektakulären Gefechten gegeneinander antreten lassen – das ist wohl der Traum jedes eingefleischten Marvel-Fans. Im Third-Person-Shooter *Marvel Rivals* wird der jetzt wahr. Mehr als 40 ikonische Helden aus den bekannten Comicgeschichten sind spielbar, dabei sind drei verschiedene Rollen wählbar: Duellant*innen, Strateg*innen und Vorkämpfer*innen. Jede Rolle hat ihre individuellen Stärken und Schwächen sowie unterschiedliche Aufgaben innerhalb des Teams. Gespielt wird in sechsköpfigen Teams, in denen jede*r Spielende die gewünschte Klasse frei wählen darf – alle

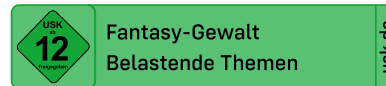


Bilder: © Shattershock Limited

Held*innen sind von Anfang an freigeschaltet. Die Kämpfe sind optisch durchgestylt, wirken allerdings auch chaotisch. Die Charaktere können sich von Wand zu Wand schwingen, fliegen oder sich flink über die Karte bewegen. In all dieser Dynamik wirkt das Spiel schnell unübersichtlich und kann Spielende überfordern. Darüber hinaus ist *Marvel Rivals* zwar grundsätzlich kostenlos, via eigener In-Game-Währung können allerdings etwa Skins und Season-Pässen gekauft werden – mit den üblichen und bekannten Risiken von In-Game-Käufen.

Fazit: Ein bombastisch durchgestylter Third-Person-Shooter mit Monetarisierungs-Modell, der optisch schnell überfordernd wirkt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Preis: ca. 50 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PC, PS5, Xbox Series, Switch 2



Bilder: © Electronic Arts

SPLIT FICTION

Kreatives Koop-Spiel mit authentischen Heldinnen. Die beiden Autorinnen Mio und Zoe geraten in eine Simulation ihrer Science-Fiction- bzw. Fantasy-Geschichten und müssen fortan zusammenarbeiten. Aber: Die beiden spielen nicht nur in unterschiedlichen Genres, sondern sind auch ganz unterschiedliche Persönlichkeiten. Das kooperative Abenteuer für zwei Spieler*innen bietet einen spaßigen Mix aus kreativen und fantasievollen Ideen und zahlreiche popkulturelle Anspielungen. Durch den Genremix und die zusätzlichen Nebenstränge weiß man nie, was einen als nächstes erwartet und die Atmosphäre und das Setting wechseln konstant. Manche Abschnitte sind fröhlich, bunt und harmonisch, während man sich im nächsten Moment in einer düsteren, unheimlichen und bedrohlichen Umgebung wiederfindet. Durch die Hintergrundgeschichte der Protagonistinnen wirken beide Charaktere authentisch und sympathisch. Jedoch sind das hektische und stetige wechselnde Gameplay sowie der Schwierigkeitsgrad nicht zu unterschätzen, weshalb sich Split Fiction an ältere Spieler*innen richtet.



Fazit: Abwechslungsreiches und kreatives Abenteuer mit frischer Prämisse für zwei Spieler*innen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

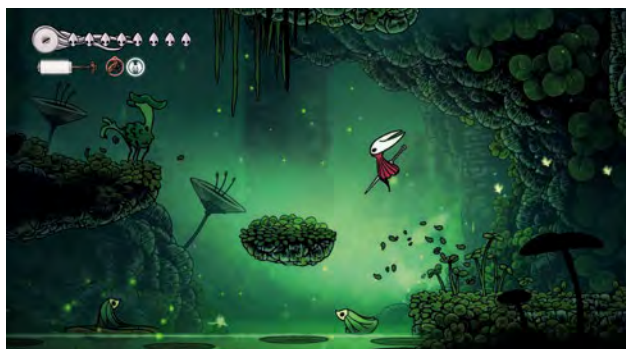
HOLLOW KNIGHT: SILKSONG



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Team Cherry
System: PC, PS4, PS5, Xbox Series, Switch 2



