

Spiel- & Lernsoftware

PÄDAGOGISCH BEURTEILT

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



BAND 25

Wie gehen meine Kinder richtig mit Computerspielen um?



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

EINE INITIATIVE VON



LIEBE LESERINNEN UND LESER,

ob in spannenden Büchern, Filmen oder im Spiel mit Freundinnen und Freunden selbst ausgedacht: Kinder mögen Abenteuer. Computerspiele simulieren Abenteuer und üben auch deshalb eine magische Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche aus.

Magie kann beflügeln, aber auch verhexen. Für Computerspiele gilt das gleiche: Man kann dadurch – vom Spaß am Spielen ganz abgesehen – stärker werden für das Abenteuer des eigenen Lebens. Aber man kann auch unter einen solchen Bann geraten, dass man nicht mehr davon loskommt. Deshalb sollten wir genau auf das schauen, was unsere Kinder sehen, welche Medien und Inhalte sie wann und wie lange konsumieren und wie die Medien auf sie wirken. Eltern wollen hierüber mit ihren Kindern in Kontakt bleiben und ihnen bei einem guten Aufwachsen mit Medien vertrauensvoll zur Seite stehen. Die Voraussetzung dafür sind Gespräche und die gemeinsame Vereinbarung klarer Regeln. Die Voraussetzung ist aber auch, dass Eltern mitreden können – und zwar ohne selbst 72 Stunden lang auf 24 Levels mitgespielt haben zu müssen. Wobei ein simuliertes Abenteuer von Zeit zu Zeit sicherlich nicht abträglich ist. Vielleicht sogar gemeinsam, Eltern und Kinder im Team?

Die Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik der Stadt Köln bietet in der aktuellen Ausgabe einen medienpädagogischen Überblick zu Spieletrends, zu typischen Merkmalen von Computerspielen, zur Mediennutzung und zum Jugendmedienschutz. So bekommt man einen direkten Einblick in die Welt der Computerspiele, das notwendige Orientierungswissen und die methodische Kompetenz, um sich eine Meinung zu verschiedenen Computer-, Konsolen-, Handyspielen oder Apps bilden zu können. Viele Neuerscheinungen sind auch in diesem Jahr wieder besonders unter die Lupe genommen worden. Alle Spiele werden nicht nur von Medienpädagoginnen und -pädagogen, sondern auch von Kindern und Jugendlichen ausgesucht und getestet. Weitere Informationen halten wir im Internet bereit: auf www.bmfsfj.de und bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien www.bundespruefstelle.de. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen und Eltern wie Kindern spannende Abenteuer.



© Bundesregierung / Denzel

Mit freundlichen Grüßen

Manuela Schwesig
Bundesministerin für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend





LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Medien, wie Film, Fernsehen, Computer, Handy und Internet, gehören zur Le-

benswelt von Kindern und Jugendlichen. Dabei ist kein Medium von vornherein gut oder schlecht für junge Menschen. Vielmehr kommt es darauf an, wie sie von ihnen genutzt werden. Denn wie wir wissen, können Medien überaus sinnvoll sein und große Chancen bieten wie beispielsweise im Einsatz von Schule und Berufswelt.

Medienkompetenz wird zunehmend zur Lebenskompetenz im 21. Jahrhundert. Nur wenn Kinder und Jugendliche lernen kompetent mit den Medienangeboten umzugehen, sind sie in der Lage aus den vielfältigen Angeboten eine kritische Selbsteinschätzung vorzunehmen. Wichtig ist, dass wir Erwachsene, hier schon früh den jungen Menschen eine vertrauensvolle Begleitung ermöglichen.

Doch besonders Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sehen sich oft vor die schwierige Aufgabe gestellt, im Dschungel der Medienangebote den Überblick zu bewahren. Vor allem sie bei ihrer verantwortungsvollen Aufgabe der Medienerziehung zu unterstützen, ist mir ein wichtiges Anliegen.

Mit der hier vorliegenden Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ wird nun schon im fünfundzwanzigsten Jahr ein Informationsangebot zu Verfügung gestellt, das sowohl Eltern als auch Erziehenden eine hilfreiche Orientierung im digitalen Spielmarkt bietet. Alle Beurteilungen wurden wieder in Kooperation mit verschiedenen Partnerinstitutionen

aus Jugendhilfe und Schule unter Anleitung medien- erfahrener Pädagoginnen und Pädagogen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen erstellt.

Das aktuelle Ergebnis dieser vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderten Projektarbeit, liegt Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, nun vor. Die Publikation informiert nicht nur über aktuelle und interessante Spiel- und Lernprogramme, sondern ist durch die aktive Einbindung von Kindern und Jugendlichen auch ein gutes Beispiel für die Vermittlung von Medienkompetenz.

Ich bin sicher, dass auch die neue Ausgabe der Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ Ihnen wieder als Entscheidungsgrundlage hilfreich sein wird.

Ihre

Henriette Reker

Oberbürgermeisterin der Stadt Köln





Spiel- und Lernsoftware

USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung/ Lehr- und Anwender-Programme 6

BoxBoy!	7
Cities: Skylines	8
Emil und Pauline in der Tiefsee 2.0	7
FIFA 16	9
Forza Motorsport 6	9
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	10
NBA 2K16	10
PES 2016	11
Project CARS	11
Ride	12
Super Mario Maker	12
Tearaway Unfolded	13
Yoshi's Woolly World	13

USK: freigegeben ab 6 Jahren 14

Affordable Space Adventures	15
Anna's Quest	15
Anno 2205	16
Captain Toad: Treasure Tracker	17
Geometry Wars 3: Dimensions	17
Guitar Hero Live	18
LEGO Dimensions	19
LEGO Jurassic World	18
Little Big Planet 3	20
Mario Party 10	21
Minecraft: Story Mode	21
Never Alone	22
Splattoon	22
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	23
Tri: Of Friendship and Madness	23

USK: freigegeben ab 12 Jahren 24

Grey Goo	25
Heroes of the Storm	26
Lara Croft und der Tempel des Osiris	25
Life is Strange	27
Lovers in a Dangerous Spacetime	28
Might & Magic Heroes VII	28
NHL 16	29
Ori and the Blind Forest	30

Smite	29
StarCraft II: Legacy of the Void	31
Super Smash Bros. for Wii U	31
Tales of Zestiria	32
The Book of Unwritten Tales 2	32
The Crew	33
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	33
The Talos Principle	34
Total War: Attila	35
Victor Vran	35

Keine Kennzeichnung (nur online erhältlich) 36

Blitzbilder	37
Brain It On!	37
Crypt of the NecroDancer	38
Das Olchi-ABC: Buchstabensuppe	38
Der Weg ins Luma	39
Elite: Dangerous	39
Evoland 2	40
Fiete Choice - Was passt nicht?	40
Gravity Ghost	41
Grow Home	41
Infinifactory	42
Inside My Radio	42
Invisible, Inc.	43
Jake!	43
Janosch: Oh, wie schön ist Panama	44
Jotun	44
Lost Orbit	45
Löwenzahn Entdecker-App Strom & Energie	45
Opera Maker	46
Planetbase	46
Play-Origami: Monster, Ozean, Tierkinder, Zoo	47
Rocket League	47
Runbow	48
Shadowmatic	48
Shifflings	49
Spider: Rite of the Shrouded Moon	49
The Unstoppables	50
Trine 3: The Artifacts of Power	50

Links zur Medienerziehung/Impressum . . Rückseite

**Warum bist du
bei den
Spieletestern?**

Ab 0 Jahren

Alex (14):

„Man kann dort neue Spiele spielen, die noch nicht zu kaufen sind.“

Dennis (16):

„Es macht mir Spaß, neue Spiele kennenzulernen. Ich finde die Stimmung sehr cool und ich zocke gerne.“

Lisa (16):

„Weil ich unterschiedliche Spiele testen und das zusammen mit anderen machen wollte.“

Fabian (12):

„Hier gibt es coole und viele Spiele. Mein Lieblingsspiel ist Minecraft.“

Jacqueline (18):

„Durch meine kleine Schwester kam ich erst auf den Gedanken, zum Spieletesten zu gehen, seitdem komme ich wöchentlich zu den Spieletestern.“

Testerinnen und Tester der Gruppe „Gamer's Art“ voll konzentriert bei der Arbeit.





Vertrieb: Nintendo
System: Nintendo 3DS
Preis: ca. 5 €

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

BOXBOY!

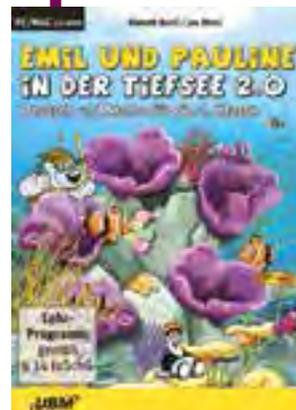
In dem schwarz-weiß und recht minimalistisch gestalteten 2D-Jump&Run gilt es mit einer kistenähnlichen Figur verschiedene Rätselsituationen zu meistern. Um die jeweiligen Level erfolgreich absolvieren zu können, muss man mit ihr Kisten produzieren, daraus Brücken, Leitern oder auch Schutzschilde bauen, mancherorts noch Schalter betätigen und gleichzeitig mit seinen begrenzt zur Verfügung stehenden Ressourcen achtsam haushalten. Das ungewöhnliche Spielprinzip sorgte für große Neugier und bot dank verständlicher Anleitung und leicht zu handhabender Steuerung schnell erste Spielerfolge. Mit Spielverlauf nehmen die Puzzleherausforderungen immer mehr zu, was vor

allem die Genre-Experten erfreute, Genre-Neulinge aber so manches Mal auch frustrierte. Obwohl das Spiel nur einen Einzelspieler-Modus vorsieht, saß man deshalb im Test oft zu zweit zusammen, um in schwierigeren Abschnitten gemeinsam nach Lösungen zu suchen. Kamen die Tester auch gemeinsam nicht weiter, konnten sie sich mit Spielmünzen, die sich während des Spiels sammeln lassen, hilfreiche Tipps verschaffen.

Fazit: Herausfordernder Rätselspaß für zwischendurch, der trotz einfach gehaltener Grafik Jung und Alt motivierte, um die Ecke zu denken.

EMIL UND PAULINE IN DER TIEFSEE 2.0

Dies Mal geht es mit Eisbär Emil und Pinguin Pauline in die bunte und kindgerecht animierte Unterwasserwelt der Tiefsee, wo auf wissbegierige Mädchen und Jungen insgesamt acht auf den Lehrplan der Grundschule angepasste und spielerisch ausgerichtete Übungsbereiche für Mathematik und Sprache warten. Interessiert und motiviert ließen sich die Kinder auf die spaßig und anregend gestalteten und in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielbaren Übungsbereiche wie Haifischwaschanlage, Unterseeboot, Muschelbänke oder Clownfischschwärme ein. Im Bereich Sprache gilt es u. a. Wörter zu erkennen, Buchstaben zu ergänzen oder Reimwörter zu finden. Im Bereich Mathematik wird addiert, subtrahiert und multipliziert. Grundschulkindern, die eine gewisse Lesefähigkeit und Grundlagen im 1x1 für den Zahlenraum bis 100 besaßen, kamen mit der Einführung und den übersichtlich ausgerichteten Spielforderungen relativ problemlos



Vertrieb:
United Soft Media
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSChG
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

klar. Gut gefiel ihnen, dass dabei die beiden Spielfiguren bei Fehlversuchen mit kleinen Tipps immer wieder hilfreich zur Seite stehen. Eltern oder Lehrkräften bietet das Spiel einen Kontrollbereich, aus dem der Lernfortschritt des übenden Kindes ersichtlich wird.

Fazit: Für interessierte Kinder eine motivierende und kindgerechte Ergänzung zum Mathematik- und Sprachunterricht der Grundschule.



CITIES: SKYLINES

Vertrieb: Paradox Interactive
System: PC
Preis: ca. 25 €

USK:
 freigegeben ohne
 Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 13 Jahren

Auf einer Karte aus der Vogelperspektive Straßen bauen sowie Wohn-, Industrie- und Gewerbegebiete ausweisen, sind die Hauptaufgaben in dieser Städtebau-Simulation. Damit die Bürger auch langfristig zufrieden sind, ist aber noch vieles mehr zu beachten wie beispielsweise eine funktionierende Strom- und Wasserversorgung sowie genügend Schulen, Ärzte und Polizei. All dies hatten die meisten Tester mit Hilfe der Hinweise im Spiel schnell herausgefunden und nutzten geschickt die ihnen zur Verfügung gestellten Ressourcen, um in der Rolle des Bürgermeisters eine Stadt ganz nach ihren Vorstellungen zu kreieren. Erlebten sie die Städteplanung anfänglich als recht überschaubar, änderte sich dies im weiteren Verlauf deutlich. Übersicht sowie Planungsgeschick waren mehr und mehr gefordert.

Die Bewohner der Stadt im Normalgeschwindigkeits-Modus bei der Gestaltung ihres Tagesablaufs zu beobachten, faszinierte Mädchen und Jungen. Denn die Stadt ist bis ins Kleinste animiert und erzeugt im Zusammenspiel mit der grafischen Gestaltung nach Meinung der Tester eine stimmungsvolle Atmosphäre.

Auch die Genre-Profis zeigten sich zufrieden, bot ihnen das Spiel doch zahlreiche Handlungsoptionen wie die Ausdifferenzierung von Stadtvierteln und das Optimieren von Verkehrswegen. Planerisches und ökonomisches Handeln sowie das Verstehen von Zusammenhängen im urbanen Leben waren notwendig, um all dies erfolgreich umzusetzen.

Als nicht immer leichte Herausforderung beschrieben die Spieler das Regeln der Verkehrssituation wie verstopfte Straßen, unzufriedene Bürger und Umweltprobleme. Solche Schwierigkeiten durch planvolles und akribisches Bauen von U-Bahnen, Flughäfen, Bus- und Schienennetzen zu lösen und immer wieder anpassen zu müssen, gelang nicht jedem und erzeugte dann schon mal Frustrationsmomente.

Das Addon „After Dark“ bietet dem komplexen Stadtplanungsspiel noch weitere Handlungsmöglichkeiten und Herausforderungen, die die Experten gerne aufgriffen. Denn neben zahlreichen neuen Gebäuden, gibt es nun auch eine Nachtatmosphäre, die den Spieler vor neue Herausforderungen stellt. Da müssen beispielsweise anstelle von Solarkollektoren neue Stromquellen erschlossen, nächtliche Einbrüche bekämpft und die Verkehrssituation den Bedürfnissen der Nachtschwärmer nach Bars, Restaurants und Taxis angepasst werden.

Wem das nicht reichte, der fand in speziellen Spieleforen zahllose kreative Zusatzinhalte (Mods).

Fazit: Atmosphärisch und stimmungsvoll gehaltene Städtebausimulation, die nicht nur bei den Fans Lust aufs kreative Planen weckte.





Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, PS3, Xbox One,
 PC, Xbox 360
Preis: bis 70 €

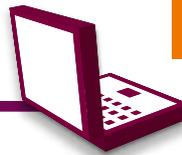
USK:
 freigegeben
 ohne Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
 ab 8 Jahren

FIFA 16

Für die Liebhaber der jährlich erscheinenden Fußball-Simulation sind die aktuellen Ligen und Kader der Mannschaften ein entscheidender Kaufanreiz. Natürlich ist man auch neugierig auf Neuheiten und Verbesserungen. Neben einer detailreicheren Grafik und dem veränderten Ballgefühl ist es nun auch möglich, mit Frauenteam im Saison-, Wettkampf- oder Managermodus zu spielen. Diese Neuerung fanden einige Mädchen ganz interessant. Hauptsächlich aber waren es die Jungen und hier die Fans, die sich begeisterten. Vor allem die Gestaltung des eigenen Ultimate Teams, bei dem man seine fiktive Mannschaft durch virtuelle Spielerkäufe verstärkt, fand hohen Anklang. Aber auch

Neulinge kamen zu ersten Spielerfolgen und beurteilten die Steuerungshilfen im Spiel zur Anpassung des Schwierigkeitsniveaus als hilfreich und leicht umsetzbar. Für alle Tester bestand das Spielvergnügen eindeutig im sportlichen Wettkampf. Sich stetig verbessern, Tricks erlernen, Taktiken beherrschen, die detailgetreue Gestaltung erleben, eine stimmungsvolle Atmosphäre genießen und am Ende den anderen im Match besiegt zu haben, machte das Spiel für sie spannend und unterhaltsam.

Fazit: Jedes Jahr aufs Neue begeistert die Fußball-Simulation vor allem die Fans der Spiele-Reihe.



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

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

FORZA MOTORSPORT 6

Bei über 400 Modellen in dieser Rennspiel-Simulation fiel es den Testern nicht immer leicht sich für ihren Lieblingswagen zu entscheiden. Dann aber waren besonders die Rennsport-Fans in ihrem Element. Kreativ wurden alle Tuning- und Optimierungsmöglichkeiten ausprobiert, um mit ihrem Boliden in den verschiedensten Renn-Optionen auf Sieg fahren zu können. Neben der Begeisterung für die detailgetreuen und realitätsnahen Rennstrecken wie dem Nürburgring, fand hier vor allem der Mehrspieler-Modus großen Anklang. Einen zusätzlichen Anreiz boten die sogenannten Mod-Pakete

mit denen zufällig gezogene Karten einmalig oder dauerhaft eingesetzt werden können, um bestimmte Fähigkeiten zu verbessern, wie etwa eine bessere Bodenhaftung bei Aquaplaning. Im Karrieremodus durchläuft der Spieler fünf verschiedene Staffeln, vom Super-Straßenrennen bis hin zum ultimativen Motorsport ist alles dabei. Diese und weitere Auswahl- und Handlungsmöglichkeiten vermittelten den jungen Rennfahrern ein Gefühl der Freiheit und Unabhängigkeit.

Fazit: Nur wer gute Streckenkenntnis, das richtige Fahrgefühl und Coolness beweist, kann nach Meinung der Rennsport-Fans auf Dauer siegreich sein.



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

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

Aufgabe ist es in dem farbenfrohen Jump&Run-Abenteuer mit bis zu 4 Kirby-Figuren dem Fantasiereich Traumland seine Farben zurückzubringen.

