

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT





SCHAU HIN!
MEDIENKURSE
FÜR ELTERN

ELTERN, MACHT EUCH EINFACH MEDIENFIT!

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

JETZT ANMELDEN!

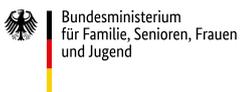


Die Medienkurse sind kostenfrei und zeitlich frei einteilbar.



© byswat - stock.adobe.com

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



Liebe Leserinnen und Leser,

ob auf Smartphone, Konsole oder PC: Kinder und Jugendliche lieben digitale Spiele. Die digitale Spielwelt bietet Kindern und Jugendlichen viele Kategorien: Action-Games, Simulations- und Strategiespiele, Egoshooter oder Serious-Games – das Angebot ist nahezu unbegrenzt. Da ist es umso wichtiger, sich über digitale Spiele und mögliche Risiken zu informieren. Diese Broschüre soll Ihnen dabei helfen.

Besonders hilfreich finde ich, dass bei den vorgestellten Spielen der Blick über die reinen Alterskennzeichen hinaus geht. Denn neben der fachlichen Bewertung durch Medienpädagoginnen und -pädagogen spielt auch die Meinung von Kindern und Jugendlichen eine Rolle. So erhalten Sie Empfehlungen für neue digitale Spiele.



Foto © Laurence Chaperon

Wenn Eltern und Fachkräfte die Begeisterung für das Spielen verstehen möchten, hilft es, das aktuelle Lieblingsspiel der Kinder gemeinsam zu spielen und zu entdecken. Und darüber zu sprechen – dazu lade ich Sie ein.

Ich wünsche Ihnen eine interessante und hilfreiche Lektüre.

Mit freundlichen Grüßen



Lisa Paus MdB
Bundesministerin für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Sehr geehrte Leser*innen,

wer in diesem Jahr die gamescom besucht hat, zu der wir als wichtigste internationale Messe für digitale Spiele seit 2009 nach Köln einladen, hat bei den jungen Besucher*innen die Freude, Begeisterung und auch Erleichterung darüber verspürt, sich nun endlich wieder live und vor Ort treffen zu können. Denn: Die „Gaming-Community“, wie sie sich selbst gerne nennt, liebt den persönlichen Kontakt, den fachkundigen Austausch untereinander und das Teilen der gemeinsamen Faszination an digitalen Spielwelten. Wie respekt- und rücksichtsvoll diese bunt gemischte Gemeinschaft miteinander über alle Grenzen von Herkunft, Sprache, Gender und äußerer Erscheinung hinweg miteinander umgeht, beeindruckt in jedem Jahr aufs Neue.

Mehr Besucher*innen als jemals zuvor verzeichnete auch das Jugendforum NRW, das von der Stadt Köln in einem stetig wachsenden Netzwerk aus vielen Träger*innen und Institutionen seit der ersten gamescom veranstaltet wird. Hier beschäftigen sich junge Menschen mit Angeboten und Projekten aus der Welt der Medienpädagogik, des Medienschutzes und allen anderen Fragen und Herausforderungen, die mit dem digitalen Spielen zusammenhängen.



Foto © Stadt Köln

Im „Jugendforum NRW“ wie auch in der vorliegenden Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“, die seit nunmehr 32 Jahren über alle aktuellen Entwicklungen auf dem Spielmarkt informiert, lautet der Grundsatz dabei immer: Nicht über, sondern mit Kindern und Jugendlichen über ihre Themen zu sprechen. Gerade wenn es darum geht, digitale Spielwelten auf ihre Eignung, Herausforderungen und Grenzen für junge Menschen hin zu erforschen, sind ihre Expertise und ihre Begeisterung unverzichtbar.

Als Ergebnis der pädagogisch angeleiteten, engagierten Arbeit von Spieletester*innen aus verschiedensten Altersgruppen freue ich mich, auch in diesem Jahr den Eltern, Familien, Fachkräften und allen Interessierten eine so authentische wie wertvolle Hilfestellung an die Hand geben zu können, um Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit dem Zukunftsmedium Game zu ermöglichen.

Henriette Reker

Henriette Reker

Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

Inhalt

USK-Erklärung	6
Symbolerklärung	7
Spielverderber: Risiken in digitalen Spielen – Tipps für Erziehende	8

Schon für Kinder

Ploppy Pairs	10
Meine kleine Raupe Nimmersatt	10
Dinosaurier Coding für Kinder	11
Paw Patrol: Grand Prix	11
Big Brain Academy - Kopf an Kopf	12
Nintendo Switch Sports	12
Mario Strikers: Battle League Football	13
Kirby und das vergessene Land	13
Rabbids: Party of Legends	14
Capybara Spa	14
Kirby's Dream Buffet	15
Railbound	15
Pokémon Karmesin und Pokémon Purpur	16
Gran Turismo 7	16
OlliOlli World	17
KeyWe	17
FIFA 23	18
Onde	18
Disney Dreamlight Valley	19
Unpacking	19
Horse Tales: Rette Emerald Valley	20
Chocobo GP	20
Taiko no Tatsujin: Rhythm Festival	21
FAR: Changing Tides	21
EZRA	22
Apico	22
Shin chan:	
Meine Sommerferien mit dem Professor	23
TUNIC	23
The Wandering Village	24
EXIT - Der Fluch von Ophir	24
Factory Town	25
Lay	25