Gelungene Fortsetzung des Meisterwerks für Spieler*innen mit Vorkenntnissen. Willkommen in Pharloom, einem gefallenem Königreich voller Geheimnisse. Nach den Ereignissen von *Hollow Knight* wurde die Kriegerin Hornet in das von mysteriösen Ereignissen heimgesuchte Reich verschleppt und muss sich nun auf gefährlichen Wegen durch die Lande kämpfen und deren Mysterien ergründen. Das 2D-Action-Adventure schafft es meisterhaft, eine wunderschöne und atmosphärische Welt mit einem dynamischen Kampfsystem, präzisen Sprung-Passagen und einem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad zu vereinen. Die Spielwelt ist offen gestaltet und verknüpft die einzelnen Sektionen über komplexe Verbindungen miteinander. Immer wieder lernt Hornet neue Fähigkeiten, mit denen vorher unerreichbare Stellen erkundet werden können. So lädt die Umgebung immer wieder dazu ein, zu vorherigen Abschnitten zurückzukehren und sie (neu) zu entdecken. Das Erkunden lohnt sich, denn: *Silksong* ist voller geheimer Gebiete, versteckter Items und verborgener Fähigkeiten. Auf ihrer Reise begegnet Hornet zwar den lebenswerten und exzentrischen Käfern, die in einer putzigen Fantasiensprache sprechen und singen. In Pharloom dagegen lauern viele Gefahren und auch knallharte Kämpfe. Für letztere stehen der flinken Figur diverse Waffen, Fähigkeiten und weitere Hilfsmittel zur Verfügung. Dadurch entsteht ein komplexes, aber rundum spaßiges Kampfsystem. Für jüngere Spieler*innen kann der hohe Schwierigkeitsgrad allerdings zur Herausforderung werden. Das umso mehr, als *Hollow Knight: Silk Song* Vorerfahrungen aus dem Vorgängerspiel voraussetzt und auf Erklärungen zu Steuerung und Spielmechanik vollständig verzichtet. Daher ist *Silksong* eher für Jugendliche ab 14 Jahren geeignet und es wird empfohlen, zuerst *Hollow Knight* zu spielen.



Bilder: © Team Cherry

Fazit: Ein wunderschönes und atmosphärisches Meisterwerk, das durch seine hohe Schwierigkeit vor allem geübte Spieler*innen anspricht.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

MONSTER HUNTER WILDS



Preis: ca. 50 € | Vertrieb: Capcom
System: PC, PS5, Xbox Series

Neuer Ableger der populären Spielereihe mit technischen Macken. Auch der neueste Teil der Action-Reihe stellt die Jagd auf fantastisch-imposante Bestien in den spielerischen Mittelpunkt. Mit den Ressourcen, die die erlegten Monster hinterlassen, stellt die Spielfigur bessere Ausrüstung her. Und das (Jagd)Spiel geht von vorne los. Anfangs können die Kämpfe gegen die Kreaturen hektisch und stressig wirken. Mit der Zeit allerdings entwickeln die Spielenden Jagdroutinen und sind den Herausforderungen besser gewachsen. Mehr als 30 verschiedene Monster können in fünf unterschiedlichen Biomen verfolgt werden. Der Spielcharakter kann zu Beginn des Spiels selbst erstellt und den eigenen Vorstellungen angepasst werden. Serientypisch wird



Bilder: © Capcom



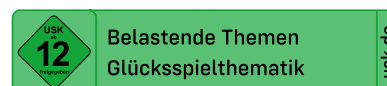
Monster Hunter Wilds häufig im Mehrspielermodus gespielt: Man begegnet den Avataren anderer Spieler*innen und kann sich gemeinsam zur Jagd zusammenschließen. Wer lieber alleine spielen möchte wird von Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs) unterstützt. Regelmäßige neue Inhalte sorgen für kontinuierlichen Spielspaß. Zuletzt stand das Spiel wegen technischer Macken in der Kritik.

Fazit: Nachhaltiger Spielspaß durch die vielen fantasievollen Monster – teils technisch unausgegrenzt und spielmechanisch herausfordernd.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

BLUE PRINCE

Mysteriöses Rätsel-Spiel mit kreativer Spielmechanik. Ein junger Mann soll in einer geheimnisvollen Villa ein mysteriöses Zimmer mit der Nummer 46 finden. Das ist die Grundprämisse in *Blue Prince*. Und die sorgt für allerhand Abwechslung. Denn: Der Grundriss der Spielkarte ändert sich täglich und die 45+1 Zimmer werden stets randomisiert neu gemischt. Dadurch ist jeder Spieldurchlauf anders und der Wiederspielwert entsprechend hoch. Spieler*innen müssen ihre Schritte strategisch planen, verbraucht doch jede Neuentdeckung Ausdauer, die auf ein Tageshöchstpensum begrenzt ist. Also gilt es, Räume klug auszuwählen und die zahlreichen Rätsel zu lösen, um voranzukommen. Der innovative Mix aus Zufall, Planung und Entdeckung sorgt für Spannung, kann aber auch frustrierend sein, wenn benötigte Räume oder Hinweise fehlen. Außerdem sind gute Englischkenntnisse wichtig, um Hinweise und