Böse Mächte haben diese entzogen und sämtliche Bewohner, bis auf die kugelartigen Kirbys, versteinert.

Durch abwechslungsreich gestaltete und herausfordernde Spielebenen mit Seen, Wasserfällen und Bergen muss die als drollig beschriebene Figur gelenkt werden. Dies geschieht aber nicht immer direkt, sondern mit Hilfe einer vom Spieler gezeichneten Regenbogenlinie, auf der sich Kirby fortbewegen kann.

Diese ungewöhnliche Art der Fortbewegung verwirrt anfänglich vor allem die jüngeren und unerfahrenen



KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

Tester. Doch sobald sie das Handling verinnerlicht hatten, bereitete es ihnen jede Menge Spaß, wie auch die Möglichkeit sich mit der Spielfigur kurzweilig in ein U-Boot, eine Rakete oder einen Panzer zu verwandeln, um so handlungsmächtiger zu werden.

Einig waren sich alle, dass man das Abenteuer besser allein oder zu zweit angeht, da andernfalls auf dem Bildschirm ein unübersichtliches Getümmel entsteht, dass die Spielfreude deutlich mindert.

Fazit: Liebevoll aufgemachtes Jump&Run-Abenteuer, das trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung Mädchen und Jungen abwechslungsreichen Spielspaß bot.

NBA 2K16

Bis auf den filmisch inszenierten „Meine-Karriere-Modus“, wo die Geschichte eines Basketballers erzählt wird, bietet diese Ballsportsimulation im Vergleich zum Vorgänger laut der Korbball-Experten keine wirklichen Neuerungen. Was sie aber nicht als Nachteil verstanden wissen wollten, sondern eher als Bestätigung, dass Spielgefühl, intuitive Steuerung, flüssige Bewegungsabläufe, stimmungsvolle Atmosphäre und vieles mehr sie auch in dieser Version überzeugen. Ähnlich erging es

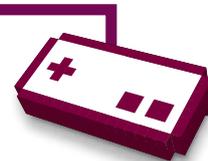


Vertrieb: 2K Games
System: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 50 €

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

interessierten und geduligen Neulingen, die aufgrund der verschiedenen Schwierigkeitsstufen, den langsam ansteigenden Herausforderungen und der verständlichen deutschen Anleitungen recht schnell zu motivierenden Spielerlebnissen kamen. Gut gefiel allen, dass es neben dem Körbwerfen und der Geschichte noch vielzählige andere Handlungsmöglichkeiten gibt, wie sein eigenes Gesicht einscannen und die Spielfigur damit gestalten, eine eigene Basketballhalle kreieren oder als Manager wirtschaftliches Handeln beweisen. Die filmisch erzählte Story im Karriere-Modus überzeugte dagegen nur wenige.

Fazit: Nach Meinung der jungen Genre-Experten ein bis auf die Film-Story stimmiges, temporeiches Sportspiel mit viel Tiefgang.



PES 2016

Für die Fans dieser Sportspiel-Reihe gibt es trotz fehlender Bundesliga keine bessere Alternative, was die Anhänger der FIFA-Reihe (s. S. 9) im Test natürlich gänzlich anders sahen. So haben beide Fußball-Simulationen seit vielen Jahren eine treue Fan-Gemeinde, die jedes Jahr auch die neueste Version besitzen möchte. Entscheidende Gründe hierfür sind u. a. die detailreiche Grafik, das realistisch wirkende Spielgefühl, die guten Steuerungsmöglichkeiten und die umfangreichen Taktikeinstellungen. Auch der Fokus auf die internationalen Pokalwettbewerbe, vor allem die asiatische, europäische und südamerikanische Champions League, sowie die stimmungsvolle und temporeiche Atmosphäre fanden den Zuspruch der Tester. Bemängelt wurden hingegen die Abstimmung der Kommentare, die teilweise zu langen Ladezeiten und die wenig realistische Darstellung ihrer Fußballidole. Gespielt werden können offline bzw. online verschiedene Einzel- und Mehrspieler-



Vertrieb: Konami
System: PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360, PC
Preis: bis 45 €

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

matches sowie ein Liga- und Managermodus. Interesse erzeugte auch der „Wunschelf-Modus“, wo man Spieler kaufen und seine Mannschaft mit dem Eintausch von erspielten Punkten verstärken kann.

Fazit: Vor allem für die Fans der Sportspiel-Reihe wieder eine actionreiche und stimmungsvolle Fußball-Simulation.



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

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



PROJECT CARS

Fahrphysik und Fahrgefühl sind gefordert, um in dieser realitätsgetreuen Rennsimulation im Einzelspieler-, Online- oder Karrieremodus Erfolg zu haben. Dass alle Strecken und Fahrzeuge von Beginn an zur Verfügung stehen, empfanden die einen als Gewinn von Handlungsfreiheit, andere dagegen als wenig herausfordernd. Sie hätten sich die jeweiligen Fahrzeuge und Strecken lieber erspielt. Allen gefielen dagegen die abwechslungsreichen Rennklassen, wo sie im Karrieremodus mit einer niedrigen Klasse wie dem Kart oder direkt mit einem

schnellen Tourenwagen starten konnten. Da sich jeder Wagen anders steuert und sich Fahrfehler sofort auswirken, zogen es die meisten Tester vor, besser mit einer niedrigen Rennklasse anzufangen. Um siegreich zu sein, bedurfte es Fingerspitzengefühl, Geschicklichkeit, Coolness und einer guten Wagen- und Streckenkenntnis, was besonders Anfängern nicht immer gelang. Die Rennspiel-Fans kritisierten zwar den fehlenden lokalen Mehrspieler-Modus, waren ansonsten aber zufrieden und probierten im Rennen neugierig alle Einstellungsmöglichkeiten der verschiedenen Wagen aus.

Fazit: Trotz einiger Kritikpunkte, fühlten sich in der umfangreichen und realitätsnahen Rennsimulation auch Rennspiel-Enthusiasten gefordert.

RIDE

Ältere Tester mit Mofa- oder Motorradfahrerfahrung bewerteten die Realitätsnähe in dem Motorrad-Rennspiel als stimmig und kamen im Gegensatz zu den jüngeren oder Genreunerfahrenen Spielern mit den Herausforderungen schnell klar. Wer hier nicht mit Konzentration und Geschicklichkeit das notwendige Fingerspitzengefühl entwickelte, der geriet schnell ins Straucheln und schon waren alle Siegchancen dahin. Ähnliches erlebten auch jene, die auf die im Spiel angebotene Fahrhilfe verzichteten, da sie nun ihr Fahrzeug manuell schalten und die Hinter- und Vorderradbremse getrennt betätigen mussten. So erlebten letztendlich nur die Erfolg und Spielspaß, die Frustrationstoleranz bewiesen und die anspruchsvolle Fahrphysik beherrschen lernten. Dass sie die Motorräder zudem noch nach eigenem Belieben gestalten und tunen konnten,



Vertrieb: Milestone
System: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Preis: bis 30 €

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

steigerte ihre Spielmotivation ebenso wie die Möglichkeit sich mit einem weiteren Mitspieler in diversen Wettrennen messen zu können.

Fazit: Für das realitätsnahe Motorrad-Rennspiel, das viel Feinmotorik erfordert, interessierten sich vorwiegend die Fans und Experten dieses Genres.

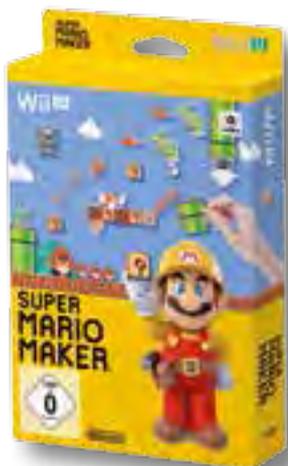
SUPER MARIO MAKER



Mit GamePad und TouchPen nach dem Baukastenprinzip selbst bunte 2D-Mario-Landschaften zu gestalten, gefiel auch den Mädchen. Hierfür bietet der Level-Editor verschiedene Themenbereiche wie Burg oder Unterwasserwelt und Gestaltungsstile aus mehr oder weniger bekannten Mario-Epochen an. Hat der Spieler sich entschieden, kann er mit Hilfe einer selbsterklärenden Benutzeroberfläche und dem Stift verschiedenste Bausteinelemente wie Fragezeichen, Röhren, Blöcke, Pilze, Sterne oder ein Trampolin nutzen

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

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



und an gewünschte Stellen im Spielfeld platzieren. Positiv bewertet wurde, dass hierbei jederzeit ein Wechsel zwischen dem Bau- und einem Spielmodus möglich ist, um sein Werk hinsichtlich Funktionalität überprüfen und bei Bedarf entsprechend verbessern zu können. Durch die Einbindung von Sound und Musik ließ sich der eigene Level auch noch atmosphärischer gestalten. Wer wollte, stellte sein Meisterwerk online, damit es andere Spieler herunterladen, spielen und bewerten konnten. Beurteilt zu werden und selbst auch Urteile abgeben zu können, fanden die Tester spannend und motivierend.

Fazit: Sich in vertrauten Spielwelten kreativ auszuprobieren, gefiel Mädchen und Jungen.



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

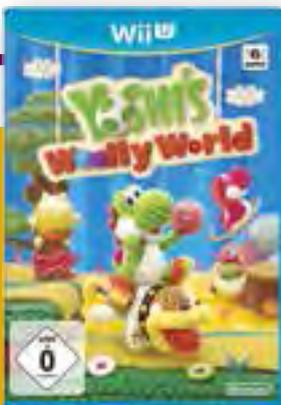
USK:
freigegeben ohne
Altersbeschränkung
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

Nicht nur die farbenprächtige und fantasievolle Papierwelt in diesem Mix aus Jump&Run und Abenteuerspiel begeisterte Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters. Ebenso angetan waren sie von der ungewöhnlichen Geschichte, in der eine Botschaft überbracht werden muss, wie auch von der Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, die sich mit der Spielfigur in Kombination mit der Steuerung umsetzen ließen. Da können sie u. a. mit Lichtstrahlen die Landschaft verändern, Zeitungspapier, das die Farbe in der Spielwelt rauben will, zum schmelzen bringen, Fotos schießen, Bewohnern der Papierwelt zu Hilfe eilen, auf einem

TEARAWAY UNFOLDED

Schwein reiten, durch Schluchten fliegen, kleine Zeichnungen erstellen oder durch Wischen über das Touchpad wirkungsvolle Winde erzeugen. Der Clou aber war für die Tester, dass die Spielfigur mit dem Spieler augenscheinlich interagiert, indem sie ihm kleine Gegenstände zuwirft, die er mittels Steuerung auffangen und wieder zurückwerfen kann. Entsprechend stimmige Soundgeräusche perfektionieren die ihrer Meinung nach gelungene Sinnestäuschung.

Fazit: Das Gefühl mit der Spielfigur interagieren zu können, faszinierte Mädchen und Jungen.



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

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

YOSHI'S WOOLLY WORLD

In typischer Jump&Run-Manier hüpf und läuft man mit Yoshi, dem bei vielen Kindern sehr beliebten kleinen grünen Dinosaurier, durch farbenprächtige und stimmungsvolle Wolllandschaften um seine entführten Freunde zu finden. Während die üblichen Handlungsforderungen, Umgebung erkunden, Gegner besiegen und Gegenstände einsammeln, kaum jemanden überraschten, waren Mädchen und Jungen von der fantasiereichen Aufmachung der Spielwelt aus Stoffen und Wolle sichtlich angetan. Besonders beeindruckten die damit verbundenen vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, die

sie als lustig und ideenreich beschrieben. Da konnten sie mit dem kleinen Dino u. a. auf einem Motorrad fahren, Wollfäden verschlingen, Gegner mit Wollknäuel einwickeln oder beschießen sowie schwebende Plattformen aus Watte zum Weiterkommen erstellen. All dies im kooperativen Modus auch mit anderen Mitspielern erleben zu können, steigerte noch einmal ihren Spielspaß. Denn hier waren nicht nur Geschick, Reaktionsgeschwindigkeit und Neugierde gefragt, sondern auch zielführende Absprachen untereinander.

Fazit: Das bunte Woll-Abenteuer faszinierte Mädchen und Jungen sowie Jung und Alt, bot es ihnen doch jede Menge Spielspaß.

Warum bist du bei den Spieltestern?

Ab 6 Jahren

Anel (14):

„Mir gefallen die Freistunde und die neuen Spiele, die man hier testet.“

Tobias (13):

„Man kann interessante Spiele testen und es macht Spaß und hier sind auch alle nett.“

Rasmus (14):

„Wegen den netten Leuten und weil wir hier Spiele in einer großen Gruppe zusammen spielen; um Spiele zu entdecken, welche man dann auch zu Hause spielen kann.“

Alisa (13):

„Weil man dort neue Spiele testet und alle freundlich zu jedem sind. Manchmal gehen alle auch was zusammen essen.“

Lynn (16):

„Die Spieltests sind eine gute Abwechslung zum Alltag. Man hat viel Spaß mit nahezu Gleichaltrigen und obwohl auch viele Jüngere dabei sind, knüpft man mit allen durch die Spiele Kontakte.“

Jan Philipp (15):

„Hier sind viele nette Leute, mit denen man gerne spielt und die man sogar in der Freizeit treffen will.“

Die „NachoGames“-Testerinnen und Tester erkunden neue Spielwelten und tauschen sich aus.



Vertrieb: Knapnok Games
System: Wii U
Preis: ca. 20 €
USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 12 Jahren

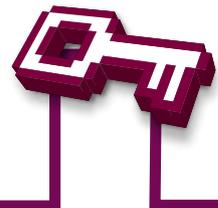


Fazit: Herausforderndes Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel, das aufgrund der speziellen Steuerungsmöglichkeiten besonders die Jungen anspricht.

AFFORDABLE SPACE ADVENTURES

In dem **Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel muss allein oder zu dritt ein kleines Raumschiff** durch bunte 2D-Unterwasserwelten und unwegsames Gelände auf außerirdischen Planeten gelotst werden. Unterwegs versperren und beschießen immer wieder Artefakte die Weiterreise. Da die Gebilde auf Wärme, Lautstärke oder Elektrizität reagieren, waren die Tester gefordert die Technik ihres Gefährtes gemäß der jeweiligen Bedrohung angemessen auszuloten. Nur wer hierbei Fingerpitzengefühl bewies, konnte seine Reise durch die gefährvollen Welten fortführen. Spannend und motivierend fanden die Spieler, dass das Aussteuern und Regulieren

mit dem Gamepad der Konsole mittels Touchscreen erfolgt. Diese spezielle Möglichkeit der Steuerung und Kontrolle vermittelt nach Meinung der Spieler zeitweise das Gefühl, selbst im Raumschiff zu sitzen. Um alle Gefahren meistern zu können, müssen die Spieler Geschick, Übersicht, Verstehen von Wechselwirkungsprozessen und zielorientiertes Handeln beweisen. Auch der Mehrspieler-Modus zu dritt gefiel, da sich hier alle Vorgehensweisen gemeinsam planen ließen.



Vertrieb: Daedalic
System: PC
Preis: ca. 30 €
USK:
 freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 9 Jahren

ANNA'S QUEST

Das mit **skurril wirkenden Charakteren bestückte und englischsprachig gehaltene Rätsel-Abenteuer** erzählt die Geschichte der kleinen Anna, die auf ihrem Weg dem kranken Großvater Medizin zu besorgen, von einer Hexe entführt wird. Diese benutzt Anna für ein wissenschaftliches Experiment, durch das Anna telekinetische Fähigkeiten erlangt. Gemeinsam mit dem in einen Teddybären verwandelten Freund Ben gelingt ihr die Flucht und ein aberwitziges Abenteuer beginnt. Auch die Mädchen fühlten sich von der Geschichte und der zu Beginn sehr ängstlich und hilflos wirkenden, aber im Laufe des Abenteuers immer mutiger werdenden Protagonistin angesprochen. In klassischer Point&Click-Manier müssen Rätsel gelöst, die Gegend erkundet,

Gegenstände gesammelt und in entscheidenden Spielsituationen zielorientiert miteinander verknüpft werden. Dies fiel nicht immer leicht und schaffte auch Unmut, da zum Verständnis die deutschen Untertitel gelesen werden mussten und manche Aufgabenstellungen den Testern auch nicht logisch erschienen. Amüsant und anregend fanden alle Annas Telekinese-Fähigkeit, mit der sich nicht nur Gegenstände verbiegen ließen.

Fazit: Wer Geduld und Lesebereitschaft aufbrachte, dem bot das Rätsel-Abenteuer mit seinen skurrilen Figuren herausfordernden und unterhaltsamen Spielspaß.

USK:

Ab 0 Jahren

Ab 6 Jahren

Ab 12 Jahren

Keine
Kennzeichnung

ANNO 2205

Vertrieb: Ubisoft
System: PC
Preis: ca. 40 €

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



Die Erdbevölkerung steht vor einer tiefen Energiekrise.