Dennis Winkens im Interview mit der Shift-Jugendredaktion	26
--	----

Bau-Simulator	28
Rune Factory 5	28
GRID Legends	29
Vampire Survivors	29
Sonority	30
Splatoon 3	30
Ooblets	31

Time on Frog Island	31
Return to Monkey Island	32
Beyond Blue	32
Die Sims 4 Highschool-Jahre	33

Erst für Jugendliche

Pokémon-Legenden: Arceus	34
Sibel's Journey	34
Dungeons of Dreadrock	35
As Far As The Eye	35
LIVE A LIVE	36
Triangle Strategy	36
Gunfire Reborn	37
LEGO Star Wars: Die Skywalker Saga	37
Fire Emblem Warriors: Three Hopes	38
Xenoblade Chronicles 3	38
ITORAH	39
NHL 23	39
Grounded	40
Portal: Begleiterkollektion	40
Stray	41
JARS	41
Cuphead: The Delicious Last Course	42
Endling - Extinction is Forever	42
Overwatch 2	43
The Stanley Parable: Ultra Deluxe	43
Horizon Forbidden West	44
Gerda: A Flame in Winter	44
Cult of the Lamb	45
ELEX II	45

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Poppy Playtime	46
A Plague Tale: Requiem	46
Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin	47
Elden Ring	47

Nur für Erwachsene

God of War Ragnarök	48
The Callisto Protocol	48
Call of Duty: Modern Warfare II	49
Call of Duty: Warzone 2.0	49

Preview 2023	50
--------------	----

Der Einfluss von Gaming-Influencer*innen	52
Vor- und Nachteile von Cloud-Gaming-Diensten	53
Cloud-Gaming-Dienste: Eine Übersicht	54

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

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der **USK** finden sich auf jeder Spieleverpackung. Auch in den meisten großen Online-Shops wird immer auf die Kennzeichen verwiesen. Seit Januar 2023 finden Eltern bei neu eingestuften Spielen neben zusätzlichen Informationen zu den Gründen für die Freigabe auch Hinweise zu vorhandenen Funktionen im Spiel, wie in etwa zu Kauf- oder Kommunikationsmöglichkeiten.

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

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



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



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

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

Quelle und weitere Informationen: www.usk.de

Symbolerklärung

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



Nutzergenerierte Inhalte

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



Optionale Zusatzkosten

Das Spiel bietet Kaufanreize in Form von Verschönerungen, vorteilsbringenden Inhalten oder Spielwährung gegen Echtgeld, die über eine herkömmliche Downloadweiterung (DLC, Addon) hinausgehen.



Chat

Das Spiel bietet eine text- oder sprachbasierte Chatfunktion, somit besteht die Möglichkeit der unangemessenen Kontaktaufnahme durch Fremde.



Partyspiel

Das Spiel bietet ein motivierendes Gruppenerlebnis im Freundeskreis oder der Familie und wurde in den Spieletest-Gruppen immer wieder gerne von Jung und Alt gemeinsam genutzt.

Ergänzend zu den Kennzeichen der USK wird zu jedem Titel eine **pädagogische Alterseinschätzung** genannt. Diese bietet Aufschluss darüber, ab wann ein Spiel bedient und verstanden werden kann. Auch weitere relevante Aspekte wie Kosten und Bindungsfaktoren fließen in die Beurteilung ein. Da sich Kinder durchaus unterschiedlich entwickeln, sind diese Einschätzungen nur als Richtwert zu verstehen.



Spielverderber: Risiken in digitalen Spielen – Tipps für Erziehende

Neben Spaß und Potenzialen, die digitale Spiele bieten, ist es wichtig, mögliche Risiken im Blick zu behalten. Dazu zählen insbesondere solche, die in der Interaktion im Spiel entstehen können.

Kostenfallen und exzessives Spielen

In digitalen Spielen können Heranwachsende mit Kostenfallen konfrontiert werden. Dazu zählen sogenannte In-Game-Käufe und In-App-Käufe, also Käufe, die innerhalb eines Spieles oder einer App getätigt werden. Besonders Spiele, die zunächst kostenlos sind, enthalten oft Anreize, um zum Beispiel neue Spielfunktionen zu kaufen, um schneller Spielerfolge zu sichern. Auch Lootboxen – kaufbare virtuelle Kisten mit zufälligen Zusatzinhalten für digitale Spiele – kommen häufig als Form eines In-Game-Kaufs vor und können zu hohen Kosten führen.

Spiele mit Lootboxen und anderen Belohnungssystemen, wie zum Beispiel solchen, bei denen Spielunterbrechungen mit negativen Konsequenzen im Spiel verbunden sind, können dazu animieren, verstärkt zu spielen. Daher ist es wichtig, dass Sie als Erziehende im Blick haben, was ihr Kind spielt und gemeinsam Regeln vereinbaren, zum Beispiel über einen Mediennutzungsvertrag. Interessieren Sie sich vor allem für das, was ihre Kinder spielen und probieren Sie Spiele gemeinsam aus! So können Sie Ihre Kinder auf mögliche Kostenfallen und Lootboxen aufmerksam machen und sie für das Thema sensibilisieren.