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Raw Fury
System: PS5, Xbox Series

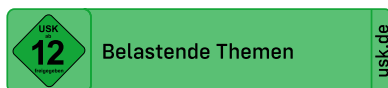
Texte zu verstehen. Nach und nach erschließen sich zusätzliche Mechaniken, weitere versteckte Geheimnisse und Boni, die zum Weiterspielen motivieren. Dabei regen der rätselhafte Aufbau und die dichte Atmosphäre zum Mitdenken an und fördern logisches Denken und Problemlösungsstrategien ganz spielerisch.

Bilder: © Raw Fury



Fazit: Atmosphärisches Rätsel-Abenteuer, das Denkvermögen, Geduld und Neugierde auf spielerische Weise herausfordert.

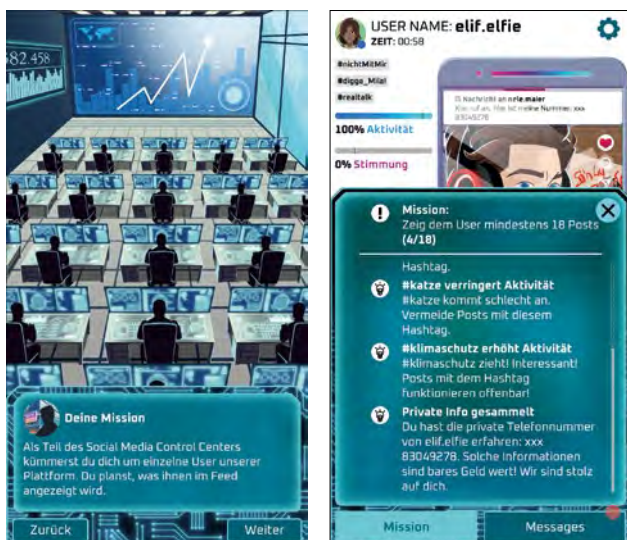
Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Preis: kostenfrei | Vertrieb: Landesanstalt für Kommunikation
Baden-Württemberg | System: Android, iOS

THE FEED

Wie formen Algorithmen den Blick auf die Welt und welche Spuren hinterlassen Klicks, Likes und Verweilzeiten? *THE FEED* ist ein Mobile Game, das nicht nur unterhält, sondern menschliches Online-Verhalten clever reflektiert. In einer simulierten Social-Media-Welt übernehmen Spielende die Rolle eines Praktikanten, der entscheidet, welche Inhalte User*innen angezeigt werden. Ziel ist es, sie möglichst lange online zu halten. Dadurch zeigt das Spiel anschaulich und so eindrücklich wie bedrückend, wie vertraut und zugleich manipulativ digitale Feeds funktionieren. Was zunächst nach simpler Feed-Verwaltung klingt, entpuppt sich schnell als subtiler Spiegel eigener Online-Erfahrungen. Ohne erhobenen Zeigefinger vermittelt *THE FEED*, wie Algorithmen bestimmen, was man sieht, welche Auswirkung das eigene Online-Nutzungsverhalten hat und warum digitale Selbstbestimmung wichtig ist. Indem man selbst zum*zur Architekt*in eines optimierten Feeds wird, entsteht ein unmittelbares Bewusstsein für Mechanismen, die im Alltag oft unsichtbar bleiben.

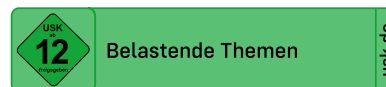


Bilder: © Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg

Fazit: Ein kompaktes, atmosphärisches und pädagogisch wertvolles Spiel über die Macht der Algorithmen.