Aufgabe des Spielers ist es hier als Konzernleiter Abhilfe zu schaffen, indem er zur Energiegewinnung mit seinem Unternehmen Fusionsreaktoren auf dem Mond errichtet. Doch zuvor müssen in dem komplexen und detailreichen Aufbau- und Strategiespiel zahlreiche andere Aufgaben auf dem Planeten Erde erledigt werden. Es gilt Infrastrukturen in verschiedenen Erdregionen mit Wohnhäusern, Fabriken und Straßen zu schaffen sowie im weiteren Verlauf Raumhäfen zu erstellen, mit deren Hilfe der Mond besiedelt werden kann. Wie den Genre-Kennern geläufig, bedarf es auch funktionierender Produktionsstätten zur Beschaffung von Nahrung und wichtigen Ressourcen. Aufgrund der verständlichen und informativen Anleitungen kamen auch interessierte Neulinge mit den vielfältigen und abwechslungsreichen Anforderungen im Spiel schnell zurecht und schufen schon bald nicht nur beeindruckende Häuserkomplexe, sondern auch erste Siedlungen und Wirtschaftszweige. Dabei die immer komplexer werdenden Aufgabenbereiche im Blick zu haben und seine Handlungsschritte wohlüberlegt und angemessen aufeinander abzustim-

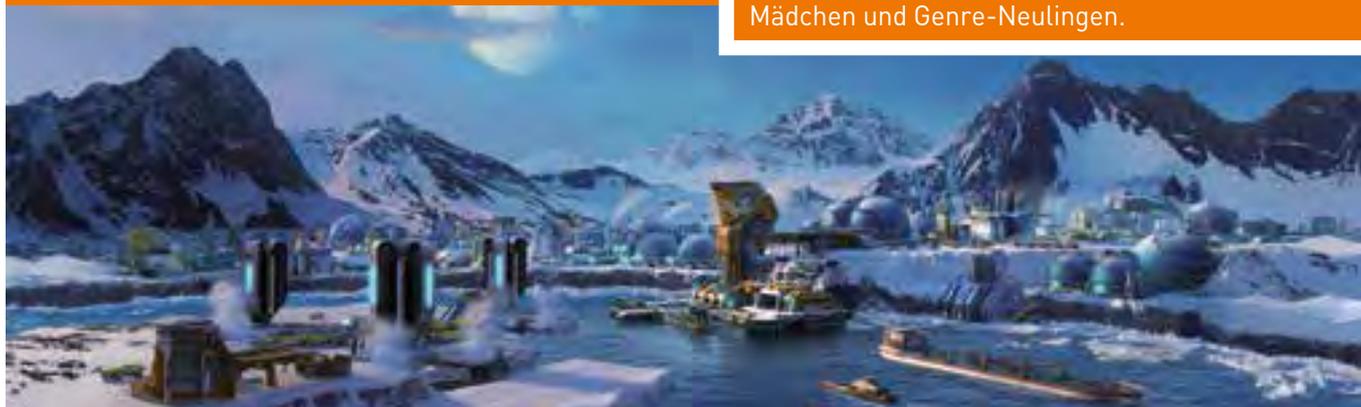
men, sind laut Testern entscheidende Kriterien um Erfolg zu haben. So ist es u. a. notwendig, die Produktion von Gütern nicht überzustrapazieren, um den wachsenden Ansprüchen der Bevölkerung gerecht zu werden, sondern auf ein gesundes Gleichgewicht zu achten. Ökonomisch klug handeln ist ebenfalls ein wichtiges Kriterium. Denn finanzielle Fehlplanungen führen zu Rückschlägen und können zumeist nur mit kostenintensiven Maßnahmen wie Abriss von Häusern oder im Spiel möglichen Nebenaufträgen ausgeglichen werden.

Unterschiedlich bewertet wurde, dass direkte Bedrohungen durch Feinde ausgespart sind.

Zwar gibt es die Option, in kurzen Missionen mit Hilfe von wenig bedrohlich dargestellten Seekämpfen an seltene Rohstoffe zu gelangen, doch dass die Kämpfe in gesonderten Spielbereichen stattfinden, gefiel nicht jedem. Alle zeigten sich dagegen beeindruckt von der detailreichen Spielgestaltung, dem futuristischen Design, der komplexen Vielfalt und den motivierenden Planungs- und Handlungsmöglichkeiten. Dabei zuzusehen wie u. a. einzelne Gebäude aufgrund technologischer Verbesserungen ihr Äußeres verändern oder sich Menschen und Fahrzeuge durch Städte bewegen, sorgte für zusätzliche Spielfreude. Da störte auch ein fehlender Mehrspieler-Modus nicht.



Fazit: Das benutzerfreundliche und detailreiche Aufbau- und Strategiespiel mit seinem futuristischen Szenario weckte auch das Interesse von Mädchen und Genre-Neulingen.





Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

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

In dem 3D-Rätselspiel steuert man den Pilzkopf Toad oder seine Freundin Toadette.

In bis zu siebzig farbenfrohen und abwechslungsreich gestalteten Level gilt es jeweils den goldenen Stern zu finden. Dafür müssen Kombinationsrätsel gelöst sowie Gegner umgangen oder bekämpft werden. Hauptattraktion des Spielgeschehens stellte für die Tester die Kamera dar, mit der man bei entsprechender Steuerung 360 Grad um die quaderförmigen Level rotieren kann. Ständiges Drehen und Zoomen waren gefordert, um mittels Perspektivwechsel alle Mechanismen verstehen und die Geheimnisse jedes Levels lüften zu können, was aber alle Spieler mit etwas Übung und Geschick schnell verinnerlichteten. Mit Kon-

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER



zentration, logischem Denken und räumlichem Vorstellungsvermögen konnten sie so Schalter aktivieren, Grünzeug rupfen, Gegner bewerfen, Bonus-Gegenstände nutzen und Diamanten finden, welche für die Freischaltung weiterer Level benötigt werden. Gut gefiel den Kindern auch die Einbindung des Wii-U Gamepads ins Spielgeschehen. Via Touchscreen ließen sich so verschiedene Elemente bewegen und drehen oder durch Pusten sogar Plattformen aktivieren.

Fazit: Die Möglichkeit im Spielverlauf immer wieder die Perspektiven wechseln zu können, motivierte auch Mädchen, sich auf das unterhaltsame Rätsel – und Knobelerlebnis einzulassen.

GEOMETRY WARS 3: DIMENSIONS

Die Actionfans waren von dem neonfarbig gehaltenen Abschuss-Spiel mit seiner rasanten Hintergrundmusik angetan. Aufgabe ist es mit einem kleinen Raumschiff geometrische Formen und andere Gebilde abzuschießen, feindlichen Angriffen auszuweichen und herumfliegende Bonuspunkte einzusammeln. Obwohl das Spielprinzip von allen schnell erfasst wurde, zeigte sich doch bald, dass trotz verschiedener Schwierigkeitsstufen nur die Spieler auf Dauer erfolgreich waren, die schnelles Reaktionsvermögen, planerisches Handeln, taktisches Denken und Geschick im Umgang mit der Steuerung bewiesen. Auch war es von Vorteil, die verschiedenen Gegner und deren individuelle Flugbahnen zu studieren und zu beherrschen. Bei Erfolg lassen sich weitere neue Herausforderungen freischalten, was die Spieler zusätzlich motivierte im Spiel zu



Vertrieb: Sierra
System: PC, Xbox One, Xbox 360, PS4, PS3
Preis: bis 15 €

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

bleiben. Gerne gespielt wurde auch der lokale Multiplayer-Modus, da man hier im direkten Vergleich und in limitierter Spielzeit mit- und gegeneinander spielen konnte.

Fazit: Das actionreiche und auch herausfordernde Geschicklichkeitsspiel faszinierte ausschließlich die Jungen.

GUITAR HERO LIVE

Dieser Teil der farbenfrohen und teilweise recht realistisch wirkenden Musikspielreihe bietet neben einer überarbeiteten Gitarre noch eine zusätzlich Online-Funktion mit zahlreichen neuen Liedern und Musikvideos. Mit einem Controller in Gitarrenform Musik gestalten, interessierte Mädchen und Jungen. Hochkonzentriert verfolgten sie die auf dem Bildschirm ablaufenden Symbole, um diese dann entsprechend im Takt der Musik mittels bestimmter Tasten auf der Gitarre wiederzugeben. Ein Kippschalter simuliert dabei das Schwingen der Saiten. Wem dies mehrmals nicht gelang, dem bekundete ein virtuelles Publikum durch Buh-Rufe sein Missfallen. Dennoch die Hürde zu überwinden, fiel den meisten nicht schwer, da ein verständliches Tutorial und verschiedene Schwierigkeitsgrade sowohl Links- als auch Rechtshändern den Spieleinstieg anregend unterstützen. Entsprechend motiviert wurde mit Rhythmusgefühl, Songkenntnis und



Vertrieb: Activision
System: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, iOS
Preis: bis 95 €
 (inkl. Gitarren-Controller)

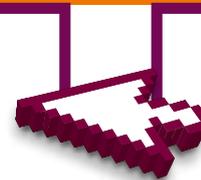
USK: freigegeben ab 6 Jahren
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Reaktionsschnelligkeit geübt und geübt, um u. a. die Höchstwertung von 5 Sternen für einen Song zu erzielen oder sein Können in einer höheren Schwierigkeitsstufe erneut zu beweisen.

Fazit: Stimmungsvolles Musikspiel, das nicht nur bei jüngeren Spielern das Gefühl erzeugte, selbst als Gitarrist auf einer großen Bühne zu stehen.

LEGO JURASSIC WORLD

Vor allem die Jungen, aber auch einige Mädchen konnten einen oder mehrere der gleichnamigen Kinofilme und so waren besonders diese Tester neugierig zu erfahren, was das bunte und linear verlaufende Rätsel-Abenteuer im LEGO-Stil alles zu bieten hat. Gut gefiel ihnen, dass sich neben dem freien Spiel die Dschungelwelt auch in Eigenregie erkundet lässt und in einem weiteren Spielmodus die Gestaltung eigener Dinosaurier-



Vertrieb: Warner Interactive
System: Wii U, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC, N3DS, PS Vita
Preis: bis 40 €

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

kreationen möglich ist. Diese Option bereite gerade den Jungen viel Spaß, da sie anschließend mit den Sauriern nach Herzenslust den JurassicPark verwüsten durften. Die Option Gegenstände zu zerstören, um dann aus den Bruchstücken wieder Neues zu erschaffen, ist typisch für LEGO-Abenteuer und begeisterte in Kombination mit Rätseleinlagen und unterschiedlich ausgestatteten Spielcharakteren, zwischen denen je nach Aufgabe hin- und hergeschaltet werden muss, nicht nur Genre-Fans. Zuspruch fand auch der Part, bei dem als Team jeweils ein Spieler eine Figur steuert und ein Weiterkommen nur im kooperativen Zusammenwirken funktioniert.

Fazit: Mit Humor und Spannung ausgestattetes LEGO-Rätselabenteuer, das sich nah an den Filmvorlagen orientiert.





LEGO DIMENSIONS

Ein farbenreiches Bauklötzchen-Action-Adventure

nun auch mit Sammelfiguren wie bei Skylanders, Disney Infinity oder Amiibo von Nintendo spielen zu können, machte alle Tester entsprechend neugierig. Hier wie dort werden die Figuren auf ein Portal gestellt und anschließend in einer bunten und ansprechend gestalteten 3D-Spielwelt gesteuert. Zur Verfügung stehen im Starter-Set Batman, Zauberer Gandalf und Wildstyle aus The LEGO Movie. Dass die Figuren, ebenso wie das Dimensions-Portal und das Batmobil, erst in klassischer LEGO-Manier analog zusammengebaut werden müssen, sorgte bei den Kindern für zusätzliche Spannung.

Im Gegensatz zu den LEGO-Filmadaptionen-Spielen wie Harry Potter oder Star Wars, agieren hier verschiedene Filmcharaktere als Team. Zusammen mit Batman und Gandalf Abenteuer zu bestehen, fanden die Tester spannend und witzig zugleich, zumal jede Figur spezielle Fähigkeiten besitzt und es im Teamspiel zu zweit zielführender Abstimmungen bedurfte.

Innerhalb der Spielgeschichte wird die Vermischung der verschiedenen Fantasie-Ebenen ebenfalls thematisiert. Um mysteriöse Ereignisse untersuchen, ihre Freunde wiederfinden und in die jeweils eigene Welt zurückkehren zu können, gilt es mit den Figuren verschiedene Filmwelten zu erkunden wie beispielsweise die vom „Zauberer von Oz“, den „Simpsons“, „Zurück in die Zukunft“ oder „Scooby Doo“. Um voranzukommen müssen Gegner besiegt, Rätsel gelöst, knifflige Sprungpassagen gemeistert sowie für dieses Genre üblich Objekte zerstört und in neuer Gestalt zusammengebaut werden. Außerdem lassen sich versteckte Objekte finden, um in

Vertrieb: Warner Interactive
System: Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Preis: bis 120 €
 (optionale Zusatzkosten)

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

Fazit: Das bunte Action-Abenteuer mit seinem Figuren-Mix aus verschiedenen Filmwelten interessierte Mädchen und Jungen.

dem jeweiligen Level eine volle Prozentzahl zu erreichen, was insbesondere erfolgsorientierte Kinder und Jugendliche motivierte. Die Spieler waren sich nicht immer einig, ob zuerst alles abgesucht oder die Geschichte weitergespielt werden sollte. Allerdings gestaltet sich die Jagd nach den Prozenten besonders schwierig, da hier zumeist weitere Figuren benötigt werden, um beispielsweise spezielle Hindernisse aus dem Weg zu räumen und so alle geheimen Passagen betreten zu können.

Diese können in speziellen Sets oder einzeln nachgekauft werden. Da dies erfahrungsgemäß recht teuer werden kann, zeigten sich die meisten zufrieden, dass sich das vergnügliche Abenteuer auch ohne Zusatzkäufe durchspielen ließ.

Kritisch anzumerken ist, dass das Spiel für Konsolen oft nur mit entsprechenden Online-Updates problemlos funktionierte.





LITTLE BIG PLANET 3

Vertrieb: Sony Computer Entertainment
System: PS4, PS3
Preis: bis 20 €

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

Gänzlich unvorbereitet und unwissend befreit man zu Beginn dieses Jump&Run-Abenteuers als „Sackboy“ drei böse Titanen, die daraufhin versuchen der Fantasiewelt Bunkum und ihren Bewohnern die Fähigkeit der Kreativität zu nehmen.

In unterschiedlich, abwechslungsreich und anregend gestalteten Levels gilt es, die Bösewichte und ihren Befehlshaber Newton bei ihrem Vorhaben zu stoppen. Dass dabei bis zu vier Spieler sowohl offline als auch online am Geschehen teilnehmen können, ließ Mädchen und Jungen unterschiedlicher Altersgruppen neugierig werden und sorgte für kommunikationsreiche und unterhaltsame Gruppenerlebnisse.

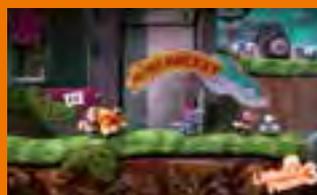
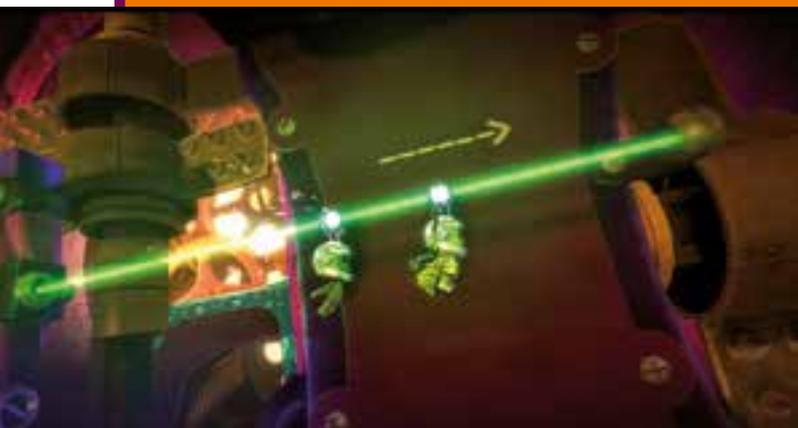
Die farbenfrohe Grafik und die musikalische Untermalung wurden von den Spielern zwar als kindlich, aber dennoch atmosphärisch stimmungsvoll und freundlich bewertet. Den einem Jutesack ähnelnden kleinen Helden wie auch seine drei mit ganz speziellen Fähigkeiten ausgestatteten Freunde fanden sowohl Mädchen als auch Jungen spaßig und sympathisch. Das Erlebnis alle Figuren dabei selbst zu steuern und mit ihnen u. a. Gegenstände zu teleportieren oder an Wänden zu

laufen, motivierte alle Spieler zusätzlich. Gefordert werden Geschicklichkeit im Umgang mit der Steuerung und problemlösendes, kreatives Denken beim Absolvieren von Rätselpassagen.

Konzentriert und neugierig stellten sich die jungen Testerinnen und Tester laufend, schwimmend, hüpfend oder auch fliegend allen Hindernissen und Rätseln in diesem ihrer Meinung nach mit viel Witz inszenierten Abenteuer, das ihnen zudem im späteren Spielverlauf noch verschiedene Lösungswege und Handlungsalternativen bot. Da störte es auch nicht, dass es zur Aufgabenbewältigung nur eine Schwierigkeitsstufe gibt und manche Herausforderungen besonderes Fingerspitzengefühl bei der Steuerung erforderten, die nur mit viel Geduld, Ausdauer und mehreren Anläufen zu schaffen waren.

Interessiert zeigten sich die Spieler auch an der Funktion „PlaystationNetwork“, mit der sich das Spiel mit dem Internet verbinden lässt. Hier lassen sich beispielsweise eigene Level gestalten, die dann anderen Spielern online zur Verfügung gestellt werden können. Auch besteht die Möglichkeit von anderen Spielern gestaltete Level kostenfrei herunterzuladen. Eltern sollten wissen, dass es in dieser Funktion auch kostenpflichtige Angebote gibt, wie z. B. neue Kostüme für die einzelnen Charaktere im Spiel.

Fazit: Stimmungsvolles und abwechslungsreiches Jump&Run-Abenteuer, das Mädchen und Jungen vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß bereitet.



MARIO PARTY 10

Auf fünf farbenfroh gestalteten Spielfeldern können bis zu vier Spieler in Brettspielähnlichen Würfelwettbewerben gemeinsam oder gegeneinander antreten.

Dabei zieht jeder Spieler mit einer aus dem Mario-Universum bekannten Spielfigur von Feld zu Feld und meistert verschiedene, abwechslungsreich gehaltene Mini-Spiele. Um zu gewinnen, ist nach Meinung der Tester neben Geschicklichkeit, Merkfähigkeit, Denkvermögen und Schnelligkeit auch eine gewisse Portion Glück erforderlich.

Da die Umsetzung der wichtigsten Steuerungsbefehle von den Jüngeren schnell verstanden wurde und die spaßigen Spielherausforderungen auch Ältere motivierte einzusteigen, entwickelte sich recht schnell ein



Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 35 €

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

unterhaltsamer und zeitweise lautstarker Party-Spaß für Jung und Alt. Dies galt auch für den neu hinzugekommenen Bowser-Modus, bei dem ein zusätzlicher Spieler in die Rolle des Erzfeindes von Mario schlüpft und versucht die anderen vier Spieler am Weiterkommen zu hindern. Gemeinsame Absprachen und kooperatives Handeln waren dann gefordert, um dem Bösewicht Paroli zu bieten.