Cybergrooming – sexuelle Belästigung über das Internet

Auch in Onlinechats von Spielen kann es zu sexueller Belästigung kommen. Personen, die Heranwachsende in Onlinechats gezielt sexuell belästigen, nehmen oft eine falsche und jüngere Identität an, täuschen gemeinsame Interessen vor, bedienen sich einer betont lässigen Jugendsprache und gewinnen so das Vertrauen. Darauf folgend fangen in der Regel unangebrachte Anmachen oder Aufforderungen zu sexuellen Handlungen an. Um Cybergrooming vorzubeugen, sollten Sie als Erziehende präventiv aufklären und mit Heranwachsenden über die mögliche Gefahr der sexuellen Belästigung reden. Vermitteln Sie auch, dass ein gesundes Misstrauen gegenüber Unbekannten gut ist, denn nicht jede Person im Netz ist die, die sie vorgibt zu sein.

Beleidigungen, Spott und Hass

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

Jugendliche bei Sorgen und bietet Rat in kritischen Situationen.

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

*Bettina Goerdeler, Referentin für Redaktion im
Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“*

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

Was ist so spannend am Gaming?

Faszinierend am Gaming finde ich, dass man auf ganz unterschiedliche Weise spielen kann: Zum Beispiel kann man alleine oder mit anderen Menschen spielen.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, offline zu spielen, denn man braucht dazu ja nicht unbedingt Internet.

Welche Spiele spielst du gerne und warum?

Ich spiele gerne Rocket League, weil mich erstens Autos faszinieren und ich zweitens Fußball mag. Rocket League ist eine gute Mischung aus beidem, denn in dem Spiel muss der/die Spieler:in mit Autos Bälle ins Tor schießen; eben wie beim Fußball.

Was ist dir bei Spielen, die du spielst, wichtig?

Bei Spielen ist mir wichtig, dass sie spannend sind und ich sie über einen längeren Zeitraum hinweg spielen kann. Allerdings dürfen sie auch nicht zu komplex sein (z. B. wenn ein Level gar nicht mehr aufhört). Ich finde es auch gut, wenn man beim Spielen bestimmte Skills braucht – wie, dass man gut mit dem Controller umgehen kann.

Welche Rolle spielen Games in deinem Alltag?

Ich spiele Games vor allem aus Spaß und wenn ich mit dem Bus oder der Bahn irgendwo hinfahre. Manchmal spiele ich auch, wenn ich sauer bin oder Langeweile habe.

Was machst du im Computerclub? Was macht dort besonders viel Spaß?

Im Computerclub mache ich viele verschiedene Sachen. Das kommt ganz darauf an, was wir Jugendlichen machen wollen. Zum Beispiel spielen wir Videospiele und haben viel Spaß miteinander. Oft haben wir aber auch kleine Projekte, wo man programmiert oder etwas bastelt und lötet. Aktuell drehen wir kurze Videoclips.

Gibt es etwas, was du dir von Eltern und pädagogischen Fachkräften wünschst, wenn du mit ihnen über das Thema Games sprichst?

Nein, eigentlich nicht. Aber manchmal spreche ich mit meinen Eltern und anderen Erwachsenen über Spiele. Dann fragen sich mich meistens, was ich spiele und wollen dann alles darüber wissen.

Faszination Gaming: Warum Spielen Spaß macht!



Foto: © Jugendcomputerclub von SIN-Studio im Netz

Noch schnell das Rätsel lösen und dann ist das nächste Level erreicht. Für Kinder und Jugendliche sind digitale Spiele eine beliebte Freizeitbeschäftigung, die es ermöglicht in spannende und kreative Welten einzutauchen, gemeinsam mit Freunden zu spielen, Erfolge zu erleben und

dem stressigen Alltag zu entfliehen. Digitale Spiele sind heute Teil der Jugendkultur und die UN-Kinderrechtskonvention räumt Kindern und Jugendlichen mit dem Art. 31 sogar ein Recht auf Spiel ein, auch auf das digitale Spiel. Doch was ist so faszinierend am Spielen? Was macht dabei Spaß? Darüber sprachen wir mit dem 16-Jährigen Johannes, der im Jugendcomputerclub von SIN-Studio im Netz aktiv ist. Das SIN – Studio im Netz ist auch Teil des Lokalen Netzwerkes „Interaktiv – Münchner Netzwerk Medienkompetenz“

PLOPPY PAIRS

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

Preis:
ca. 3 €

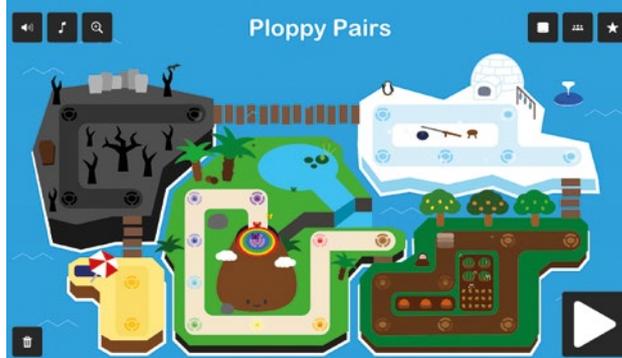
System: Mac, iOS
Vertrieb: Michael Temper



Dieses klassische Memo besticht durch seine kindgerechte, bunte Grafik. Das

Spielprinzip ist bekannt: zwei Karten mit gleichem Motiv müssen aufgedeckt werden.