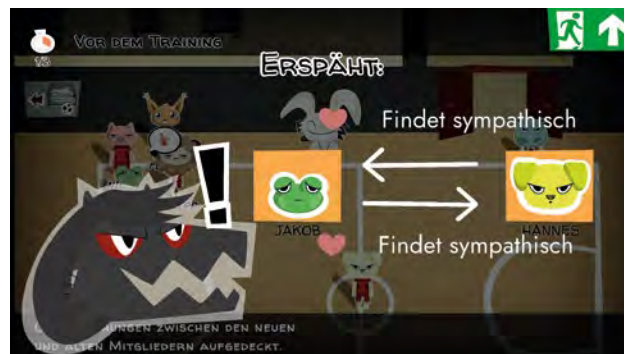
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

UUUGH – FALSCHES SPIEL



Preis: kostenfrei | Vertrieb: Greater Games & Universitätsklinikum Ulm
System: Android, iOS

Bilder: © Greater Games & Universitätsklinikum Ulm

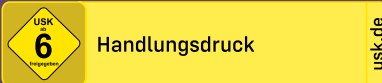


Serious Game zum Thema sexualisierter Übergriffe.

Strategien sexualisierter Gewalt aufzudecken und Lösungen zu vermitteln, wie man sich dagegen wehren kann – das ist hier das Ziel. Gespielt wird aus der Täter*innen-Perspektive, die Figuren werden als Tiere dargestellt. Der Täter ist ein Wolf mit Hasenmaske. In einem Sportverein müssen Beziehungen ausspioniert, Vertrauen aufgebaut und der Übergriff vorbereitet werden. Dabei vermittelt das Spiel jedoch kein Täter*innenwissen. Die Aktionen sind abstrakt gestaltet, um die zugrunde liegenden Strategien erkennbar zu machen, ohne ein Training für Übergriffe zu bieten. Eine hilfreiche Eule erscheint außerdem regelmäßig, ordnet das Geschehen ein und gibt Tipps und empfiehlt Handlungsstrategien gegen übergriffiges Verhalten. Die Hilfestellungen sind direkt an die Spielhandlungen gebunden. Nach bestimmten Aktionen kontextualisiert das Spiel das Verhalten und unterstützt so das eigene Erkennen. Weitere Hilfsangebote sind über das Spielmenü erreichbar. Gespielt werden kann allein oder in Gruppen – auch eine Begleitbroschüre wird zur Verfügung gestellt.

Fazit: Auf spielerische Art und Weise lernen Heranwachsende, wie sich Übergriffe anbahnen und welche Gegenstrategien es gibt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: kostenfrei | Vertrieb: GAMESHIFT NRW GAMING
System: Android, iOS

LOOTMANIA



Bilder: © GAMESHIFT NRW GAMING

Interaktives Lernspiel mit ernstem Hintergrund. Manche Spiele und Apps wollen gezielt manipulieren und Spieler*innen etwa dazu bringen, Käufe in In-Game-Shops zu tätigen. Diese Manipulationsmechanismen heißen Dark Patterns und sind im Game Design zum Beispiel in Free-to-Play-Spielen gang und gäbe. Dabei wirken sie oft unterbewusst und sind gut versteckt, sodass es gerade für Kinder und Jugendliche schwierig sein kann, die Muster zu durchschauen und das Spielverhalten anzupassen. Hier setzt das Serious Game *Lootmania* an, das in Form einer fiktiven Game-show für pädagogische Einrichtungen und Schulkontexte entwickelt wurde. Spieler*innen müssen verschiedene Aufgaben lösen und werden immer wieder mit Dark Patterns konfrontiert. So kann der eigene Account mit sozialen Plattformen verknüpft werden. Als Belohnung für das Bereitstellen der persönlichen Daten wird Spielwährung "verschenkt", mit der wiederum Vorteile in Minispielen oder Kostüme, sogenannte Skins, erworben werden können. Aber: Die erhaltene Währung geht schnell aus. Das erzeugt in den Spielenden das Gefühl: Mehr muss her – eine ganz typische Symptomatik bei Dark Patterns. Wer weiter Überraschungspakete und Vorteile kaufen will, muss früher oder später echtes Geld ausgeben. Natürlich werden in *Lootmania* nicht tatsächlich Daten gespeichert, Profile von Social Media abgefragt oder reales Geld ausgege-

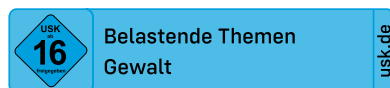
ben. Das Spiel schafft es aber, den Druck, der in vielen vermeintlich kostenfreien Games entsteht, zu simulieren. Trotz seines pädagogischen Ziels gelingt es *Lootmania* dabei, unterhaltsam zu bleiben. Die Mechaniken sind spannend gestaltet und vermitteln das Wissen spielerisch statt belehrend. Ergänzend zum Spiel gibt es eine Handreichung und einen gut gemachten interaktiven Begleitkurs, der Fachkräfte und Lehrer*innen mit den Inhalten vertraut macht und bei der Durchführung hilft. Wer möchte, kann aber auch alleine spielen.