Fazit: Trotz weniger Neuerungen im Vergleich zum Vorgängerspiel, konnte der Party-Spaß erneut Jung und Alt begeistern.

MINECRAFT: STORY MODE



Minecraft ist bei vielen Spielern beliebt. Entsprechend neugierig wurde das bunte Abenteuer in der Klötzchenwelt unter die Lupe genommen. Aufgabe ist es den Hauptpreis bei einem Bauwettbewerb zu gewinnen.

Ähnlich eines interaktiven Films betrachtet der Spieler das animierte Geschehen, lauscht Gesprächen und kann immer wieder bestimmen, wie es weitergehen soll. Da müssen Antwortmöglichkeiten ausgewählt, kleinere

Kämpfe absolviert und auf Knopfdruck Dinge zusammengebaut werden. Alle

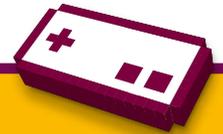
Figuren, Pflanzen und Umgebungen entsprechen der bekannten Minecraft-Grafik und wurden von den Testern als ansprechend animiert bewertet. Enttäuscht zeigten sich manche von dem ihrer Meinung nach geringen Schwierigkeitsgrad. Dass die Dialoge ausschließlich in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln erfolgen, sorgte ebenfalls für Missmut, da so nicht jeder die zahlreichen Gags und Anspielungen auf das Original sofort verstand. Gut gefiel, dass sich die Geschichte durch getroffene Entscheidungen erkennbar und spannungsvoll verändert.



Vertrieb: Telltale Games
System: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PS Vita, iOS, Android
Preis: bis 15 € pro Episode

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

Fazit: Witziges, filmisch erzähltes Episoden-Abenteuer mit interaktiven Elementen, das männliche und weibliche Minecraft-Spieler ansprach.



NEVER ALONE

In der Rolle des Inupiat-Mädchens Nuna versucht man in dem märchenhaft anmutenden 2D-Jump&Run- und Rätsel-Abenteuer ihr Heimatdorf von einem gewaltigen Schneesturm zu befreien. Bei der Bewältigung bedrohlicher Situationen steht dem Mädchen ein Polarfuchs zur Seite. Die Tester empfanden diese Figur als äußerst motivierend, da ein zweiter Spieler die Steuerung des Vierbeiners übernehmen kann und sich so zu zweit die Herausforderungen leichter meistern ließen. Das Abenteuer kann aber auch alleine angegangen werden und ein Wechsel zwischen beiden Figuren ist möglich.

Zumeist zu zweit erwehrt sie sich Naturgeistern, wilden Tieren, verschoben Gegenstände und beseitigten auf ihrem beschwerlichen Weg zahlreiche Hindernisse. Mit fortschreitendem Handlungsverlauf werden die Aufgabenstellungen immer verzwickter und bedürfen



Vertrieb: E-Line Media
System: PS4, Xbox One, PC, Wii U
Preis: bis 15 €

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

zur Lösung Geduld, Ausdauer und Kombinationsgeschick. Da unterschiedliche Schwierigkeitsstufen fehlen, nutzten weniger geübte Spieler gerne die Möglichkeit sich im Zusammenspiel mit einem erfahrenen Mitstreiter entsprechend helfen zu lassen.

Fazit: Die von Freundschaft, Vergänglichkeit und Erwachsenen werden handelnde Geschichte interessierte Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters.

SPLATOON

Eine möglichst große Fläche mit Farbe auszumalen, beschreibt das Ziel des Spiels und erinnerte die Tester an eine im Manga- und Anime-Stil gestaltete, dreidimensionale, wettkampfbetonte Paintball-Variante. Als witzig aussehendes Tintenfischwesen darf man zwischen diversen Gegenständen wie z.B. übergroßen Farbbollen, Pinseln oder Waffen wählen und erkundet



anschließend ein begrenztes Areal. Entweder als Einzelspieler oder online im vier gegen vier Modus gilt es, das gesamte Gelände in der Farbe des eigenen Teams einzufärben und gleichzeitig den Geg-

ner, der gleiches plant, mit unterschiedlichen Farbatacken reaktionsschnell und mit Übersicht daran zu hindern. Dies erfolgreich umzusetzen, bedurfte trotz entsprechender Anleitung im Tutorial einiger Übung und wurde von den Testern als gewöhnungsbedürftig beschrieben. Lustig und abwechslungsreich bewerteten sie die witzigen Charaktere sowie die Möglichkeit diese vielfältig zu gestalten. Als interessanteste Spiel-Option erlebten zwar die meisten den Online-Modus, kritisierten ihn aber auch zugleich, da jeder Spieler hier eine eigene Konsole benötigt.

Fazit: Wild mit Farbe um sich schießen und als Team taktisch agieren, gefiel auch den Mädchen.

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 40 €

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



Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 35 €

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

THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Im Königreich Textilia wurde die Prinzessin von einer Hexe aus dem Lumpenland verzaubert und kann nun keine schönen Kleider mehr tragen. Drei Helden werden benötigt, um den Zauber zu brechen. Hier fühlten sich vor allem die Jungen angesprochen, denn neben dem Erkunden der Landschaften und dem Lösen von Schalter- und Schieberätseln mussten sie am Ende eines jeden Spielabschnittes einen Endgegner besiegen. Dies gelang aber nur im taktischen Zusammenwirken mit allen drei Charakteren, was die Tester als spannend und motivierend beschrieben, zumal das Spiel auch zu dritt online oder lokal mit jeweils einem eigenen Spielgerät

angegangen werden kann. Dass hierfür ein Spiel ausreicht, um es dann auf zwei weitere Handhelds kostenlos herunterzuladen, wurde von allen als spielerfreundlich bewertet. Bemängelt wurde dagegen, dass man nur zu dritt oder alleine spielen kann, wobei letztere Variante von ihnen als viel schwieriger und weniger anregend empfunden wurde, da hier die drei Charaktere abwechselnd und nacheinander gesteuert werden müssen.

Fazit: Das Rätsel- und Abenteuerspiel zu dritt anzugehen, bereitete vor allem den Jungen den größten Spielspaß.



TRI: OF FRIENDSHIP AND MADNESS

In einer fernöstlich anmutenden Welt sind die Götter, unsterbliche Fuchswesen, verschwunden. Um sie wiederzufinden, muss der Spieler in verschiedenartige Level jeweils drei Fuchsstatuen einsammeln, um ein Portal in die nächste Spielwelt öffnen zu können. Die Plätze, wo sie zu finden sind, scheinen aber unerreichbar, wäre da nicht das sogenannte „Tri“, ein uraltes Artefakt. Mit diesem kann der Spieler Dreiecke zeichnen, die es ihm ermöglichen die Hindernisse zu überwinden. Diese ungewöhnliche, fast meditativ wirkende Rätselherausforderung gefiel nicht allen Testern, zumal das Spielprinzip gleich bleibt und die Lösungswege nicht immer eindeutig erscheinen, was sogar die Rätselprofis regelrecht ins Grübeln brachte. Um erfolgreich zu sein, sind Geduld, logisches Denken, Konzentration, Zeichengeschick und räumliches Vorstell-



Vertrieb: Rat King
System: PC
Preis: ca. 15 €

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

ungsvermögen gefordert. Gut fanden die Spieler, dass sich die Aufgaben auf unterschiedliche Weise lösen ließen, weniger gut, dass es nur eine englische Sprachanleitung mit deutschen Untertiteln gibt.

Fazit: Abstraktes Rätsel- und Puzzlespiel, das vorwiegend die Genrefans interessierte.

Warum bist du bei den Spieltestern?

Ab 12 Jahren

Kevin (13):

„Ich spiele gerne und ich komme auch, weil es mir Spaß macht, mit meinen Freunden zusammen zu spielen.“

Dennis (16):

„Mein kleiner Bruder hat oft davon erzählt. Da habe ich mir gedacht: ‚Das schaue ich mir mal an.‘ Die Leute hier sind alle total nett und gut drauf.“

Pearl (17):

„Ich wurde von meiner Freundin informiert, welche bereits zu diesen ging. Es ist immer eine angenehme Atmosphäre hier und die Spiele sind trotz der Altersbeschränkung immer interessant und oft spaßig.“

Yannick (15):

„Hier lerne ich Spiele kennen, die ich mir sonst nie angeguckt hätte. Außerdem ist es lustiger hier mit anderen zu spielen als zu Hause alleine.“

Miro (17):

„Es macht Spaß neue Spiele zu testen und nachher den Lesern einen Eindruck zu vermitteln von dem Spiel. Deswegen bin ich Spieltester.“

Karina (14):

„Es macht Spaß. Man kann Spiele testen, bevor man sie kauft. Und es macht Spaß mit meinen Freunden Multiplayer-Spiele zu spielen.“

Mit viel Spaß und Engagement werden die neuen Spiele getestet.





Vertrieb: Grey Box
System: PC
Preis: ca. 45 €

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

GREY GOO

In der Kampagne dieses klassischen Echtzeitstrategiespiels übernimmt der Spieler die Kontrolle über das vom Untergang bedrohte Volk der Beta. Zur Verteidigung gegen seine Feinde gilt es aus der isometrischen Perspektive heraus u. a. schützende Basen zu bilden, Ressourcen zu gewinnen und Streitkräfte aufzubauen. Um Gegner zurückdrängen zu können, sind genretypisch vor allem strategische Überlegungen und taktische Entscheidungen gefordert.

Dabei unterscheiden sich die drei spielbaren Rassen in dem düster gehaltenen Szenario elementar voneinander. „Besonders die Rasse der Goo spielt sich hier ganz anders als in vergleichbaren Strategiespielen, da sie sich amöbenartig verhalten“, so der fachkundige Kommentar

eines Testers. Diese Neuerung im Spielsystem beherrschen zu lernen, motivierte besonders die Genre-Experten. Dagegen sorgte der in drei Stufen regelbare, aber nicht immer stimmige Schwierigkeitsgrad gelegentlich für Unmut. Mancher Genre-Profi vermisste zudem strategische Feinheiten im Spiel, da oftmals Anzahl und Stärke der Truppen und nicht geschicktes Taktieren der ausschlaggebende Faktor für Sieg oder Niederlage war.

Fazit: Echtzeitstrategiespiel mit drei sehr unterschiedlich zu spielenden Rassen, das vor allem Genre-Kenner und -profis längerfristig herausforderte.

LARA CROFT UND DER TEMPEL DES OSIRIS

Mit der Archäologin Lara Croft und ihren Helfern einen sagenumwobenen Tempel suchen und sich dabei vieler Gefahren erwehren, begeisterte vorwiegend männliche Spieler. Obwohl das Action-Adventure auch alleine gespielt werden kann, bevorzugten die meisten Jungen das kooperative Erlebnis mit bis zu vier Mitspielern. Denn jeder Spielcharakter besitzt einzigartige Fähigkeiten, die im Zusammenwirken das Überwinden von Hindernissen, Abwehren von Gefahren und Besiegen von Gegnern erleichtern. Da gilt es u. a. Haken in Wände zu schießen, mit Seilen über Abgründe zu balancieren, göttliche Kräfte zu nutzen oder Plattformen zu bewegen. Als Vertrauens- und Bewährungsprobe ver-

Fazit: Im Team mit der Kultfigur Lara Croft ein spannendes, aber nicht immer allzu herausforderndes Rätselabenteuer zu bestehen, motivierte vorrangig die Jungen.



Vertrieb: Square Enix
System: PC, PS4, Xbox One
Preis: bis 20 €
 (optionale Zusatzkosten)

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



standen die Tester die Möglichkeit, im Handlungsverlauf auch Mitspieler opfern zu können, um so eine höhere Punktzahl zu erreichen. Die meisten machten hiervon keinen Gebrauch, zumal dieser Spielstil auch schwierigere Herausforderungen zur Folge hatte. Als abwechslungsreich und spannend beurteilten die Spieler die Möglichkeit, jederzeit in das laufende Spielgeschehen einsteigen und auch wieder aussteigen zu können.

HEROES OF THE STORM

Vertrieb: Blizzard
System: PC
Preis: kostenlos
(optionale Zusatzkosten)

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



Das Genre der „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA), siehe auch „League of Legends“ (Band 23),

fasziniert seit mehreren Jahren nicht nur jugendliche Spieler, sondern auch viele Erwachsene.

Spielt man hier doch online und duellartig in zwei Fünfer-Teams, wobei jedes Teammitglied die Kontrolle über eine Heldenfigur übernimmt. Da auf westeuropäischen Servern gespielt wird, sind gute Englischkenntnisse zwar nicht zwingend notwendig, aber hilfreich.

Spielziel ist es, die Basis der gegnerischen Partei zu zerstören. Um dies zu erreichen, sind Übersicht, Taktik, Konzentration und vor allem ein gutes Zusammenspiel als Team gefragt. Obwohl im Mittelpunkt der Handlungen kontinuierlich kriegerische Auseinandersetzungen stehen, wirken diese aber in ihrer Bildwirkung aufgrund der comicartigen Inszenierung auf ältere Zielgruppen ab 12 Jahren nicht überfordernd.

Während ungeübte Spieler noch unterstützend begleitet werden mussten, gelang den genreerfahrenen Testern der Einstieg ins Spiel ohne Probleme. Im Vorteil waren jene, die mit Übersicht zügig bestimmte Positionen auf der Spiellandschaft besetzten oder wichtige Gegenstände einsammelten, um sich so zusätzliche Gebäude oder Einheiten zur eigenen Stärkung zu sichern. Alle Spieler betonten, dass über

Sieg und Niederlage neben Geschicklichkeit, strategischem und taktischem Denken unbedingt auch gutes Teamwork und Verlässlichkeit ausschlaggebend sind. Laut der Spieler liegt hierin auch die hohe Faszinationskraft dieses Genres. „Je eingespielter ein Team, desto erfolgreicher ist es und jeder trägt Verantwortung“ (Junge, 15).

Für die Tester war es „nur normal“, dass man die zwischen 15 und 40 Minuten dauernden Spielrunden nicht vorzeitig abbricht. Geschah dies doch, war der Unmut groß. Artet im Chat dieser Unmut in unflätige Beschimpfungen oder Beleidigungen aus, kann dies zu Sanktionen wie z. B. einem Ausschluss durch den Betreiber führen.

Dass man sich mit Geld weitere Charaktere verschaffen kann, fanden die Tester zwar interessant, wurde zumeist aber nicht genutzt, da diese Option die Siegchancen nicht wirklich verbesserte. Sie entschieden sich lieber für die langwierige Variante, nämlich dem Sammeln von Goldmünzen durch Siege und spezielle Aufgaben.

Auffallend in den Testergruppen war, dass im Vergleich zu anderen kämpferisch ausgerichteten Spielen, dieses Genre gerne auch von Mädchen gespielt wurde.

Fazit: Farbenprächtig gestaltetes Kampfspiel, bei dem kooperatives Spielen im Vordergrund steht und das auch bei Mädchen auf großes Interesse stieß.





LIFE IS STRANGE

Fantasy- und Mystery-Filme sind bei Jugendlichen allseits beliebt und so waren Mädchen und Jungen gespannt, was diese fast filmisch wirkende Geschichte zu bieten hat.

Im Mittelpunkt der Handlung steht die Fotografie studierende Max, deren beschauliches Alltagsleben sich gründlich ändert als sie erkennt, dass sie die Fähigkeit besitzt die Zeit zurückdrehen zu können. Ohne große Action wird der Spieler in die Geschichte eingeführt und kann in aller Ruhe und mit großer Bewegungsfreiheit die Lebenswelt der jungen Studentin auf dem Campus und in der Kleinstadt erkunden, dabei zahlreiche Charaktere kennenlernen und abwechslungsreiche Handlungsoptionen erproben.

Die Geschichte bot vor allem den Mädchen verschiedene Identifikationsmöglichkeiten, denn trotz ihrer übersinnlichen Kräfte ist Max ein ganz normaler Teenager mit mehr oder weniger alltäglichen Fragen und Problemen. Da geht es um verpasste Chancen, Liebe, Freundschaft, Eifersucht, Erwachsen werden, Beliebtheit, Konflikte mit Eltern, psychische Probleme, Noten, Soziale Medien, Mobbing und vieles mehr. Die Jungen fanden es ebenfalls spannend in das Abenteuer einzutauchen, konnten sie doch mit den Fähigkeiten der Protagonistin tödliche Geschehnisse wie die Ermordung einer Mitschülerin rückgängig machen. Aber auch weniger dramatische Ereignisse wie die Einflussnahme auf eine bessere Notengebung oder die Beschaffung von zusätzlichen Informationen sorgten für unterhalt-

same Spannung. Manche ältere Tester beschrieben ihre Handlungsmöglichkeiten und das damit verbundene Spielgefühl als ambivalent. So fühlten sie sich durch die Möglichkeit Handlungsverläufe beeinflussen zu können mächtig, gleichzeitig aber auch unsicher, da ihr Eingreifen der Geschichte eine möglicherweise unerwartete und nicht gewollte Wendung gab. Ihrer Meinung nach wird dieses Gefühl noch verstärkt durch die Tatsache, dass sich viele ihrer Entscheidungen selten mit einem eindeutig Richtig oder Falsch beantworten lassen, da sie wie im wahren Leben zumeist auf subjektive Empfindungen und Erfahrungen beruhen. In solchen Momenten empfanden sie es hilfreich und entlastend, getroffene Entscheidungen oder erfolgte Gespräche mittels Zeitsprung noch einmal angehen zu können.

Doch Ungewissheit und Spannung blieben auch weiterhin erhalten, da nicht alle Entscheidungen revidierbar waren und der rote Faden der Geschichte, nämlich das Geheimnis um eine verschwundene Schülerin, erst in späteren Episoden gelüftet wird.

Vertrieb: Square Enix
System: PC, Xbox One, Xbox 360, PS4, PS3
Preis: bis 20 €

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

Fazit: Rein englischsprachiges Mystery-Abenteuer, das medienerfahrenen Mädchen und Jungen zahlreiche Identifikations- und Distanzierungsmöglichkeiten bietet.



LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Nicht nur die Jungen konnten sich für das ihrer Meinung nach unterhaltsame und herausfordernde Ab-schießspiel begeistern. Aufgabe ist es zusammen mit einem weiteren Mitspieler ein aberwitziges pinkfarbenes Raumschiff durch eine comichaft neonfarbige 2D-Weltraumlandschaft zu steuern und sich gegen zahlreiche herannahende Gegner mit unterschiedlichen Angriffsstrategien durchzusetzen. Um alle Funktionen wie eine Antriebsdüse, ein Verteidigungsschild oder Extra-Waffen in den verschiedenen Stationen des Schiffes nutzen zu können, müssen die Spieler über Leitern und Gänge immer wieder hin- und herlaufen. Um hierbei die Übersicht zu behalten und nicht ins Chaos zu geraten, bedurfte es taktischer Absprachen im Team und perfektes Timing, zumal jede Station auch noch unterschiedlich gesteuert werden muss. Dies gelang nicht immer und führte im Test zu allerlei witzigen und lautstark



Vertrieb: Asteroid Base
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
freigegeben ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

kommentierten Situationen. Manche Spieler waren so angetan, dass sie das ca. sechsstündige Abenteuer noch einmal mit einem neuen freigespielten Raumschiff und unter veränderten Anforderungen im Team angingen.

Fazit: Für die Tester standen im Mittelpunkt dieses Weltraumspiels eindeutig Kooperation und Spaß erleben.

MIGHT & MAGIC HEROES VII

Im siebten Teil der Fantasy-Strategiespielserie stellt Herzog Griffin einen aus sechs Fraktionen bestehenden Rat zusammen, um einen Krieg zu verhindern. Mit jeder dieser Fraktionen erlebt der Spieler eine spannende und wendungsreiche Geschichte, deren Handlungsstränge am Ende zusammenlaufen. Gespielt wird in farbenfrohen, detailreichen und abwechslungsreich gestalteten 3D-Landschaften. Ohne

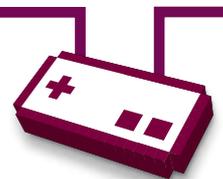
zeitlichen Druck bringt der Spieler seine Figuren rundenweise und mittels vorgegebenen Bewegungspunkten in Stellung und versucht vorgegebene Aufgaben zu erledigen. Da müssen Rohstoffe gesammelt, Gebäude eingenommen, Artefakte geborgen oder Wege erkundet werden. Kommt es zu Auseinandersetzungen, wechselt die Ansicht auf ein schachbrettartiges Feld. Hier die Spezialfähigkeiten seiner Figuren vorausschauend und taktisch klug zu positionieren um am Ende zu siegen, bewerteten vorrangig die Jungen als herausfordernd und motivierend. Ihre Spielfreude wurde noch gesteigert durch die Möglichkeit seine Charaktere wie auch die Hauptstadt stetig optimieren zu können.

Fazit: Farbenfrohes Runden-Strategiespiel, das auch für Genre-Fans so manche Überraschung bereit hielt.



Vertrieb: Ubisoft
System: PC
Preis: ca. 35 €

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





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

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

NHL 16

Laut Meinung der Tester bietet auch dieses Sportspiel

wieder eine beeindruckende und detailgetreue Grafik, viel Action, umfangreiche Auswahl- und Handlungsmöglichkeiten sowie eine begeisternde Spielatmosphäre u. a. mit den originalen Einspielungen verschiedener US-Kommentatoren. Neugierig geworden, ließen sich auch andere Genre-Spieler auf die Simulation ein und hatten sichtlich Spaß, nachdem sie mit entsprechender Übung die komplexe Steuerung und die realistisch wirkenden Bewegungsabläufe im Spiel verinnerlicht hatten. Dies fiel ihnen umso leichter, da unterschiedliche

Schwierigkeitsstufen zur Auswahl stehen und eine Steuerungshilfe im Spiel die jeweils anzuwendenden Tastenbefehle einblendet. Inhaltlich liegt der Fokus auf der nordamerikanischen Eishockeyliga, aber auch die deutsche Liga ist, wenngleich deutlich weniger detailreich, abgebildet. Zur Verfügung stehen Einzel-, Mehrspieler- oder Managermodi, wobei das Nachspielen von Matches oder der Online-Wettstreit zu sechst gegen ein anderes Team besonderen Anklang fanden.

Fazit: Actionreiche Eishockeyspiel-Simulation, das leider in seiner realistisch wirkenden Gestaltung auch die in dieser Sportart typischen körperlichen Auseinandersetzungen nicht ausspart.

SMITE

Die zumeist recht farbenprächtigten Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Spiele

üben besonders auf Jungen eine starke Faszinationskraft aus. Geht es doch schwerpunktmäßig darum sich in verschiedenen Arenen duellartigen Auseinandersetzungen zu stellen und der Stärkste von allen zu werden, in diesem Falle das mächtigste aller Gottwesen.

Entweder allein oder im Team fünf gegen fünf wählt man zu Beginn einer Runde aus über 70 Charakteren aus, die alle Gottheiten aus verschiedenen Religionen und Mythologien darstellen wie Zeus, Poseidon oder Kumbhakarna. Da jede Figur ganz spezielle Fertigkeiten

Fazit: Kostenloses Online-Action-Rollenspiel mit spannenden Teamkämpfen, das vor allem die Jungen ansprach.

Vertrieb: Hi-Rez Studios
System: PC, Xbox One
Preis: kostenlos
 (optionale Zusatzkosten)

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



besitzt, ist es wichtig diese bei seiner Auswahl zielführend zu berücksichtigen, um sie in späteren Kämpfen taktisch und wirkungsvoll einsetzen zu können. Obwohl das Spielprinzip immer ähnlich bleibt, kam bei den Fans dieses Genre selten Langeweile auf, was die Tester damit erklärten, dass kein Duell dem anderen gleicht und exakte Abstimmung im Team über Sieg oder Niederlage entscheidet. Dass jede Woche immer andere Charaktere zudem frei spielbar sind, verstärkte den Spielreiz.



ORI AND THE BLIND FOREST

Vertrieb: Microsoft Studios
System: PC, Xbox 360, Xbox One
Preis: bis 20 €

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

Als kleiner Waldgeist Ori muss man in diesem märchengleichen und farbenvollen 2D-Jump&Run-Abenteuer die Lichter des Geisterbaumes finden, um den Wald von Nibel zu retten. Diesem wurde von einem düsteren Vogeldämon das Licht entzogen und nun drohen die Pflanzen zu verwelken, die Seen auszutrocknen und die Waldbewohner haben mit einer Hungersnot zu kämpfen.

Trotz einiger Schwächen in der Erzählstruktur, interessierte die von Verlust, Freundschaft, Bewährung und Erwachsen werden handelnde Geschichte Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters. Erwartungsvoll und neugierig ließen sie sich auf das ihrer Meinung nach sehr einfühlsam und emotional erzählte sowie auch inszenierte Abenteuer des kleinen Ori ein, der früh seine Zieh Mutter verliert und sich in einer wundersamen Welt voller Geheimnisse und Gefahren behaupten muss.

Die auch von Neulingen schnell beherrschten Steuerungsbefehle bestehen dabei größtenteils aus Laufen, Springen, Klettern, Fallen ausweichen und Gegner mit Energiestrahlen beschießen. Da es nur einen Schwierigkeitsgrad gibt und der sich schon zu Beginn

besonders für Einsteiger und Jüngere als recht herausfordernd erwies, waren neben Geschick und Auge-Hand-Koordination auch Ausdauer, Geduld, Merkfähigkeit und Frustrationstoleranz gefordert. Was die Spielmotivation aber nicht trübte, zumal sich Spielstände jederzeit abspeichern ließen. Zusätzlich motivierte die Spieler, dass der sympathische Waldgeist schon bald von einem wirkungsmächtigen Lichtwesen unterstützt wird, mit dessen Hilfe sich die Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten der Spielfigur vielfältiger ausbauen ließen. So ausgestattet, konnten die jungen Tester selbst entscheiden, ob sie eher defensiv die Lebensenergie des Helden verbessern oder aber offensiv die Durchschlagskraft ihrer Angriffe verstärken wollten.

Reizvoll, lebendig und stimmungsvoll beschrieben alle auch die Musik sowie die Veränderungen im Landschaftsbild. So präsentiert sich z. B. der Wald, nachdem die Gewässer von einer Seuche befreit wurden, mit veränderten Wegstrecken, neuen Abzweigungen und weiteren Überraschungen, die neugierig machten, ihn noch einmal zu erkunden.



Fazit: Stimmungsvolles und forderndes Jump&Run-Märchen, das durch sein abwechslungsreiches Spielgeschehen Jungen und Mädchen unterschiedlichen Alters eine Menge Spaß bereitete.





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

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

STARCRRAFT II: THE LEGACY OF THE VOID

Das Finale der deutschsprachigen Echtzeitstrategie-Spiel-Trilogie zu erleben, interessierte vorwiegend die männlichen Tester, hier insbesondere die Genre-Fans. In einer fiktiven Zukunftswelt befehligt der Spieler das Volk der Protoss, welches über hochentwickelte Technologien und Maschinen verfügt. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, wobei man von oben auf die zumeist düster gehaltene Spielwelt schaut. Um die Existenz des eigenen Volkes zu sichern, gilt es Rohstoffe abzubauen, Gebäude zu errichten, Einheiten auszubilden, Forschung zu betreiben und zahlreiche Schlachten zu ge-

winnen. Letzteres gelingt aber nur mit Geduld, Übersicht, vorausschauendem Planen und strategischem Geschick. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sowie ein verständlicher und informativer Kampagnen-Modus ermöglichten es sogar Neueinsteigern, dies trotz Handlungszeitdruck beherrschen zu lernen. Als abwechslungsreich beurteilten die Tester auch den Archon-Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig eine Armee steuern können, sowie das Erfüllen zahlreicher Missionen wie Gefangene befreien oder befreundete Einheiten eskortieren.

Fazit: Kämpferisch ausgerichtetes Echtzeitstrategie-Spiel, das vor allem im Mehrspieler-Modus und in den Missionen als spannend und herausfordernd erlebt wurde.

SUPER SMASH BROS. FOR WII U

Nicht nur die Jungen wollten wissen, wie sich das ihrer Meinung nach knallbunte, actionreiche Kultspiel auf der Wii U spielen lässt. Am Spielkonzept, sich mit verschiedenen Figuren auf arenaartigen Schauplätzen zu messen, hat sich nichts geändert. Ziel des Spiels ist es, seine eigene Spielfigur möglichst lange auf einer zweidimensionalen schwebenden Plattform zu halten und sich gleichzeitig mit gezielten Attacken gegen seine Gegner durchzusetzen. Zufallsbasierte Extras im Spiel wie Waffen oder Gegenstände unterstützen dieses Vorhaben und sorgen laut Tester für ein abwechslungsreiches Spielerleben.

Fazit: Knallbuntes Kräftemessen mit bekannten Spielfiguren, welches bei Mädchen und Jungen im Gruppenerlebnis eine hohe Langzeitmotivation entwickelte.

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 45 €

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



Um alle Steuerungsbefehle zu beherrschen und die speziellen Fähigkeiten seiner Figur wirkungsvoll einsetzen zu können, bedurfte es ausdauernder Übung sowie Steuerungsgeschick, schneller Reaktion und durchdachter Taktik. Großen Zuspruch fand der Multiplayer-Modus, wo bis zu acht Spieler ihr spielerisches Können unter Beweis stellen können. Dass es dabei auf dem Bildschirm mitunter sehr chaotisch zugeht, störte die meisten nicht. Nach Meinung der Spieler werden dadurch der Spaßfaktor und das Gruppenerlebnis nur noch gesteigert.

TALES OF ZESTIRIA

Nur wer Englisch verstand oder die Bereitschaft besaß deutschsprachige Untertitel zu lesen, interessierte sich für das komplexe im Anime-Stil gehaltene Action-Rollenspiel.

Auf dem Kontinent Glenwood herrscht Krieg und eine finstere Macht bedroht die Menschheit. Da nur der junge Forscher Sorey die Welt retten kann, begibt man sich mit der Spielfigur und weiteren Charakteren auf eine abenteuerliche Reise, erkundet die Spielwelt, führt Gespräche mit verschiedenen Personen und behauptet sich in Kämpfen mit monströsen Wesen. Laut Tester gestaltet sich das Kampfsystem zwar äußerst komplex, bietet aber dennoch sowohl Einsteigern als auch erfahrenen Spielern angemessene Handlungsmöglichkeiten um mit Muskelkraft, Magie und Taktik erfolgreich zu sein. Dass in den Kämpfen verschiedene Charaktere



Vertrieb: Bandai Namco
System: PS3, PS4, PC
Preis: bis 55 €

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

mit unterschiedlichen Fähigkeiten verwendet werden können, gefiel den Jungen, da sie so mehr Raum für individuelle Strategien besaßen. Weniger gut kam an, dass sie im Mehrspieler-Modus nur die Kämpfe mit bis zu vier Personen gemeinsam an einer Konsole spielen konnten.

Fazit: Action-Rollenspiel, das eine umfangreiche Geschichte und ein komplexes Kampfsystem bietet, aber auch viel Lesebereitschaft erfordert.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

Viele Tester kannten die Protagonisten in diesem witzig-ironischen Abenteuer noch aus den Vorgängergeschichten. Zusammen mit der Elfe Ivo, dem Pirat Nate und Zauberer Wilbur muss wieder einmal die Fantasiewelt Aventásien gerettet werden. Genretypisch erkundet man also farbenprächtige Landschaften, sammelt nützliche Gegenstände ein, um sie im späteren Handlungsverlauf zielführend zu verwenden, löst Rät-



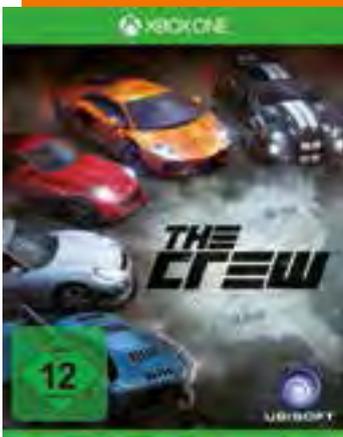
Vertrieb: Nordic Games
System: PC
Preis: ca. 15 €

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

sel und unterhält sich mit aberwitzigen Gestalten wie einem griesgrämigen Hausmeister troll, einer dementen Mumie oder einem doppelköpfigen Oger. In solchen Situationen waren konzentriertes Zuhören, Merkfähigkeit und logisches Denken von Nutzen, um Hinweise deuten und wichtige Entscheidungen treffen zu können. Trotz einiger Wiederholungen und kleiner Ungereimtheiten im Handlungsstrang zeigten sich Mädchen und Jungen angetan und lobten besonders die humorvolle deutsch synchronisierte Geschichte, die Möglichkeit auch mehrere Spielfiguren steuern zu können sowie die stimmungsvolle Atmosphäre. Gut gefiel ihnen auch, dass das fantasievolle Abenteuer im Verlauf immer wieder mit einer überraschenden Wendung aufwartete.

Fazit: Stimmungsvolles und humorreiches Fantasy-Abenteuer, das geduldige, rätselwillige Mädchen und Jungen gleichermaßen ansprach.





Vertrieb: Ubisoft
System: PC, Xbox One,
 Xbox 360, PS4
Preis: bis 35 €

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

THE CREW

Die Geschichte um einen ehemaligen Häftling, der seinen Bruder rächen will, war für die zumeist männlichen Tester eher unbedeutend. Sie interessierte vielmehr die offene, detaillierte und realitätsnahe Spielwelt in dem Massively Multiplayer Online-Auto-Rennspiel (MMO) mit seinen verschiedenen Missionen wie Verfolgungsjagden, Wettkämpfe und Weitsprünge. Es bereite ihnen sichtlich Vergnügen viele Orte in den USA ansteuern zu können und mit einem flotten Boliden beispielsweise in San Francisco cool über die Golden Gate Bridge zu fahren. Spielziel ist es, die zahlreichen Missionen siegreich abzufahren, damit man von Level zu Level stetig aufsteigen und das Fahrzeug tunen kann. Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Experimen-

tierfreudigkeit beim Basteln eines passenden Autos sind gefordert, um die jeweiligen Rennstrecken möglichst effizient meistern zu können. Vor allem der Koop-Modus hatte es den Jungen angetan, da sie sich hier via Internet mit anderen Mitstreitern zu einer kleinen Crew zusammenschließen konnten, um gemeinsam Aufträge zu erledigen. Zudem gibt es noch die Möglichkeit sich in Wettrennen mit anderen Fahrern zu messen, was als spannend und hochmotivierend beschrieben wurde.

Fazit: Geschicklichkeit erforderndes Action-Auto-Rennspiel, das in einem virtuellen Modell der USA und somit in einer riesigen Kulisse stattfindet.

Vertrieb: Nintendo
System: N3DS
Preis: ca. 35 €

USK:
 freigegeben
 ab 12 Jahren
Päd. Beurteilung:
 ab 13 Jahren



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Der kleine Link wurde von einem mystischen Bösewicht, welcher die namensgebende Majoras Maske trägt, ausgeraubt und in ein pflanzenartiges Kindwesen verwandelt. Auch ist der Unhold dafür verantwortlich, dass der Mond in 3 Tagen mit der Erde kollidieren wird. Dies zu verhindern und Link in seine Menschengestalt zurück zu verwandeln, ist Aufgabe des Spielers in diesem stimmungsvollen, märchenhaften Abenteuer. Dass ihnen im klassischen Kampf Gut gegen Böse hierfür nur 72 Stunden bzw. 72 Minuten Spielzeit zur Verfü-

gung stehen, empfanden die Tester als originelle Herausforderung. Ebenso die Tatsache, dass sie mit dem Protagonisten durch Abspielen bestimmter Melodien die Zeit beeinflussen konnten.

Im Handlungsverlauf treffen die Spieler auf allerlei lustige Gestalten, deren Lebensgewohnheiten sie beim Erledigen der Aufgaben zu berücksichtigen hatten. Neben dem Erkunden der Landschaften gilt es Rätsel zu lösen, Hilfsmittel, die das Weiterkommen erleichtern, zu nutzen und mit Überlegung Gegner zu besiegen. Gut verständliche Anleitungen im Spiel erleichtern das Vorhaben. Dass sie aber nur in Schriftform erfolgen, empfand man als lästig.