Wird eine falsche Karte angeklickt, werden beide Bilder wieder verdeckt. Auf den Karten sind verschiedene 'Ploppies' zu sehen: beispielsweise ein kleiner Regenbogen namens Rainplow, der magische Ploppy Hocus Plocus oder Snowplop, der Schneemann. Je mehr Level geschafft sind, desto mehr Ploppies können gesammelt werden. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad individuell aufgebaut werden: Wer erstmal üben möchte, kann mit vier Karten beginnen und Stück für Stück mehr Motive hinzufügen. Spie-



Bilder: © Michael Temper

lende, die eine Herausforderung suchen, können mit bis zu 70 Karten die Pärchen aufdecken. Die kindgerechte Gestaltung zieht sich durch das gesamte Spiel, denn es enthält keine In-Game-Käufe und der Button zum App Store ist mit Matherechnungen als Kindersicherung geschützt. Besonders haben sich die Kinder über die Barrierefreiheitsoptionen gefreut, da dieses Memo mit der Screenreader-Funktion von iOS kompatibel und somit für Menschen mit Sehbehinderung sehr zugänglich ist.

Fazit: Ein fröhliches Memo, das im Test mit toller Zugänglichkeit und einer kindgerechten Gestaltung überzeugte.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

MEINE KLEINE RAUPE NIMMERSATT



Bilder: © StoryToys Entertainment Limited

Eine kleine Raupe schlüpft aus ihrem Ei – ab diesem Moment liegt das Glück des niedlichen Insekts in den Händen der Kinder: Sie gestalten den Tag der bekannten Raupe Nimmersatt. Dabei wird das entspannte Abenteuer von sanften Klängen begleitet und zeichnet sich durch eine fröhliche Optik aus. Die Spielenden füttern Nimmersatt mit saftigen Früchten oder unterhalten sie mit verschiedenem Spielzeug. Kümmern sich die Kinder gut um ihren Schützling, schalten sich nach und nach immer mehr Funktionen frei. So wachsen



Preis:
ca. 6 €

System: Android, iOS
Vertrieb: StoryToys Entertainment Limited

bunte Blumen oder selbstgezogene Früchte können verspeist werden. Kleine Lernspiele, wie beispielsweise ein musikalisches Sortierspiel, unterstützen die Kinder in ihrer Entwicklung und auch der Kreativität kann auf einer Leinwand mit Farben freien Lauf gelassen werden. Ein Highlight für die Kinder war die dynamische Grafik, welche sich an die jeweilige Jahreszeit anpasst. Eine Kindersicherung sorgt dabei dafür, dass externe Verlinkungen nicht aus der App führen.

Fazit: Entdeckungsreise rund um das Thema Fürsorge, die sich mit sanfter Atmosphäre und kleinen Lernspielen bereits an die Jüngsten richtet.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

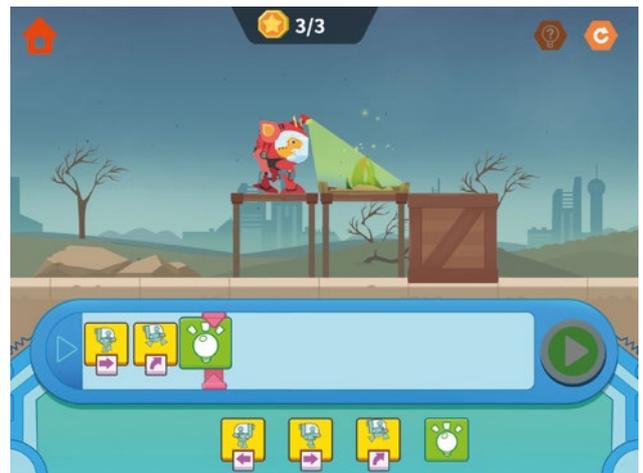
DINOSAURIER CODING FÜR KINDER



Preis:
ca. 7 €

System: Android, iOS
Vertrieb: Yateland Learning
Games for Kids Limited

Kindgerecht können erste Erfahrungen mit Programmierung gesammelt werden. Die Spielenden helfen einem T-Rex bei verschiedenen Missionen. So müssen beispielsweise Pflanzen bestrahlt werden, damit sie wachsen, Schätze auf dem Meeresgrund gefunden oder Freund*innen im Weltraum gerettet werden. Doch das ist gar nicht so einfach, denn die Dinosaurier können nur das tun, was die Kinder ihnen zuvor per Blockprogrammierung beigebracht haben. Das wird manchmal ganz schön knifflig, doch die jungen Programmierer*innen werden Schritt für Schritt angeleitet und erfahren so, wie sie die einzelnen Blöcke bestmöglich aneinanderreihen können. Auf dem Startbildschirm wird Werbung für andere Apps des Vertriebs geschaltet, die jedoch mit einer Kindersicherung



Bilder: © Yateland Learning Games for Kids Limited

versehen werden kann. Die Zeichentrick-Grafik und das interaktive Tutorial richten sich schon an Jüngere und helfen ihnen, spielerisch Lernfortschritte zu machen.