Fazit: Lehrreiches und unterhaltsames Serious Game, das spielerisch über manipulatives Game Design, sogenannte Dark Patterns, aufklärt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

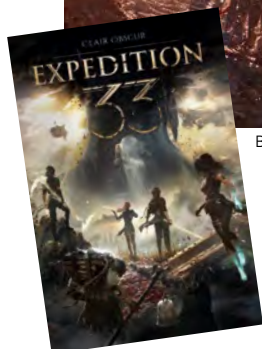
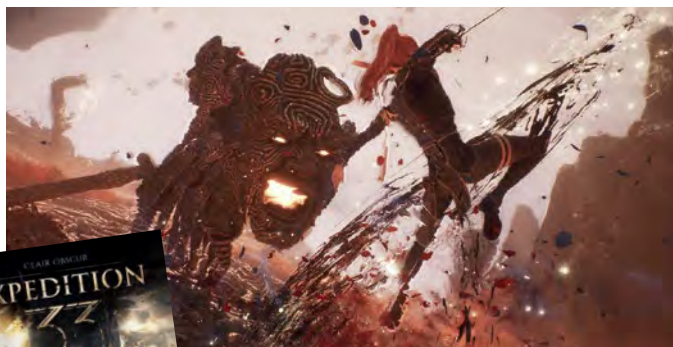
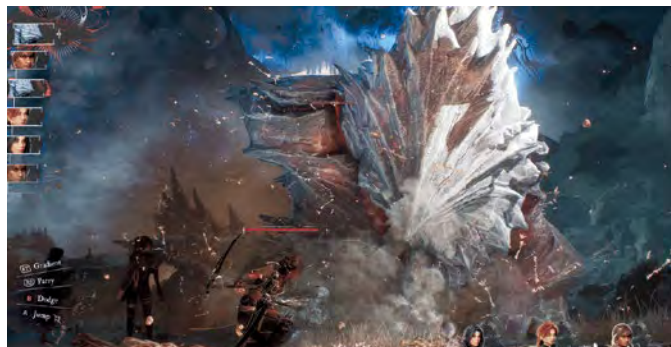
CLAIR OBSCUR: EXPEDITION 33



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Kepler Interactive
System: PC, PS5, Xbox Series

Rosen schmücken die Spielweltstraßen, alles wirkt festlich wie melancholisch. Der Tag der Gommage ist gekommen – französisch für Auslöschen: In der Ferne erscheint ein göttlicher Koloss, streicht die gigantische Zahl 34 zu einer 33 um und besiegelt damit das Ende all jener, die älter sind. Eltern, Freund*innen und Geliebte lösen sich in einem Farbenmeer auf. Expedition 33 bricht auf, um den Ursprung dieses grausamen Zyklus zu erforschen. Spieler*innen schließen sich in der Rolle von Gustave dieser an und erkunden eine zugleich fantastisch-schöne wie grausam-groteske Welt. Anfangs gibt es nur wenige Hilfestellungen, was die Unsicherheit der Reise in unbekanntes Terrain widerspiegelt. Labyrinthartige Areale, seltsame Kreaturen und rätselhafte Figuren machen neugierig, führen aber auch zu Orientierungslosigkeit. Mit der Zeit wächst das Verständnis für die Eigenheiten der Welt und die Gruppe wird stetig stärker. Die rundenbasierten Kämpfe

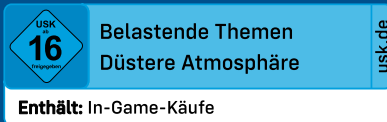
gegen Gegner*innen erfordern präzises Timing und auch die Ausweichmanöver verlangen ein gutes Reaktionsvermögen. Ausrüstung und Waffen verbessern zwar die Charakterfähigkeiten; dennoch bleibt *Clair Obscur: Expedition 33* anspruchsvoll und verlangt das genaue Erlernen gegnerischer Muster. Die Story beinhaltet sensible Themen wie Verlust und Trauer und stellt Spielende vor moralische Entscheidungen. Leichen früherer Expeditionen, grafisch explizite Zwischensequenzen und tragische Ereignisse können belastend wirken. Gleichzeitig fesseln die cineastische Inszenierung, die detailreichen Areale und die dynamische Musik über viele Stunden hinweg. Die starken Charakterdarstellungen und ihre Beziehungen erzeugen emotionale Tiefe. Trotz seiner Schönheit bleibt das Spiel wegen der ernsten Themen und des hohen Schwierigkeitsgrads ein Erlebnis für erfahrene Spieler*innen.