Fazit: In einer teils düster wirkenden Märchenwelt fantastische Abenteuer zu bestehen und mit der Spielfigur zu wachsen, gefiel Jungen und Mädchen.





THE TALOS PRINCIPLE

Vertrieb: Devolver Digital
System: PC, PS4
Preis: bis 40 €

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

Die Meinungen der Tüftler und Knobler unter den Testern zu diesem Puzzle-Abenteuer waren recht gegensätzlich. Für einige war es weniger ein Abenteuerspiel, als vielmehr ein kniffliges Rätsel-Spiel mit beeindruckender Grafik und viel Bewegungsfreiheit. Vor allem die älteren Spieler betonten aber, dass für sie auch die Hintergrundgeschichte mit ihren philosophischen Anspielungen zum Sinn des Lebens von Bedeutung ist.

So oder so, Aufgabe des Spielers ist es, aus der Ego-Shooter-Perspektive einen Roboter durch menschenleere, Labyrinth ähnliche Landschaften zu steuern und dabei eine bestimmte Anzahl an Puzzle-Steinen zu sammeln, um neue Spiel-Bereiche betreten zu können. Da die Steine aber durch Selbstschussanlagen, Energiefelder und andere technische Barrieren geschützt sind, gilt es mit Logik, Weitsicht und im Spiel zu findende Hilfsmittel diese aususchalten. Was sich anfänglich als noch recht einfach erwies, wurde mit jedem Handlungsschritt immer komplexer und diffiziler, was so manchen Spieler verzweifeln ließ. Da lassen sich u. a. mit sogenannten Blockierern Automatikgeschütze, Minen und Energiefelder deaktivieren, mit Prismen Laserstrahlen umlenken, mit Kisten Roboter-Wachkugeln aufhalten oder Mauern überwinden. In späteren Szena-

rien konnten sie sogar eine Kopie der eigenen Spielfigur erstellen, um mit ihr beispielsweise eine Druckplatte zu aktivieren. Als motivierend wurde bewertet, dass man jedes neu gewonnene Werkzeug in seiner Wirkungsfunktion vorab erproben kann und es für viele Aufgabenstellungen mehrere Lösungswege gibt.

Gefordert wird ein hohes Maß an räumlichem Vorstellungsvermögen, planerischem Handeln und Experimentierfreude, was jüngere Spieler sichtlich überforderte. In den Tests bildeten sich deshalb oftmals kleine Gruppen, um sich zu beraten und gemeinsam die entscheidenden Lösungswege aufzuspüren. Als ärgerlich beschrieben alle die demotivierende Speicherfunktion, da sie im Falle eines Scheiterns gezwungen waren zum Ausgangspunkt zurückzugehen, um es dann erneut zu versuchen. Wer sich dafür interessierte, der verfolgte mit Spannung und Neugier auch die eingangs erwähnte philosophische Hintergrundgeschichte. Begleitet von einer geheimnisvollen Stimme aus dem Off, studierten sie aufmerksam alle Hinweise und Fragen im Spielverlauf und hatten den Anspruch jedes Rätsel der Geschichte mit ihren verschiedenen Enden zum Sinn des Lebens zu lösen.

Fazit: Anspruchsvolles Rätselspiel, das auch die Tüftler-Experten zum Grübeln brachte und dessen Geschichte nur einige ältere Spieler interessierte.



TOTAL WAR: ATTILA

Das von den Genre-Kennern als anspruchsvoll und zeitintensiv beschriebene Strategiespiel thematisiert die Epoche der großen Völkerwanderungen. Der Spieler versucht wahlweise die riesigen Imperien der Römer vor übermächtigen Invasoren zu schützen oder als Anführer eines marodierenden Stammes das einstige Imperium zu erobern. Immer gilt es dabei, die eigene Macht auf wirtschaftlichem, diplomatischem und kämpferischem Wege zu vergrößern. Dass dabei die taktischen Spielzüge im Rundenmodus ausgeführt werden, kannten die Genre-Fans schon aus den Vor-

Fazit: Umfangreiches Runden-Strategiespiel mit taktischen Echtzeit-Kämpfen im historischen Setting, das ausschließlich Strategieexperten langfristig ansprach.



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

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

gängerversionen. Auch die detailreich gestaltete und ansprechend animierte Strategie-Karte überraschte sie nicht. Während Neueinsteiger trotz schrittweiser Heranführung und zahlreicher Hilfestellungen mit den weitreichenden Möglichkeiten und den unterschiedlichen Anforderungen nur langsam und oftmals nur mit Beratung weiterkamen, fühlten sich die Profis in ihrem Element. Mit Bedacht und ohne Handlungsdruck positionierten sie strategisch wohlüberlegt die eigenen Truppen, zeigten sich flexibel bei feindlichen Manövern und verstärkten oder vergrößerten so Schritt für Schritt ihr Imperium.



Vertrieb: EuroVideo
System: PC
Preis: ca. 20 €

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

VICTOR VRAN

Ältere Spieler erinnerte das grafisch und atmosphärisch düster wirkende Action-Adventure an die „Diablo“-Reihe. Aufgabe ist es als Monsterjäger die Stadt Zagoravia von feindlichen Kreaturen wie Untote, Vampire, Spinnen und anderen Dämonen zu befreien. Damit dies gelingt, muss der Spieler aus der Vogelperspektive heraus die Spielumgebung nach Waffen und weiteren hilfreichen Gegenständen absuchen, die ihn mit Handlungsverlauf immer wirkungsmächtiger werden lassen. Gesteuert wird entweder per Maus, mit dem Controller oder den WASD-Tasten. Außerdem ist es mit dem Helden genreuntypisch möglich über Hindernisse zu springen und Angriffen auszuweichen. Dies

verlieh dem Geschehen eine gewisse spielerische Tiefe, da jede Auseinandersetzung schnelle Positionswechsel und spezielle Taktiken erforderte. Die „bissigen Kommentare“ des Protagonisten regen dabei nach Ansicht der Spieler zum Schmunzeln an und verleihen dem Spielgeschehen distanzierende Entspannungsmomente. Gut gefiel den Jugendlichen der Mehrspielermodus, bei dem sie entweder zusammen gegen die Dämonen vorgehen oder in der Arena gegeneinander kämpfen konnten.

Fazit: Typisches Action-Abenteuer, das mit seiner kämpferischen Ausrichtung vor allem die Jungen interessierte.

Warum bist du bei den Spieltestern?

Keine Kennzeichnung

Joel (17):

„Ich komme nun seit drei Jahren hierher, nachdem mich ein Freund überredet hatte. Es macht mir Spaß, neue Spiele auf Konsolen zu spielen, die ich nicht besitze.“

Michel (14):

„Man hat einen Überblick über aktuelle Spiele und kann auch interessante Spiele für einen selbst finden. Auch lernt man neue Leute kennen.“

Oliver (14):

„Man kann die neusten Spiele vor anderen spielen.“

Sabrina (16):

„Vor den Spieltestern hatte ich kaum Erfahrung mit Videospiele. Jetzt kann ich fast jede Woche ein neues Spiel spielen. Ich finde es sehr schön hier.“

Steffi (13):

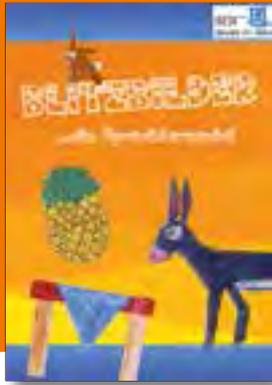
„Die Freistunde gefällt mir persönlich am besten, weil man dann Spiele spielen kann, die man mag.“

Milan (12):

„Man kann gute neue Spiele entdecken und auch ausführlich testen. Man hat viel Spaß in der Gruppe.“

Konzentriert und motiviert wird jedes Spiel getestet.





Vertrieb:
Studio im Netz e.V.
System: PC
Preis: kostenlos

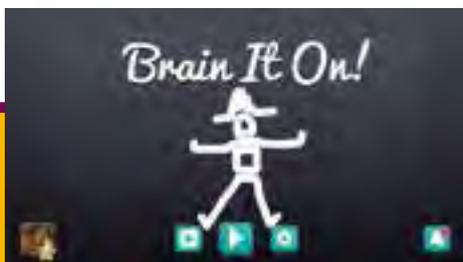
USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 3 Jahren

BLITZBILDER

Das bunte und liebevoll gestaltete Lernangebot verspricht Freude am Spracherwerb schon für die Allerkleinsten und soll besonders Kindern mit Migrationshintergrund auf kindgerechte Weise Begriffe der deutschen Sprache näherbringen. So können sich z. B. die Kinder Bilder von Begriffen aus den Bereichen „Tiere, Essen oder Küche“ kurzfristig ansehen. Zur Unterstützung werden die Wörter wahlweise in Türkisch, Griechisch, Russisch, Spanisch, Englisch oder Arabisch vorgespielt. Anschließend besteht die Aufgabe darin, sich aus drei akustischen Antwortmöglichkeiten das richtige deutsche Wort auszuwählen, welches der

Zeichnung entspricht. Wurde das Bild erfolgreich einem Wort zugeordnet, wird den Kindern gezeigt, wie es in Deutsch geschrieben wird. Mini-Spiele zwischen den einzelnen Rateabschnitten, in denen zugeordnet, gepuzzelt oder gemalt werden kann, sorgen für Abwechslung und motivierten, manche Aufgabe zu wiederholen. Da sich das Spiel durch einfaches Ausprobieren von selbst erklärt, hatten schon Kinder der Elementarstufe wie auch Kinder mit geringen Deutschkenntnissen schnell erste Erfolgserlebnisse.

Fazit: Das innovative und interaktive Lernspiel wirkt wie ein farbenfroher Begegnungsort für verschiedene Sprach- und Kulturräume.



Vertrieb: Orbital Nine
System: iOS, Android
Preis: kostenlos
(optionale Zusatzkosten)

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

BRAIN IT ON!

Das schlicht gestaltete Rätsel- und Kombinationspiel erwies sich in der Lösungsfindung als anspruchsvolle Herausforderung. Denn verschiedenartige Gegenstände lassen sich nur mit selbst gezeichneten Hilfsmitteln wie Wippen, Haken, Rechtecken oder Kugeln und unter der Berücksichtigung, dass alles der Gesetzmäßigkeit der Schwerkraft unterliegt, an eine vorgegebene Stelle bewegen. Wie also einen Ball vom Boden anheben oder eine Kugel in ein Gefäß manövrieren, wenn alles was man zeichnet sofort auf den Boden fällt?



Dies herauszubekommen motivierte Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters. Mit Spielverlauf werden die Aufgaben immer kniffliger, was dazu beitrug, dass man im Test oft mit weiteren Mitspielern versuchte eine Lösung zu finden. Angeregt wurde überlegt, diskutiert und experimentiert. Gut gefiel den Tüftlern dabei, dass sich fast alles zeichnen ließ und unterschiedliche Herangehensweisen zur Aufgabenbewältigung möglich waren. Eltern sollten wissen, dass das kostenfreie Herunterladen nur in Verbindung mit entsprechenden Werbeeinblendungen möglich ist.

Fazit: Herausforderndes Puzzlespiel, welches Jung und Alt begeisterte und physikalische Grundlagen auf spielerische Weise verständlich vermittelt.



CRYPT OF THE NECRODANCER

Die Herausforderung neben Tastatur oder Gamepad auch zu zweit auf Tanzmatten klarzukommen, machte das im Retro-Look gehaltene Musik-Rollenspiel auch für einige Mädchen interessant. Denn alle Aktionen, ob das Erkunden von Verliesen, Finden von Schätzen, Aufrüsten der eigenen Wirkungskraft mit Waffen und Rüstungen oder Bekämpfen von zumeist lustig wirkenden Gegnern, muss in einer vorgegebenen Zeit im Takt der Musik ausgeführt werden. Die Aufmachung der Spielfläche während der Kämpfe verglichen die Mädchen mit einem Dancefloor, was sie originell und stimmungsvoll fanden. Ansonsten aber waren es mehr die Jungen, die sich auf diesen ungewöhnlichen Genre-Mix einließen. Ihnen gefielen besonders die kämpferischen Auseinandersetzungen, wo sie sich taktisch klug den Angriffen der Gegner zur Wehr setzen mussten. Dass bei einer

Vertrieb:
Brace Yourself Games
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

Niederlage ihr bis dahin erreichter Spielstand bis auf die gesammelten Juwelen verloren ging, sorgte einerseits für einen gewissen Nervenkitzel, andererseits aber auch für viel Frustration. Besonders jüngere und unerfahrene Spieler gaben dann wegen Erfolglosigkeit recht bald auf.

Fazit: Für den ungewöhnlichen Mix aus Rhythmus- und Rollenspiel interessierten sich auch einige Mädchen.



DAS OLCHI-ABC: BUCHSTABENSUPPE



Vertrieb: Oetinger
System: iOS, Android
Preis: bis 4 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 5 Jahren

Das bunte und liebevoll gestaltete Buchstaben-Spiel mit seinen spaßigen Olchi-Figuren interessierte Jungen und Mädchen im Vorschulalter gleichermaßen, zumal die Sprachausgabe alle Aufgaben verständlich erklärt und ohne Hilfe nachvollzogen werden konnte. Hochkonzentriert vollführten die Kinder erste Schreibübungen, indem sie Groß- und Kleinbuchstaben des Alphabets mit dem Finger auf dem Tablet nachfuhren. Da jeder Buchstabe dabei sprachlich vorgestellt wird,

wurden sie motiviert möglichst alle Buchstaben kennenzulernen. Je nach Ausdauer, Merkfähigkeit und Lerntempo erschloss sich ihnen so nach und nach ein erstes Grundverständnis für das Alphabet, welches in verschiedenen Memo-Spielen zusätzlich vertieft werden kann.

Gut gefiel den Kinder auch, dass die Buchstaben immer in Kombination mit einem Gegenstand vorgestellt werden wie beispielsweise für das A ein Apfel oder für E ein Elefant. Sich hierbei untereinander noch weitere passende Begriffe für den jeweiligen Buchstaben zuzurufen, führte dann zu einem durchaus unterhaltsamen und lautstarken Wettspiel außerhalb des Lernprogramms.

Fazit: Kinderfreundlich gestaltete Lernspiel-App, die ohne In-App Käufe und Werbung auskommt und oft zum Spielen für Zwischendurch genutzt wurde.



DER WEG INS LUMA

Mit der Umstellung auf alternative Energieressourcen soll der Android Sam zerstörte Planeten wieder säubern und bewohnbar machen. Ausgerüstet mit Technologien zur Stromgewinnung aus Abfall-, Solar- und Windkraft, lenkt der Spieler hierfür den Umweltretter durch zahlreiche magische 3D-Welten. Er erkundet Planeten, beeinflusst ihre Rotation und versucht mit Hilfe eines Stabes und der Nutzung von erneuerbaren Energien wie Sonnenkraft knifflige Aufgaben und Rätsel zu lösen. So muss er u. a. Türen öffnen, Geheimwege nutzen oder Maschinen reparieren. Wer gute Englischgrundkenntnisse besitzt, kam mit der

Fazit: Englischkenntnisse sind notwendig, um das ungewöhnliche, aber informative Spiel zum Thema erneuerbare Energien zu verstehen.



Vertrieb: NRG Energy
System: iOS
Preis: kostenlos

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

einfachen Steuerung, dem Tutorial zu Beginn des bunten Rätsel-Abenteuers sowie der recht überschaubaren Spielwelt mit etwas Ausprobieren, Logik, räumlichem Vorstellungsvermögen und Kombinationsfähigkeit schnell klar. Die fantasievolle Umweltgeschichte und die abwechslungsreichen Spielelemente machten die Tester neugierig, sich auf spielerische und anschauliche Weise mit schädlichen Auswirkungen des aktuellen Klimawandels und mit Möglichkeiten alternativer Energieressourcen aus Naturquellen auseinanderzusetzen.

ELITE: DANGEROUS



Vertrieb: Frontier Developments
System: PC, Xbox One
Preis: bis 40 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Vorrangig die männlichen Fans interessierten sich für die futuristische und grafisch ansprechende Weltraumsimulation. Konnten sie doch hier nicht nur ein ganzes Universum erkunden, sondern auch auf viele andere Online-Spieler treffen und mit diesen gemeinsam agieren. Die Möglichkeiten Bündnisse zu schließen, Handel zu treiben, Aufträge auszuführen, sich mit gegnerischen Parteien kriegerisch auseinanderzusetzen, dabei in seinen Stärken zu wachsen und das Gefühl von unendlicher Freiheit zu erleben, empfand man als beeindruckend und machtvoll. Vorausgesetzt sie kamen mit der nicht ganz einfachen Steuerung und den englischsprachigen Anleitungen klar, was

manche Spieler dann schon mal als frustrierend beschrieben. Ganz Gewitzte suchten hier dann Abhilfe bei deutschen YouTubern, die Spiel, Regelwerk und Handlungsforderungen anschaulich erklärten. Sind diese Barrieren aber einmal überwunden, bietet die Simulation laut der Experten trotz einiger Wiederholungen im Handlungsablauf für viele Stunden unterhaltsame und faszinierende Spielerlebnisse.

Fazit: In einer komplexen Sternenvelt mit anderen Spielern zu agieren und scheinbar unendliche Freiheiten zu genießen, gefiel nicht nur den Genre-Fans.