Fazit: Vorschulkinder werden durch Rätsel mit kniffligen Dinosauriern an Blockprogrammierung herangeführt.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

PAW PATROL: GRAND PRIX

Bereits Vorschulkinder können hier auf einer farbenfrohen Auswahl von Schauplätzen der beliebten TV-Serie und mit den Fahrzeugen ihrer Lieblingsfiguren Rennen fahren. Steuerung und Regeln sind vereinfacht: Unter anderem gibt es einen Autopiloten, der Lenkung und Beschleunigung weitgehend übernimmt. Die Kinder erfreuten sich an den ihnen bekannten deutschen Originalsprecher*innen, die den Charakteren ihre Stimmen verleihen und sämtliche Bildschirmtexte vorlesen. Bedauert wurden jedoch teils irritierende Übersetzungsfehler und die fehlende Lenkradsteuerung. Tester*innen, die dem Alter der Zielgruppe entsprachen, hatten jedoch großen Spaß, wenn sie eine bilderbuchähnlich erzählte Story erleben oder schnelle Rennen mit den beliebten Fellfreunden spielen konnten. Jugendliche empfanden es zwar als zu simpel in vielen Aspekten, waren aber vom Spiel als Fun-Racer immer



Preis:
ca. 40 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Outright Games Ltd.



noch gut unterhalten und konnten sich gut vorstellen, es mit jüngeren Geschwistern zu spielen, würden aber ansonsten eher zu *Mario Kart* greifen.



Bilder: © Outright Games Ltd.

Fazit: Rennspaß mit vielen liebevollen Details, der vor allem jüngere Fans der Fellnasen begeisterte.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren

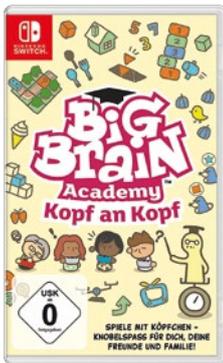
BIG BRAIN ACADEMY – KOPF AN KOPF



Preis:
ca. 30 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Gehirnjogging trifft auf Party-spiel: Lernwillige können in insgesamt 20 Aufgaben ihre grauen Zellen testen. Ob Bilder-, Logik- oder Matherätsel, stets haben die Herausforderungen dabei einen eigenen Kniff und kommen nicht einfach als digitale Schulaufgabe daher. Die Minispiele sind schnell

erklärt und es kann allein oder gegeneinander um den Highscore geknobbelt werden. Bei den Gruppen kam im Test vor allem der Mehrspielermodus gut an: Hier kann auch der Touchscreen der Nintendo Switch eingesetzt werden, sodass zwei Personen auf demselben Bildschirm gegeneinander antreten können. Die höchsten Schwierigkeitsgrade stellen hierbei selbst geübte Rätselprofis auf die Probe, aber auch jüngere Spieler*innen finden durch den Kindermodus direkten Einstieg mit angepasstem Schwierigkeitsgrad. Auch wenn es immer eine kleine Animation zum Regelwerk gibt, ist es dennoch von Vorteil, bereits lesen zu können oder die Aufgaben ansonsten noch einmal erklärt zu bekommen.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Kurzweilige Rätselunterhaltung mit leichtem Einstieg und putziger Optik, die vor allem zum gemeinsamen Knobeln einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

NINTENDO SWITCH SPORTS



Preis:
ca. 50 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Schon mehr als 15 Jahre ist es her, seit *Nintendo* das inzwischen kultige *Wii Sports* auf den Markt gebracht hat. Dementsprechend lang erwartet wurde *Nintendo Switch Sports*, das nun von der präzisen Bewegungssteuerung der *JoyCon*-Controller in sieben Disziplinen Gebrauch macht. Im Tennis, Badminton, Bowling, Chanbara-Schwertkampf, Volleyball, Fußball und Golf kann lokal oder online auch im Multiplayermodus gegeneinander oder im Team angetreten werden. Im Test überzeugten vor allem die verschiedenen Bowling-Modi sowie der Schwertkampfmodus, die oft zu kleinen, inoffiziellen Turnieren in der Gruppe führten. Die vermeintlich interessante Bewegungssteuerung mit Bein- und Handgelenk in der Fußballkategorie begeisterte hingegen nicht und es wurde schnell wieder auf die herkömmliche Steuerung per *JoyCon* zurückgegriffen. Vor allem als Partyspiel für gesellige Runden als geeignet empfunden, fehlte es dem Titel jedoch schnell an einem 'mehr'. Um online gegen andere antreten zu können, wird die kostenpflichtige *Nintendo-Switch*-Onlinemitgliedschaft benötigt.