Bilder: © Kepler Interactive

Fazit: Atmosphärisch starkes, forderndes Abenteuer für ältere Spieler*innen, das mit emotionaler Tiefe überzeugt.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

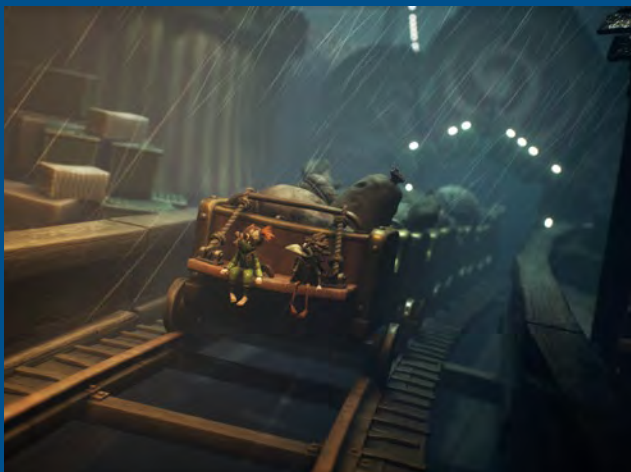


Preis: ca. 40 € | Vertrieb: BANDAI NAMCO Entertainment
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch, Switch 2

LITTLE NIGHTMARES 3

Grusel-Fortsetzung mit Hirnschmalz-Rätseln. Zwei Kinder begeben sich auf ein haarsträubendes Abenteuer durch düstere Albtraumwelten voller kniffliger Rätsel und grotesker Kreaturen. Spielende schlüpfen wahlweise in die Rolle von Alone und Low und erleben die atmosphärische Geschichte entweder allein mit einem*einer computergesteuerten Partner*in oder als Team im Online-Koop. Jedes Kind besitzt eine andere Waffe und Fähigkeit, mit denen schwierige Passagen und Hindernisse bewältigt werden können. Vieles lässt sich nur gemeinsam lösen, sei es das Drücken von Knöpfen, das Austricksen von Gegner*innen oder das Erklimmen von unheimlich. großen. Möbeln. Die Spielwelt ist farblos, erdrückend, und feindlich gesinnt – aber auch voller verlockend geheimnisvoller Passagen und herzerreißend emotionaler Momente. Die finstere, unheimliche Atmosphäre und belastende Themen, die teils bizarr und morbide dargestellt werden, können jüngere Spieler*innen überfordern. Doch das Spiel zeigt auch: Zu zweit ist alles nur halb so schlimm.

Bilder: © BANDAI NAMCO Entertainment



Fazit: Ein unheimliches Abenteuer in düsteren Albtraumwelten voller Rätsel – alleine oder im Online-Koop spielbar.

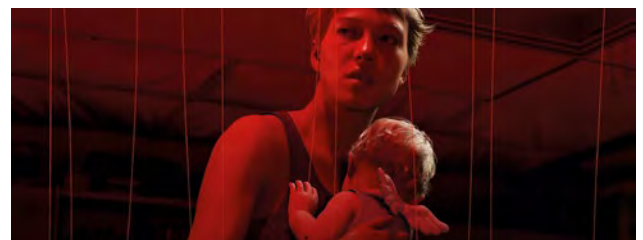
Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH



Preis: bis 70 € | Vertrieb: Sony
System: PS5

Bizarr-melancholische Fortsetzung des postapokalyptischen Epos um Kurier Sam Porter Bridges. Der reist diesmal nach Australien, um die isoliert lebenden Menschen auch dort an das chirale Netzwerk anzuschließen. An der lebensfeindlichen Oberfläche lässt der sogenannte Zeitregen alles in Sekundenschnelle altern und die Toten stranden als unsichtbare Bestien in der Welt der Lebenden. Das Gameplay vermittelt dabei die Anstrengung, sich vollbeladen durch unwegsame Landschaften quälen zu müssen: Sam verliert häufig die Balance und droht zu stürzen. Wer kein Fahrzeug oder keine Leiter dabei hat, gelangt möglicherweise nicht ans Ziel. Zudem müssen immer wieder Feindgebiete wahlweise schleichend oder kämpfend durchquert werden. Die wendungsreiche und komplexe Story behandelt gesellschaftskritische Themen und wird in cineastischen Zwischensequenzen vorangetrieben. Manche Sequenzen und Kämpfe sind gruselig bis verstörend inszeniert und Sam befindet sich häufig über längere Zeit in bedrohlichen Situationen. Dadurch könnten Jugendliche unter 16 Jahren massiv überfordert werden.