EVOLAND 2

Die Experten in den Testergruppen erinnerte der Genre-Mix an ältere Zelda-Spiele. Im Mittelpunkt der Handlung steht ein kleiner Junge, der durch die Zeit reisen muss, um Unheil von den Menschen abzuwenden. Die Vergangenheit ist dabei in Gameboy-Grafik gestaltet, die Gegenwart in 16-Bit und die Zukunft in fantasievollen 3D-Landschaften. Neben den gängigen Aufgabenstellungen wie Gegner besiegen, Wälder, Städte und Verliese nach Wertsachen absuchen und knifflige Rätselsituationen meistern, bietet das Spiel laut Tester noch weitere interessante und anregende Überraschungen. So werden im Handlungsverlauf immer wieder gänzlich unterschiedliche Spielkonzepte eingestreut, die sich an bekannten Klassikern orientieren. Neben Rhythmus-Spielen, Schleich-Passagen und Jump&Run-Level müssen auch Rätsel im Professor-Layton Stil, Rollenspiele mit Rundenkämpfen und Beat `em



Vertrieb: Shiro Games

System: PC

Preis: ca. 20 €

USK:

keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)

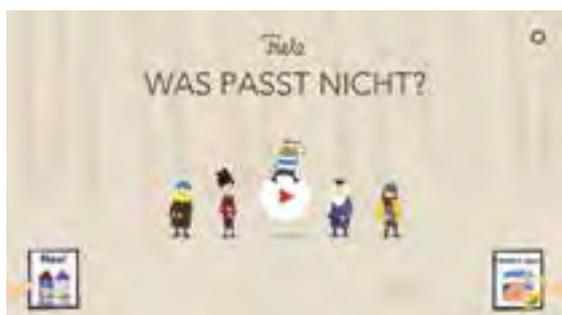
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren

Up-Sequenzen gemeistert werden. Diese Vielfalt weckte die Neugier unterschiedlicher Spieler-Typen, wobei sie im Test nicht jeden überzeugte, aber dennoch für viel Spielspaß sorgte.

Fazit: Ungewöhnlicher und abwechslungsreicher Spiele-Mix, der vor allem den Spiele-Experten großen Spaß bereitete.

FIETE CHOICE - WAS PASST NICHT?

Mit Seemann Fiete in lustigen, handgemalten Logikspielen auf Fehlersuche zu gehen, bereitete Mädchen und Jungen gleichermaßen Spaß. So geht es u. a. darum, zu erkennen welche Figur, welches Tier, welcher Gegenstand oder welche geometrische Form nicht in die jeweilige Reihe passt, welche Häuser die gleiche Anzahl an Fenstern haben oder welche Farbkombinationen zusammen gehören. Mit etwas Anleitung fiel das Lösen erster Aufgaben den meisten Kindern noch recht



Vertrieb:

Ahoiii Entertainment

System: iOS, Android

Preis: bis 1 €

USK: keine Kennzeichnung

(nur online erhältlich)

Päd. Beurteilung:

ab 4 Jahren



leicht, doch mit Spielverlauf gestalten sich die Anforderungen stetig anspruchsvoller und es bedurfte mehrmals der Unterstützung von älteren Kindern oder Erwachsenen. In den Spielegruppen spielten deshalb gerne Spieler unterschiedlicher Altersgruppen zusammen, aber nicht nur um zu helfen, sondern auch um gemeinsam über allerlei lustige Bilder wie eierlegende Hühner oder Schafe in Gummistiefeln zu lachen. Gefordert und geübt werden vor allem logisches Denken, Konzentration, Übersicht und Differenzierungsfähigkeit. Frustrationstoleranz war weniger gefragt, da der Spielstand stets abgespeichert werden kann und sich bei Fehlversuchen so das jeweilige Level problemlos wiederholen lässt.

Fazit: Liebevoll und anregend gestaltete Lern-App, die Mädchen und Jungen gleichermaßen ansprach.



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

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

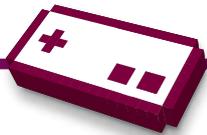
GRAVITY GHOST

Das bunte und atmosphärisch friedvoll wirkende 2D-Märchen, in dem ein mädchenhaftes Geisterwesen durch fantasievolle Planetenwelten geführt wird, weckte auch die Neugier der Testerinnen.

Um die Geister verschiedener Tiere zu deren Körper zurückzuführen, muss man mit der Spielfigur mehrere Planeten ansteuern. Dabei ist aber Vorsicht geboten, da jeder Trabant ganz eigenen Gravitationsgesetzen unterliegt, die es zu beachten gilt. Da gibt es u. a. Planeten aus Eis oder Wasser, dann welche mit besonderer Anzie-

hungskraft oder solche, die ein schwingvolles Fliegen ermöglichen. Um das jeweils angestrebte Ziel mit seiner Figur erreichen zu können, mussten die Tester mit Geschick und Logik die unterschiedlichen physikalischen Gesetzmäßigkeiten verstehen lernen, um sie zu ihrem Vorteil nutzen zu können. Dass sich bei erfolgreicher Anwendung auch die Eigenschaften der Planeten verändern ließen und dadurch wichtige Gegenstände erreicht werden konnten, sorgte für zusätzliche Motivation.

Fazit: Die märchenhafte Geschichte bot Mädchen und Jungen erkenntnis- und abwechslungsreiche Spielerlebnisse.



GROW HOME

Zwecks Erforschung eines neuen Ökosystems wurde der Roboter B.U.D. auf einem fremden Planeten ausgesetzt. Um für die Rückreise zu seinem Raumschiff zu gelangen, muss der Spieler mit dem sympathisch wirkenden Helden an einer rankenartigen Pflanze emporklettern. Trotz der wenigen und in Englisch gehaltenen Erklärungen und Tipps war den meisten Testern schnell klar, dass die bunte Fantasiewelt mit ihrem eigentümlichen Klettergewächs voller Überraschungen steckt und das augenscheinlich einfache Spielprinzip Geduld, Beharrlichkeit und Koordinationsgeschick erfordert. Neben Klettern und Reiten auf riesigen Ranken können die Spieler u. a. gleitschirmartig mit Blüten

Fazit: Kurzweiliges, zum Schmunzeln anregendes Abenteuerspiel, in dem vor allem Geschick im Umgang mit der Steuerung gefordert ist.

Vertrieb: Ubisoft
System: PC, PS4
Preis: bis 10 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



und Blättern Abgründe überwinden, schwebende Inseln erreichen, fantasievolle Gesteins-, Pflanzen- und Tierarten entdecken und Energiekristalle einsammeln, die zu neuen Fähigkeiten verhelfen. Manche empfanden die Steuerung als gewöhnungsbedürftig und nicht immer präzise, was im Spielverlauf schon mal zu einem Roboterabsturz führte. Die Motivation es erneut zu versuchen war dennoch hoch, da der Spielstand nicht verloren geht und weitere Versuche ohne Zeitstress möglich sind.

INFINIFACTORY

Die Hintergrundgeschichte des schlicht gestalteten 3D-Knobelspiels mit den Aliens, die einen Menschen entführen, damit er für sie fabrikähnliche Fertigungsanlagen baut, fanden die Tester eher zweitrangig. Sie interessierte vielmehr die ihrer Meinung nach recht anspruchsvollen Herausforderungen, nämlich in insgesamt sechs Spielwelten verschiedenartige Bauteile gemäß eines vorgegebenen Bauplanes zusammenzusetzen und zu einem Zielort zu transportieren. Ähnlich wie bei „Minecraft“, so die Einschätzung der Spiele-Kenner, stehen hierfür Würfel mit unterschiedlichen Funktionen wie etwa Fließbänder, Lichtschranken oder später auch Teleporter zur Verfügung, die zielorientiert ausgewählt und nach Vorgabe entsprechend platziert werden müssen. Mit Spielverlauf werden die Herausforderungen immer anspruchsvoller und komplexer und es gilt Würfel u. a. maschinell miteinander zu verschweißen, zu



Vertrieb: Zachtronics
System: PC
Preis: ca. 25 €

USK: keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

drehen, hochzuziehen oder zu verschieben. Stetig müssen neue Fertigungsregeln befolgt werden, was vor allem die Tüftler motivierte über mehrere Stunden im Spiel zu bleiben.

Fazit: Ein komplexer Baukasten für Fabrikationsanlagen, der experimentierfreudige, kreative und geduldige Tüftler langfristig herausforderte.



INSIDE MY RADIO



Vertrieb: Iceberg Interactive
System: PC, Xbox One
Preis: bis 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

In diesem Mix aus Jump&Run- und Rhythmus-Spiel müssen sämtliche Aktionen im Takt ausgeführt werden. Man spielt einen grünen Geist namens Taek, der von einer alten Beatbox absorbiert und in ein LED-Licht verwandelt wurde, um so die gefährdete Anlage und ihre Musik zu retten. Damit dies gelingt, muss Taek sämtliche Stationen der Box durchlaufen, dabei Personen und Gegenstände finden sowie hin und wieder Gegner besiegen. Dass alles im Takt der parallel dazu laufenden Musik zu erfolgen hat, fanden Mädchen und Jungen originell und herausfordernd, zumal neben dem Springen auch noch weitere Bewegungsabfolgen wie Sprinten, Stampfen oder Wände durchbrechen möglich sind. Darüber hinaus lassen sich mittels einer Aktionstaste sogar Mikrofone und Scheinwerfer aktivieren.

Während die grundlegende Steuerung von den meisten Testern schnell verstanden wurde, erwiesen sich die musikbasierenden Aktionen bei denen Rhythmusgefühl gefragt war, für so manchen Spieler als große Hürde. Damit ihr Frust in solchen Phasen nicht zu groß wurde, nutzen sie gerne die im Spiel angebotene einem Metronom ähnelnde visuelle Begleitung.

Fazit: In dem Jump&Run-Abenteuer den passenden Rhythmus finden, begeisterte sowohl Jungen als auch Mädchen.



Vertrieb: Klei Entertainment
System: PC
Preis: ca. 20 €

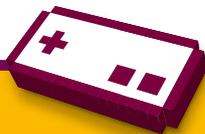
USK:
keine Kennzeichnung (nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

INVISIBLE, INC.

Als gewiefter Cyber-Agent die alles kontrollierenden Computersysteme mächtiger Weltkonzerne zu überlisten, faszinierte besonders die männlichen Strategen und Taktiker. Waren sie doch gefordert, mit einer Gruppe von Agenten schattenhaft und unentdeckt in deren Gebäuden einzudringen, Geiseln zu befreien, Firewalls zu knacken, Roboterwachen zu überlisten sowie Gegenstände und Geld zu erbeuten. All dies geschieht aus der Vogelperspektive und in rundenbasierten Missionen. Neben strategischem Geschick und wohlüberlegter Planung gilt es auch zielführende Entscheidungen zu treffen und Verantwortungsgefühl zu beweisen, damit möglichst viele Figuren unbeschadet die nächste Runde

erreichen. Gut gefiel, dass sich neben dem Finden von hilfreichen Gegenständen, auch die Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren ausbauen ließen, um so die teilweise recht kniffligen Aufgaben besser lösen zu können. Während die bunte, comicartig gestaltete Hintergrundgeschichte kaum jemanden interessierte, faszinierte die Tester umso mehr die Aufgabenstellungen und die damit verbundene Vielzahl an Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten in den jeweiligen Missionen.

Fazit: Rundenbasiertes, englischsprachig gehaltenes Strategiespiel, das besonders die älteren Jungen und Genre-Fans anspricht.



JAKE!

Die fröhliche Musik und die Aufgabe, in einem farbenfrohen, im Comicstil gezeichneten 2D-Jump&Run dem Eichhörnchen Jake bei der Suche nach der goldenen Nuss zu helfen, sprach Mädchen und Jungen an.

In drei Welten mit insgesamt 75 Levels müssen sie in vorgegebenen Schrittfolgen über Wolken springen und den kürzesten Weg zur Nuss finden. Waren sie erfolgreich, öffnet sich eine neue Spielstufe. Da die Anforderungen zu Beginn recht einfach gehalten sind, erzielten auch ungeübte Kinder schnell erste Spielerfolge. Mit Spielverlauf gestaltet sich die Jagd nach der Nuss aber zunehmend anspruchsvoll und besonders bei den ungeduldigen Kindern häuften sich dann die Fehlversuche. Die Möglichkeit jedes Level beliebig oft wieder-



Vertrieb: Ravensburger
System: iOS, Android
Preis: bis 2 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 6 Jahren

holen zu können und die beratende Unterstützung durch andere Gruppenmitglieder, motivierte sie dennoch im Spiel zu bleiben. Da das Spielprinzip in jedem Level gleich ist und es keine Spielstory gibt, war es für die Kinder allerdings nicht auf Dauer spannend. Für zwischendurch wurde es dennoch immer wieder gerne herangezogen und gespielt.

Fazit: Das gleichbleibende Spielprinzip motivierte Mädchen und Jungen nur kurzzeitig.



Vertrieb: Mixtvision Digital
System: iOS, Android
Preis: bis 4 €

USK:

keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 4 Jahren

Die gleichnamige Buchvorlage spielerisch erleben zu können und mit Tiger und Bär das Traumland Panama zu suchen, sprach Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters an. Durch die intuitive Bedienung und die Vorlese-Funktion kamen schon jüngere Kinder eigenständig mit der App zurecht. Aber auch ältere Kinder mit Lesekenntnissen konnten sich für das liebevoll gestaltete und anregend animierte Abenteuer begeistern. Denn es gab nicht nur viel zu entdecken, sondern neben der freundlich wirkenden Erzählstimme auch noch viel Vergnügliches zu hören wie Vogelgezwitscher, Fluss-

JANOSCH: OH, WIE SCHÖN IST PANAMA



rauschen, lustige Musik oder ein Feuerwerk. Neugierig und gespannt wurden alle Minispiele, die den Kindern sichtlich Spaß bereiteten, ausprobiert. Da konnten sie u. a. dem Bär helfen Fische zu fangen, den Tiger beim Pilze suchen unterstützen oder ein Haus reparieren. Es gab aber auch Kinder, die lieber den Filmmodus der App nutzten, um sich zu zweit oder allein ganz entspannt die lustige Geschichte erzählen zu lassen.

Fazit: Die ohne Werbung und In-App-Käufe liebevoll animierte App erfreute Mädchen und Jungen.

JOTUN

Die Kriegerin Thora stirbt einen unrühmlichen Tod, als sie Schiffbruch erleidet. An den Toren Valhallas muss sie den Göttern nun beweisen, dass sie dennoch würdig ist, eingelassen zu werden. So gilt es mit ihr gewaltige Kreaturen im Kampf zu besiegen, die Landschaft zu erkunden, Rätsel zu lösen und sich den Weg durch eine urchümliche und mythische Welt zu bahnen.

Vertrieb: Thunder Lotus Games
System: PC
Preis: ca. 15 €

USK:

keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 12 Jahren



Das Abenteuerspiel wird untermalt von ruhiger Musik und ein Erzähler begleitet Thora in ihrer isländischen Heimatsprache. Sowohl die sagenähnliche Geschichte als auch die mythische Atmosphäre des Spiels mit seinen bunten, grafisch gezeichneten 2D-Landschaften und -Karten faszinierte nicht nur die Jungen. Von den schwerpunktmäßigen Handlungsforderungen, nämlich mit Geschick, Taktik, Reaktionsschnelligkeit und Übersicht kämpferisch erfolgreich zu sein, ließen sich aber eher die Jungen ansprechen. Zumal sich die Kämpfe nach Meinung der Tester als sehr schwierig erwiesen und selbst erfahrene Spieler oftmals verzweifeln ließen.

Fazit: Anspruchsvolles Abenteuerspiel in mythischer Welt, das vor allem durch die stimmungsvolle Aufmachung sowohl Jungen als auch Mädchen ansprach.

LOST ORBIT

In diesem bunten 3D-Weltraumspiel wurde das Raumschiff des Mechanikers Harrison zerstört. Mit Hilfe eines selbstgebauten, turbobetriebenen Raumanzuges versucht er nun zu seiner Zivilisation zurückzukehren. Aufgabe des Spielers ist es, die Spielfigur geschickt an kleinen Planeten vorbei zu steuern und Hindernissen wie unterschiedlich schnell fliegenden Meteoriten auszuweichen. Hier den Turbo immer wieder reaktions-schnell einzusetzen und gleichzeitig seine Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen, bereitete vor allem den Jungen sichtlichen Spielspaß. War man weniger geschickt und kollidierte mit einem Hindernis, zerschellte die Spielfigur. Da aufgrund automatischer Speicherung der selbige Spielabschnitt aber direkt wieder angegangen werden kann, entstand bei den Spielen selten Frust.



Vertrieb: Pixelnauts
System: PS4, PC
Preis: bis 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren



Schade fanden alle, dass das Spiel schnell durchgespielt war. Auch die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern in einer Online-Bestenliste zu messen und seine eigenen Bestzeiten immer wieder zu steigern motivierte sie nur kurzfristig.

Fazit: 3D-Weltraumspiel, das Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen erfordert und den Testern nur kurzweiligen Spielspaß bot.

LÖWENZAHN ENTDECKER-APP STROM UND ENERGIE

Ganz nach dem Löwenzahn-Motto „Selbst herausfinden macht schlau“ werden interessierte Kinder mit Filmen, anregenden Animationen und interaktiven Experimenten in spielerischer Form an die Themen Strom und Energie herangeführt.

Die bunte Entdecker-App besteht aus neun interaktiven Szenen, die nach verschiedenen Wissensgebieten geordnet sind: Strom zu Hause, Stromkreise, Stromleiter, Volt/Watt/Ampere, Gas/Kohle/Öl, Wasserkraft, Sonnenenergie, Windkraft und Strom.

Innerhalb der einzelnen Kapitel gibt es verständlich aufbereitete Texte, die detailreiche Erklärungen zum

Fazit: Die informative Wissens- und Entdecker-App zum Thema Strom sprach mehr die ganz neugierigen Forscher an.

Vertrieb: Quinto Verlag
System: iOS
Preis: ca. 5 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



jeweiligen Thema liefern. Diese erschlossen sich jüngeren Kindern ohne Lesekenntnisse nur durch begleitende Unterstützung von Erwachsenen. Schwierigkeit bereitete manchen jungen Forscher auch im Spiel orientiert zu bleiben oder bestimmte Symbole zur Lösungsfindung richtig zu deuten. Wer sich hier nicht entmutigen ließ, der konnte viel Wissenswertes erfahren, selbst erproben und sein erworbenes Wissen abschließend bei einem Strom-Quiz überprüfen.