Fazit: Unterschiedliche Sportarten, die per Bewegungssteuerung absolviert werden und vor allem gemeinsam Spaß bringen.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



Bilder: © Nintendo



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

MARIO STRIKERS: BATTLE LEAGUE FOOTBALL



Nintendo schickt Mario und seine Freunde aufs Fußballfeld: Die Steuerung bietet dabei durchaus ambitionierten Spielspaß samt Sprints, Grätschen

und schnellen Kombinationen, gleichzeitig sind auf dem Sportfeld bekannte Items wie Pilze, Sterne und Bomben verteilt. Jeweils vier Feldspieler*innen treten gegeneinander an. Je nach Charakter unterscheiden sich Rosalina, Donkey Kong oder Toad in ihren Fähigkeiten hinsichtlich Kraft, Tempo, Schuss, Passen und Technik. Jede Figur kommt mit einem speziellen Hyperschuss daher, der im Comic-Style animiert ausgeführt wird. Als Seitenlinie dient ein Elektrozaun – dadurch bleibt der Ball auf dem Feld und die Spieler*innen mitunter auch mal im Zaun hängen. Bis zu acht Personen können gleichzeitig spielen – egal, ob man sich lokal oder online zusammenfindet. Fußball in so großer Runde gestaltete sich im Test zwar etwas chaotisch, brachte aber großen Spaß. Spieler*innen können auch eigene Teams aufbauen und in der Online-Liga Strikers Club mitmischen.



Bilder: © Nintendo

Gerade in großen Runden machte das Fun-Fußball chaotischen Spaß.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

KIRBY UND DAS VERGESSENE LAND



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Dieses Mal strandet Kirby in einer fremden Welt und muss sich vielen Gegnern stellen, um die vielen Waddledees aus ihrer Gefangenschaft zu retten und dabei seine unterschiedlichen Fähigkeiten einsetzen. Das süße Design von Kirby und der Welt sowie

die Gestaltung von Musik kamen im Test gut an. Die Steuerung war schnell gelernt, intuitiv und verständlich. In den einzelnen Welten steigt der Schwierigkeitsgrad graduell an, wobei erfahrene Spieler*innen wenige Probleme hatten. Alle Geheimnisse aufzudecken, war für jedoch eine kleine Herausforderung. Dabei kann im Zweispielermodus Kirby unter die Arme gegriffen und bei schwierigen Passagen Unterstützung geleistet werden. So können auch Eltern oder andere Bezugspersonen mit jüngeren Kindern gemeinsam die Spielwelt erkunden. Daher eignet sich der Titel besonders gut, um gemeinsam zu spielen und zusammen Erfolge zu feiern.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Auch im Zweierteam lassen sich die Geheimnisse der niedlich gestalteten Level erkunden.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

RABBIDS: PARTY OF LEGENDS



Preis:
ca. 40 €

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



Gemeinsam mit den Rabbids können in diesem Party-Spiel bis zu vier Personen gegeneinander, in Teams Teams oder alleine antreten. Die 50 abwechslungsreichen Minispiele führten dabei zu Spaß und Abwechslung in den Testgruppen. Vor allem die Bewegungsspiele brachten viel Action in den Raum, wenn gemeinsam getanzt oder lustig posiert wurde. Wer keine Lust auf wechselnde Aufgaben hat, findet im Abenteuermodus eine Auswahl, eingebettet in eine lustige Hintergrundgeschichte: Die Rabbids gelangen mittels einer Waschmaschine in eine Welt der chinesischen Mythologie und müssen verstreute, heilige Schriften einsammeln, um wieder nach Hause reisen zu können. Durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade fällt der Einstieg leicht, wodurch sich der Titel für die ganze Familie eignet. Den Tester*innen fehlte jedoch ein inter-



Bilder: © Ubisoft

aktives Tutorial, wie beim Genrevertreter *Mario Party*, um die Minispiele zuvor einmal auszuprobieren.

Fazit: Ein abwechslungsreiches Party-Spiel mit zusätzlichem Abenteuermodus für die ganze Familie.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



CAPYBARA SPA

Ob spielerisches Lernen von Ressourcenmanagement oder einfach eine entspannte Zeit in Gesellschaft süßer Tiere im Vordergrund steht, hier kann ohne jeglichen Druck im niedlichen Setting ein eigenes Spa mit tierischen Gästen geschaffen werden. Mit simplen Klick- und Ziehmechaniken wird Unkraut entfernt um Goldmünzen zu sammeln, mit denen Badewannen, Beete, Pflanzen und Dekorationen gekauft und so Stück für Stück ein Wellnessparadies für die niedlichen Wasser-



Preis:
ca. 7 €

System: PC
Vertrieb: Cozy Bee Games

schweine und andere Tiere entsteht. Durch das erfolgreiche Verpflegen eines Badegastes werden Erfahrungspunkte gesammelt, die bei Level-Up neue Gemüsesorten oder Verbesserungen freischalten. Dabei entsteht keinerlei Zeitdruck, wie es sonst häufig genretypisch der Fall ist: Die Capybaras warten geduldig auf ihre Snacks oder darauf, aus der Wanne gehoben zu werden. Auch kann ständig Gold gesammelt werden, wodurch kein Druck, falsche Investitionen zu tätigen, aufkommt. Die Regeln werden durch einfache Sätze oder Bildsprache vermittelt, sodass selbst jüngere Kinder schon verstehen, was zu tun ist.