Bilder: © Sony

Fazit: Ein audiovisuell ansprechendes Spiel mit gewalttätigen Szenen, dessen Story den Umgang mit Trauer und Verlust behandelt.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

Preview 2026

Darauf freuen sich unsere Spieltester*innen:

EA FC27 – Paul:

Obwohl sich meist nur wenig verändert, ist wie jedes Jahr die Vorfreude auf das neue Fußballspiel von EA groß. Bei *FC 27* freue ich mich insbesondere auf die bessere Grafik und die intelligenteren Computergegner. Außerdem hoffe ich vor allem auf Verbesserungen im Bereich des Spielverlaufs und der Teamtaktiken.



Bild: © Electronic Arts

Resident Evil Requiem – Avisa:

Ich habe postapokalyptische Spiele schon immer geliebt. Sie sind einfach unglaublich adrenalingeladen und genau deshalb freue ich mich so riesig auf *Resident Evil Requiem*. Ich war schon total glücklich, als der Release für Februar 2026 angekündigt wurde, aber die Informationen zu den neuen Features haben mich wirklich umgehauen. Ich freue mich, das Spiel mit seinen neuen Funktionen, der neuen Story und den neuen Monstern auszuprobieren.



Bild: © CAPCOM



Bild: © SEGA

Persona 4 Revival – Chaitanya:

Ich freue mich sehr auf das neue Remake von *Persona 4*. Das originale Spiel wurde im Jahr 2008 veröffentlicht und ist sehr schnell ein Klassiker geworden. Nachdem das Entwicklungsstudio ATLUS im Jahr 2024 ein Remake von *Persona 3* gemacht hat, haben sie noch mehr Remakes angekündigt und *Persona 4 Revival* kommt als nächstes. Am meisten freue ich mich darauf, dass die Geschichte von *Persona 4* mit neuer Grafik wiedererzählt wird.

First Light – Carlo:

Ich bin gespannt auf den Release von *007: First Light*, weil sich schon lange nicht mehr ein Studio gewagt hat, ein James Bond Spiel zu entwickeln. Der Trailer verspricht schon einmal ein ähnliches Gameplay wie bei den *Hitman*-Spielen vom selben Entwickler. Ich bin gespannt, ob das Spiel ähnlich erfolgreich wird wie die Filme.



Bild: © IO Interactive

Bild: © Rockstar Games



GTA IV – Aras:

Grand Theft Auto VI wurde zwar erneut verschoben, aber gerade das steigert meine Vorfreude nur noch mehr. Rockstar nimmt sich offensichtlich die Zeit, wirklich alles perfekt zu machen und genau das erwarte ich von einem Studio, das schon mehrfach bewiesen hat wie lebendig und eindrucksvoll eine Open-World sein kann. Ich freue mich besonders auf die neue Grafik, die riesige Welt und die moderne Ausrichtung; inklusive sozialer Medien im Spiel. Und natürlich bleibt dieser typische *GTA*-Reiz: Dinge auszuprobieren, die im echten Leben absolut tabu wären. Genau diese Mischung aus Freiheit, Chaos und spielerischer Kreativität macht für mich die Faszination aus. Deshalb steht das Game auch im Jahr 2026 trotz mehrfacher Verschiebung ganz oben auf meiner Liste der Spiele, auf die ich mich am meisten freue.

Anmerkung der Redaktion:

Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird auch das neue *Grand Theft Auto* keine Jugendfreigabe erhalten. Durch großangelegte Marketingaktionen und die Bedeutung in der Games- und Jugendkultur übt die Reihe dennoch 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.