Vertrieb:
Interactive Media Foundation
System: iOS, Browser
Preis: kostenlos

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

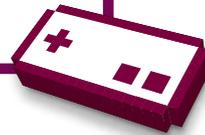


OPERA MAKER

Das Gestaltungsprogramm ermöglicht Kindern an Beispielen wie „Die Zauberflöte“, „Hänsel und Gretel“ oder „Wilhelm Tell“ eine eigene kleine virtuelle Oper mit lustigen Figuren und Bühnenbildern im Comic-Stil zu inszenieren. Um die verständlichen Anleitungen in Text- und Symbolform für Gestaltungsaufbau und Szenenabfolge problemlos umsetzen zu können, bedarf es aber Lesefähigkeit oder der Begleitung durch Ältere. Die vielfältigen Möglichkeiten, ein eigenes Stück mit mehreren Akten zu inszenieren, begeisterten Mädchen und Jungen. Können sie doch gleichzeitig agieren als Kostüm- und Bühnenbildner, Komponist, Regisseur und Protagonist. Da gilt es u. a. Rollen zu besetzen wie den Held und Bösewicht, Kostüme auszusuchen oder Handlungs-

schwerpunkte wie eine Entführung oder Verzauberung festzulegen. Besonderen Spaß bereitete es den Kindern selbst zum Sänger oder Sprecher zu werden und mit Hilfe einer Kamera eigene Portraits mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken aufzunehmen und in die Inszenierung einzubinden. Sich am Ende dann sein gesamtes Opernwerk anschauen zu können, war für alle das Highlight.

Fazit: Das Programm greift in anregender Form auf, was Kinder gerne machen: Geschichten erzählen, singen, fotografieren und sich in verschiedenen Rollen ausprobieren.



PLANETBASE



Vertrieb:
Madruga Works
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 14 Jahren

Einer Gruppe Kolonisten nach der Landung auf einem fremden Planeten das Überleben zu sichern, ist das Ziel dieses grafisch mächtig gestalteten Aufbaustrategiespiels. Zu diesem Zweck muss ein Versorgungskreislauf aufgebaut werden, der die Siedler mit lebensnotwendigen Dingen wie Sauerstoff, Strom, Wasser und Lebensmitteln versorgt. Wie in dem Genre üblich, gilt es vorausschauend und planerisch zu handeln, Übersicht zu beweisen und Wechselwirkungsprozesse zu verstehen. Natürlich bedarf es auch Geduld und Ausdauer, was letztendlich das Spiel mehr für Genre-Fans interessant machte. Ihnen gefiel es, ständig neue Herausforderungen wie Sonneneruptionen, Sandstürme oder bewaffnete Aggressoren meistern zu müssen, um die Existenz der stetig wachsenden Kolonie gewährleisten zu können. Eine wachsende Bevölkerung hat aber auch Ansprüche, stellt Forderungen und ist bei unüberlegter Planung schnell von Hungersnot, Sauerstoffmangel oder Stromausfall bedroht. Trotz verständlicher Spielanleitung gelang es nicht jedem hier immer angemessen zu handeln, was dann auch schon mal zu Frustramenten führte.

Fazit: Kolonien auf fremden Planeten aufzubauen, interessierte mehr die älteren Spieler und Genre-Experten.



PLAY ORIGAMI: MONSTER, OZEAN, TIERKINDER, ZOO

In 4 verschiedenen farbenfrohen Bastel-Spiele-Apps lustige Meeres- und Haustiere, Monster oder exotische Lebewesen falten, begeisterte Mädchen und Jungen im Vorschulalter. Wer anfänglich die visuelle bzw. textliche Anleitung nicht sofort umsetzen konnte, dem standen ältere Spieler oder Erwachsene unterstützend zur Seite. Auf einem Quadrat gilt es mit dem Finger Linien nachzufahren und an der richtigen Stelle mit einer Wischbewegung zu falten, bis die gewünschte Figur erkennbar ist. Sobald die Kinder verstanden hatten, wie sich die Welt der Origami - Figuren erstellen und sogar verändern lässt, waren sie voller Tatendrang. Besonders lautstark wurde bei der Gestaltung der Figuren kom-

muniziert: „Guck mal, wie mein Bär aussieht!“, „Ich hab ein rosa Pferd gemacht“ oder „Mein Monster ist als Pirat verkleidet“. Neugierig und voller Wissbegier wollten die Kinder voneinander erfahren, wer was wie gestaltet hat und bei der Umsetzung ließen sie sich auch gerne von anderen helfen. Da man nichts falsch machen und in Ruhe experimentieren kann, entstand eine vergnügliche und entspannte Gruppenatmosphäre.

Fazit: Die ohne In-App-Käufe oder Werbung liebevoll gestalteten Apps begeisterten Mädchen und Jungen im Vorschulalter.

Vertrieb: Ravensburger
System: iOS, Android
Preis: jeweils bis 3 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 4 Jahren

ROCKET LEAGUE

Einen großen Ball mittels eines Autos ins gegnerische Tor zu befördern, begeisterte vor allem die Jungen. Um in der ungewöhnlichen und rasant gestalteten Ballsport-Herausforderung gewinnen zu können, muss wie in einem Autorennspiel reaktionsschnell reagiert und der eigene Bolide zielsicher durch arenaartige Spielfelder gesteuert werden. Neben waghalsigen Sprüngen, Paraden und vielen anderen Manövern, kann man mit seinem Auto auch an Wänden entlangfahren oder auf einem Raketenstrahl dahinjagen. Wird ein Tor erzielt, explodiert der Ball, was immer lautstark bejubelt wurde. Ein bis vier Spieler pro Mannschaft können in fünfminütigen Matches online oder offline gegenein-

Fazit: Vor allem den Jungen bereitete es eine Menge Spaß mit anderen Mitspielern in einem actionreichen Autofußballspiel spannende Wettkämpfe zu bestreiten.



Vertrieb: Psyonix
System: PS4, PC
Preis: bis 20 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren

ander antreten, was die Tester besonders im Teamplay als äußerst motivierend empfanden, da sich so eine Niederlage innerhalb weniger Minuten in einen Sieg umwandeln ließ. Dies gelang aber nur denen, die die richtige Taktik wählten, gleichzeitig die Bewegungsabläufe des großen trägen Balls vorausschauend einzuschätzen vermochten und intensiv trainierten, um alle Steuerungsmöglichkeiten ihres Fahrzeugs zielführend anwenden zu können.

RUNBOW

Das schlicht gestaltete, aber sehr actionreiche 2D-Jump&Run-Spiel bot vor allem im Mehrspieler-Modus den männlichen Testern jede Menge Spielspaß und Spannung. Konnten sie doch mit bis zu 9 Spielern gleichzeitig in abwechslungsreichen Wettkämpfen gegeneinander antreten. Aufgabe ist es mit seiner Spielfigur von Plattform zu Plattform zu springen, dabei Hindernisse zu überwinden, lästige Gegner zu attackieren und als Erster ins Ziel zu kommen. Klingt einfach, erwies sich in der Umsetzung aber für so manchen Spieler oftmals als frustrierende Herausforderung. Denn im Spielverlauf ändert sich immer wieder der farbliche Hintergrund des Spielfelds. Nimmt er die Farbe einer Plattform an, verschwindet diese und der Spieler, der hier nicht achtsam ist, steht plötzlich in der Luft und fällt hinunter. Auf diese sowie weitere Herausforderungen rechtzeitig

RUNBOW

Vertrieb: Nintendo
System: Wii U
Preis: ca. 15 €

USK: keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

reagieren und sich gleichzeitig gegen die anderen Mitstreiter durchzusetzen, erforderte Voraussicht, perfektes Timing, schnelles Reagieren, Geschicklichkeit, Frustrationstoleranz und Durchsetzungswillen.

Fazit: Das actionreiche Geschicklichkeitsspiel sorgte in den Testgruppen immer wieder für spannende und unterhaltsame Wettkampf-atmosphäre.

SHADOWMATIC

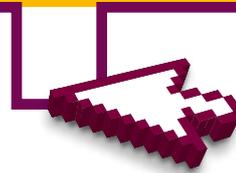
In diesem 3D-Rätsel- und Knobelspiel fürs Tablet geht es darum per Touchscreen-Technik abstrakte Objekte solange zu drehen, zu verschieben oder zusammenzufügen, bis daraus auf einer Wand in Form eines Schattens realistische Bilder entstehen.

Mädchen und Jungen waren von der ungewöhnlichen aber schnell zu verstehenden Spielidee, der entspannenden Hintergrundmusik und den verschiedenen, detailreich und realistisch wirkenden Spielkulissen gleichermaßen angetan. Voller Neugier stellten

sie sich allein oder zu zweit den Herausforderungen und bewegten beispielsweise in einer Garage oder einem Kinderzimmer verschiedenste Gegenstände hin und her. Mit Geduld und entsprechendem Vorstellungsvermögen gelangen ihnen nach und nach die unterschiedlichsten Bilder wie z. B. ein Schraubenschlüssel, ein Teekessel oder ein Teddybär. Muss man zu Beginn nur ein Objekt drehen und wenden, steigt der Schwierigkeitsgrad schon bald an und es gilt nun zwei oder mehr Teile zu einem Schattenbild zusammenzufügen, was manche als stressig erlebten. Wer hier nicht weiterkam, dem half das Spiel begrenzt mit kleinen Tipps.

Vertrieb: Triada Studio Games
System: iOS
Preis: ca. 3 €

USK:
keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 8 Jahren



Fazit: Herausfordernde Schattenspiel-Knobelei, die Jungen und Mädchen gleichermaßen faszinierte, aber auch Geduld, Ausdauer und Frustrationstoleranz abverlangte.



Vertrieb: Activision
System: PS4, Xbox One,
PC, Wii U
Preis: bis 15 €

USK:
keine Kennzeichnung
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

SHIFTLINGS

Das ungewöhnliche, kunterbunte 2D-Knobel- und Geschicklichkeitsspiel mit englischer Sprachausgabe faszinierte die Tester vor allem im Kooperations-Modus. Aufgabe ist es zwei skurril wirkende Weltraumgestalten durch eine futuristische Welt zu steuern und mit ihnen Reparaturarbeiten auf verschiedenen Planeten auszuführen. Dass sie hierfür u. a. Fallen ausweichen, Schalter aktivieren, Plattformen erklimmen und andere Hindernisse überwinden müssen, kannten die Spieler schon aus anderen Genre-Spielen. Neu und ihrer Ansicht nach auch ungemein witzig und herausfordernd bewerteten sie, dass die beiden in Raumanzügen ste-

ckenden Protagonisten durch einen Schlauch miteinander verbunden sind. Indem Luft durch diesen gepumpt wird, lässt sich die Größe der beiden Figuren immer wieder verändern. Der Reiz für die Tester lag darin, dass sie sich, um die zahlreichen kniffligen Aufgaben lösen zu können, im Zusammenspiel ständig darüber abstimmen mussten, wer seine Figur aufbläst oder kleiner werden lässt. Geschah dies nicht, entstanden aberwitzige Chaosituationen im Spiel, die herzlich belacht und kommentiert wurden.

Fazit: Herausforderndes und unterhaltsames Knobel- und Geschicklichkeitsspiel, das die Tester im Koop-Modus besonders faszinierte.



Vertrieb:
Tiger Style Games
System: PC, iOS, Android
Preis: bis 15 €

USK: keine Kennzeichnung
(nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung:
ab 10 Jahren

SPIDER: RITE OF THE SHROUDED MOON

Um das Geheimnis der Familie Blackbird lüften zu können, müssen die Spieler in dem Rätselabenteuer als Spinne ein altes, mysteriöses Herrenhaus durchforsten. In die einzelnen Zimmer gelangen sie aber nur, wenn sie zuvor die dort anwesenden verschiedenartigen Insekten mit einem selbst gesponnenen Spinnennetz fangen und verspeisen. Denn nur dann lassen sich verschlossene Türen und Portale öffnen und Geheimgänge finden. Doch jedes Insekt verhält sich ganz unterschiedlich und kann nur mit Geschick, Logik und Übersicht überlistet

werden. Da gilt es u. a. mit Sprungattacken Bienen zu betäuben, Heuschrecken und Obstfliegen aufzuschrecken oder Motten mit Licht anzulocken. Vor wehrhaften roten Ameisen gilt es sich in Acht zu nehmen, damit sie der Spinne nicht die Fäden rauben.

Dass auch aktuelle Tageszeiten und Wetterverhältnisse im Spielgeschehen eingebunden werden, beurteilten die Tester als stimmungsvoll. Gleichzeitig hatten vorrangig ältere Spieler diesbezüglich aber auch ein ambivalentes Gefühl, da sie wussten, dass die App hierfür auf die Standortdaten der Spieler zugreift.

Fazit: Ungewöhnliches Rätselspiel, das Mädchen und Jungen kurzweilig herausfordernden Spielspaß bot.



THE UNSTOPPABLES

Obwohl nur ein Einzelspieler-Modus existiert, wurde das nicht immer leichte Rätselabenteuer oft mit einem weiteren Helfer angegangen, um gemeinsam mit den vier Charakteren im Spiel den entführten Blindenhund Tofu zu finden. Jede Figur besitzt dabei ganz eigene Stärken und Schwächen, die es in Kombination mit den anderen zu nutzen gilt. Melissa zum Beispiel ist sehbehindert, kann aber mit ihrem Blindenstock an augenscheinlich unerreichbare Dinge wie Schlüssel oder Schalter gelangen. Achim wiederum ist mit seinem Rollstuhl sehr schnell und kann andere mitnehmen, wie den langsamen, aber kräftigen Jan, der schwere Hindernisse wie Fässer aus dem Weg räumen kann. Mai ist

Fazit: Das Rätselabenteuer vermittelt auf spielerische Weise, dass Anderssein eine Stärke sein kann und man zusammen mit Freunden eine Menge erreicht.



Vertrieb: Schweizerische Stiftung für das cerebral gelähmte Kind
System: iOS, Android
Preis: kostenlos

USK: keine Kennzeichnung (nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

zwar die kleinste im Team, kann dafür aber hoch springen und durch kleinste Öffnungen kriechen. Dass sie, um alle Aufgaben lösen zu können, zwischen den jeweiligen Figuren immer hin und her wechseln mussten, empfanden die Kinder zwar manchmal als etwas anstrengend, aber auch als herausfordernd und motivierend.

TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

In dem märchenhaft gestalteten 3D-Jump&Run-Abenteuer mit Rätselementen steuert man entweder allein abwechselnd drei unterschiedliche Spielfiguren oder gemeinsam mit anderen Online- oder Offline-Mitstreitern jeweils einen der Spielcharaktere. Jede Figur besitzt dabei spezielle Fähigkeiten, die es zielgerichtet einzusetzen gilt. So kann der Zauberer u. a. Kisten beschwören, der Krieger gut kämpfen und sogar auf seinem Schild herumfliegen. Die Bogenschützin bewegt sich geschickt an Seilen voran um z. B. Tore, Abgründe und Anhöhen zu überwinden. Farbenprächtige Landschaften zu erkunden, Kämpfe zu bestreiten, mit Geschick und Taktik Hindernisse zu überwinden und all dies im Zusammenspiel mit anderen zu erleben, faszinierte besonders die männlichen Spieler. Dass es dabei im Kooperations-Modus manchmal auch ein wenig unübersichtlich auf dem Bildschirm wurde, störte da kaum. Gut gefiel ihnen auch, dass im



Vertrieb: Frozenbyte
System: PC
Preis: ca. 20 €

USK: keine Kennzeichnung (nur online erhältlich)
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Handlungsverlauf unterschiedliche Herangehensweisen zur Lösungsfindung möglich sind. Ein wenig enttäuscht waren vor allem die Fans der Reihe von dem ihrer Meinung nach zu geringen Spielumfang.

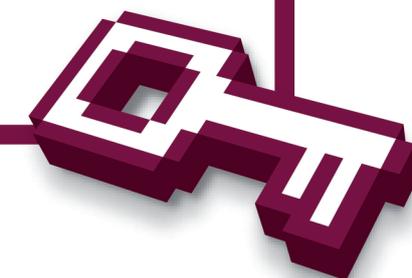
Fazit: Farbenprächtiges Rätselabenteuer, das sowohl im Einzel- als auch im Koop-Modus Zuspruch fand.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Die Broschüre des Bundesfamilienministeriums
kann auf der Internetseite
www.bmfsfj.de/netz-fuer-kinder
bestellt werden und steht dort
auch als Download zur Verfügung



Persönlicher Passwort-Schlüssel
So geht's → S. 5

Online erstellen
surfen-ohne-risiko.net/passwortschlüssel

Sticker auf PC, Smartphone oder Tablet kleben

Ein Netz für Kinder

Praktische Hilfen für Eltern und pädagogische Fachkräfte

WICHTIGE LINKS

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

www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=212276.html
www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/familie-kinder/jugendschutz/spiel-und-lernsoftware-paedagogisch-beurteilt
www.usk.de/
<http://schau-hin.info/>
www.spieleratgeber-nrw.de
www.internet-abc.de/eltern
www.sin-net.de/paedi.htm
www.spielbar.de/neu/
www.klicksafe.de

IMPRESSUM

Redaktion:

Wolfgang Fehr, Daniel Heinz, Arne Rump, Mark Wesemeyer

In Zusammenarbeit mit:

Tobias Willms, Spieltester „NachoGames“, Wiener Platz, Köln

Pascal Bergmann, Spieltester „Gamer's Art“, Wiener Platz, Köln

Birgit Schlotter, SkF e. V. KiTa Haus Adelheid, Köln

Markus Paluch, Alte Feuerwache Köln e.V.

Björn Wieland, Kai Harder, VMP Videospiele & Medienpädagogik Projekt am Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln

Daniel Heinz, Bürgerzentrum Deutz, Köln

Linda Scholz, OT St. Anna, Köln

Franz Philipp Dubberke, Netzwerk Spieltester Bielefeld

Karolina Albrich, Lise-Meitner-Gesamtschule, Köln

Marcus Lüpke, Freiherr-vom-Stein Schule, Gifhorn

Kathrin Walter, Sonja Di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V., München

Kontaktadresse:

Stadt Köln

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung

Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik

Im Mediapark 7, 50670 Köln

Tel.: 0221-5743 277

E-Mail: wolfgang.fehr@stadt-koeln.de

Internet: www.stadt-koeln.de

Jahrgang 2015/2016

Fotos: Stadt Köln (U1, U4, S. 6, 14, 24, 36); alle Packshots, Screenshots und Artworks © beim jeweiligen Hersteller

Layout: Mark Wesemeyer, Langenfeld

Druck: A. Ollig GmbH & Co. KG, Köln

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



UNSER BESONDERER DANK
GILT ALLEN KINDERN UND
JUGENDLICHEN, DIE
UNS BEI UNSERER ARBEIT
MIT GROSSEM EIFER
UNTERSTÜTZTEN.