Fazit: Sehr simple, niedliche Point-and-Click-Simulation, die ohne Zeitdruck zum Aufbauen eines eigenen Spas mit tierischen Gästen einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren



KIRBY'S DREAM BUFFET



Preis:
ca. 15 €

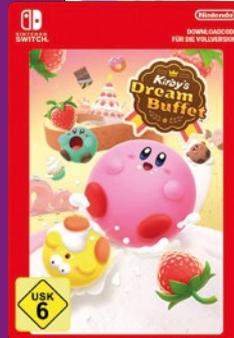


System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Zum 30. Geburtstag von Kirby rollt der rosa Knirps auf verschiedenen Kuchen herum und isst Erdbeeren und allerlei andere süße Sachen. Dabei wird er immer größer und dicker – und dadurch auch schneller und stärker. Das bunte Jump-and-Roll-Abenteuer bietet schnellen Spielspaß für zwischendurch. Neben einer Reihe von Minispielen kann ein Rennen oder eine Runde in einer Battle-Royale-Partie gestartet werden: Hier treten vier Kirbys in einer Arena gegeneinander an. Gefundene Items können direkt eingesetzt und Kostüme für Kirby freigeschaltet werden. Lokal können zwei Spieler*innen gleichzeitig antreten – der Computer steuert dann die anderen beiden Figuren. Online sind bis zu vier Spieler*innen möglich. Die Tester*innen hätten sich etwas mehr Story gewünscht – hatten aber großen Spaß, auf den bunten Kuchen herumzurollen. Mit der harmlosen Spielwelt und der einfachen Steue-



Bilder: © Nintendo



rung ist *Kirby's Dream Buffet* auch für Jüngere geeignet. Gleichzeitig kommen auch ältere Kirby-Fans auf ihre Kosten und können z. B. Musik aus früheren Kirby-Titeln freischalten.

Fazit: Kurzweiliger Renn- und Minispielspaß mit dem bekannten rosa Helden für kurze Runden zwischendurch.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

RAILBOUND



Preis:
ca. 13 €

System: PC, Mac, Android, iOS
Vertrieb: Afterburn

Spielende platzieren in verschiedenen Leveln Schienen, um Zugwaggons an die Lokomotive anzukoppeln. Die Rätsel werden dabei immer herausfordernder: So kommen weitere Waggons dazu, welche nummeriert in der richtigen Reihenfolge an die Lok angebracht werden müssen. Die Anzahl an verfügbaren Schienen pro Level ist begrenzt und es erscheinen Hindernisse oder Tunnel, die es zu umgehen oder passieren gilt. Die Schienenwege müssen zudem so kombiniert werden, dass die Waggons nicht miteinander kollidieren. All das führt dazu, dass knackige Rätsel entstehen, die sowohl motivieren, aber auch frustrieren können. Mit begrenzten Ressourcen eine Lösung zu finden, kann kreatives wie auch logisches Denken, Frustrationstoleranz, Problemlösefähigkeiten oder auch Teamwork fördern, vor allem, wenn gemeinsam gerätselt wird.



Bilder: © Afterburn

Fazit: Niedliches Rätselspiel rund um das Thema Züge, das kreative Lösungsfindung fördert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis:
ca. 60 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

POKÉMON KARMESIN UND POKÉMON PURPUR

Bei den rund zehn Pokémon-Titeln der letzten fünf Jahre fällt es schwer, den Überblick zu behalten. Die beiden Spiele *Karmesin* und *Purpur* eröffnen die neunte Generation der Reihe und haben neben altbekannten auch über 100 neue Pokémon im Gepäck. Grund genug für eingefleischte Fans, sich auf die Reise über die Insel Paldea zu begeben, die optisch an Spanien oder Portugal erinnert. Im Test fielen hierbei allerlei Grafikfehler beim Erkunden der Spielwelt auf. Den Tester*innen gefiel es aber dennoch, dass sie sich frei durch die Gebiete bewegen und selber entscheiden konnten, wie die Story weitergeht. So können möglichst viele Arena-Orden gesammelt, Mitglieder von Team Star bekämpft und natürlich auch mächtige Pokémon besiegt, gefangen und trainiert werden. Der Schwierigkeitsgrad der rundenbasierten Kämpfe ist moderat. Durch eine kostenpflichtigen Online-Mitgliedschaft kann man auch mit oder gegen Freund*innen antreten.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Umfangreiches Rollenspiel mit offener Welt und vielen Erkundungs- und Sammelanreizen.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis:
ca. 80 €



System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony

GRAN TURISMO 7

Auch im siebten Teil der beliebten Serie geht's auf die Rennpiste! Bei den Spieltester*innen punktete der Titel mit dem authentischen Fahrgefühl, der detaillierten Grafik und den realistischen Soundeffekten. Der Rennklassiker bietet, wortwörtlich, eine ganze Reihe an Menükarten, die als umfangreiche Kampagne fungieren. Ein Besuch in das schlichte Café der Aufgaben lohnt sich daher und muss auch gemacht werden, um den Multiplayermodus freizuschalten. Der Splitscreen bietet dabei nur eine begrenzte Fahrzeugauswahl und computergesteuerte Fahrer*innen halten sich komplett aus dem Modus raus. Wer beim Rennfahren einen Unfall baut, braucht sich wenig um sein Auto zu sorgen. Vom günstigen Gebrauchtwagen bis hin zum Luxus Schlitten, wirken die Autos nahezu unzerstörbar. Im Test wurde sich hier etwas mehr Realitätsnähe, zum Beispiel durch ein paar Beulen in den Wagen nach Kollision, gewünscht. Das Spielerlebnis trübte dieser kleine Mangel jedoch nicht.