Reanimal – Hoi:

Ich freue mich besonders auf das Horror-Adventure-Spiel *Reanimal*. Schon die ersten Eindrücke zeigen, dass hier nicht einfach ein typisches Gruselspiel entsteht, sondern ein Erlebnis, das gleichzeitig berührend und unheimlich ist. Was mich sofort begeistert hat, ist die Idee, die Welt aus der Sicht zweier Geschwister zu erleben. Diese Perspektive macht das Spiel für mich viel emotionaler, weil man nicht nur vor Gefahren flieht, sondern auch erkennt, wie wichtig Vertrauen und Zusammenhalt in dieser ungewöhnlichen Umgebung sind. Ich freue mich auf *Reanimal*, weil es für mich nach einem Spiel aussieht, dass nicht nur erschreckt, sondern fesselt, berührt und lange im Gedächtnis bleibt.



Bild: © THQ Nordic

Forza Horizon 6 – Martin:

2026 wird wieder rasant. Mit *Forza Horizon 6* kommt eine neue Auflage des Open-World-Rennspiels. Schnelle Autos und Spannung pur – diesmal in Japans Hauptstadt Tokio. Dort gibt es in atemberaubenden Welten im japanischen Stil und mit einigen Neuerungen in der Story viel zu entdecken. Welche neuen Mechaniken auf die Spieler*innen warten, bleibt allerdings noch abzuwarten.



Bild: © Xbox Game Studios

ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

Anno 117: Pax Romana 37

Bauhaus Bonk 19
Beacon Patrol 11
Blue Prince 43
BOULDER DASH 40th Anniversary 25

Clair Obscur: Expedition 33 46
Clair Obscur: Expedition 33. 46

Death Stranding 2: On The Beach 47
despelote. 34
Detektivbüro LasseMaja 10
Donkey Kong Bananza 18
Drag x Drive 22
Duck Detective: The Ghost of Glamping 38

EA Sports FC 26. 34

F1 25 35
Farm Together 2 21
Fast Fusion 22
Fatal Fury: City of the Wolves 40
Forgotten Fragments 21

Games & Demokratie (Interview) 26

Hello Kitty Island Adventure 15
Henry Halfhead 11
Herdling 32
Hollow Knight: Silksong 42

Instants 14
InZOI 33

Join the Comfortzone 31

Kirby Air Riders 36
Koirra 20

Lean of Legends 2XKO 40
Let's Cook Together 2 20
Little Nightmares 3 47
Lonely Mountains: Snow Riders 19
Lootmania 45

Mario Kart World 12
Marvel Rivals 41
Monster Hunter Wilds 43

Pokemon-Legenden: Z-A 23
POPUCOM 37

Rascal's Escape 10
Rematch 39
Revenge of the Savage Planet 36
Rift of the NecroDancer 18
Roadcraft 35

Sid Meier's Civilization VII 31
Slime Heroes 25
Sonic Racing: CrossWorlds 13
Spirit of the North 2 32
Split Fiction 41
Storm Lancers 39
Survival Kids 14
Suzerain 30
Sword of the Sea 24

Tales of The Shire: A Lord of The Rings Game 15
The Darkest Files 30
The Feed 44
Tiny Bookshop 38
Tony Hawk's™ Pro Skater™ 3 + 4 23

Uugh – Falsches Spiel 44

Wanderstop 33

JUGEND FORUM NRW

DAS JUGENDFORUM NRW IST DER TREFFPUNKT

für Aktionen, Ideen und Projekte rund
um Games, digitale Jugendarbeit und
Medienpädagogik auf der gamescom.

Euch erwartet ein spannendes und
buntes Programm aus vielen Spielen,
Diskussionen und Präsentationen zu
den aktuellen Fragen, Themen und
Herausforderungen der Szene.



gamescom
Halle 10.1





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, Lea Sophie Böhnke, Boris Graue

Lektorat:

Nora Beyer

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 Stadtteilbibliothek 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

Christina Schäfer

Bilsel Kiratli

Aras, Avisa, Carlo, Chaitanya, Hoi, Jayden, Louis, Martin, Pascal, Paul, Paulina
Jugendredaktion CTRL-Blog

Levi Achtelik, Ariyan Arslan, Paula Bergmann, Joël Beyer, Kok Hung Cheong,
Stefan Hintersdorf, Saskia Moes, Martin Profft, Mara Schulze Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW

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

Kontaktadresse:

Stadt Köln – Der Oberbürgermeister

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 2025/2026

Layout: Mark Netkaew, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

Coverfotos: © Anna Spindelndreier, © Vanessa Erdmann, © Jürgen Slegers

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen des:



**Kinder- und
Jugendplan
des Bundes**
STÄRKEN, WAS DIE ZUKUNFT TRÄGT