Bilder: © Sony

Fazit: Würdiger Nachfolger der Rennserie, der mit flüssigem Fahrgefühl für Spielspaß sorgte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

OLLIOLLI WORLD



Preis:
ca. 30 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Private Division



Der Weg dahin, die nächste Skate-Legende zu werden, ist hart und knallbunt. In festgelegten Leveln brettern Spieler*innen durch Radlandia und versuchen dabei, nicht kunstvoll hinzufallen und die höchste Punktzahl durch das Absolvieren der coolsten Tricks hinzulegen. Besonders der Charakter-Editor kam im Test bei den Kindern und Jugendlichen gut an: Er unterscheidet nicht zwischen den Geschlechtern, sondern lässt jegliche Anpassung durch Haut, Haare, Kleidung und Figur vornehmen, auch wenn hier leider Körperbreite und Gewicht außen vor gelassen werden. Der Skaterin jedoch auch einen Hijab anziehen zu können, stieß auf Begeisterung. Die Steuerung ist schnell gelernt und einsteiger*innenfreundlich, wenn auch nicht unbedingt leicht. Alle Level zu 100% zu schaffen und damit zusätzliche Belohnungen, wie neue Tricks oder Kleidung, freizuschalten, gestaltet sich allerdings als knifflige Herausforderung. Der elektronische Soundtrack begleitet das Skaten in passender Stimmung, sagte aber nicht allen zu. Die in rein textbasierten Dialogen erzählte Geschichte war beim Spielspaß eher nebensächlich.

Fazit: Farbenfrohe Skate-Action mit tollen Anpassungsmöglichkeiten für die eigene Spielfigur, das auch Einsteiger*innen abholt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Private Division



Preis:
ca. 25 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Fireshine Games

KEYWE



Bilder: © Fireshine Games

Die kleinen Kiwis haben einen neuen Job in der Poststelle und schlagen sich gemeinsam durch erste Aufgaben – Briefe und Päckchen sortieren, bekleben und abschicken. Dabei treffen sie auf verschiedene tierische Mitarbeiter*innen, wie z.B. einen Oktopus. Die Tester*innen konnten sich schnell in den Arbeitsalltag einfühlen und hatten besonders viel Spaß bei den Minispielen, um später lustige Outfits für ihre Kiwis zusammenzustellen. Die Aufgaben alleine zu bewältigen ist möglich, aber deutlich anspruchsvoller. Obwohl die Arbeitswochen ähnlich aufgebaut sind und im Verlauf nur durch Kleinigkeiten, wie nervige Fliegen, schwieriger werden, war das Spielprinzip nicht immer sofort klar. Bis auf den Zeitdruck gab es keine Einstellungsmöglichkeiten und Erklärungen. Hinweise innerhalb der Aufgaben werden nur in Textform geliefert, was motivierende Leseanlässe ermöglicht, den Titel aber insgesamt eher für Kinder und Jugendliche mit hoher Lese- und Sprachkompetenz interessant macht.



Fazit: Vor allem im Team brachte die Arbeit als tierische Postangestellte viel Spaß.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FIFA 23



Preis:
ca. 80 €



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



Fans des digitalen Fußballs finden natürlich auch in diesem Jahr wieder einen aktuellen Ableger der beliebten Fußballsimulation in den Geschäften. Mit Begriffen wie ‚Hypermotion 2‘, ‚AcceleRATE‘ und dem ‚Technical Dribbling‘

beschreibt *Electronic Arts* die diesjährigen Neuerungen sehr ausschweifend, kaschiert damit aber eher eine Spielereihe, die seit Jahren stagniert. Neben einer angepassten Elfmeter- und Freistoßmechanik beschränken sich die sonstigen Updates fast ausschließlich auf den Ultimate-Team-Modus, welcher als höchst problematisch einzustufen ist: In so genannten ‚Packs‘ können Spieler*innen Echtgeld investieren, um das eigene Team mit immer besseren Spielern auszustatten. Die Chance, einen wertvollen Star zu erhalten, ist sehr gering, was dazu motiviert, immer mehr Geld auszugeben. ‚Vorschau-Packs‘, also kostenlose Karten-Pakete, die nach Offenlegung des Inhalts optional gekauft werden können, mögen zuerst wie eine nette Geste wirken, ahmen aber das System der bekannten Freispiele üblicher Online-Casinos nach.



Bilder: © Electronic Arts

Fazit: Technisch gute Fußballsimulation mit späßigem Gameplay und großem Lizenzpaket, die jedoch auf problematische Weise zum Ausgeben von Echtgeld anregt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



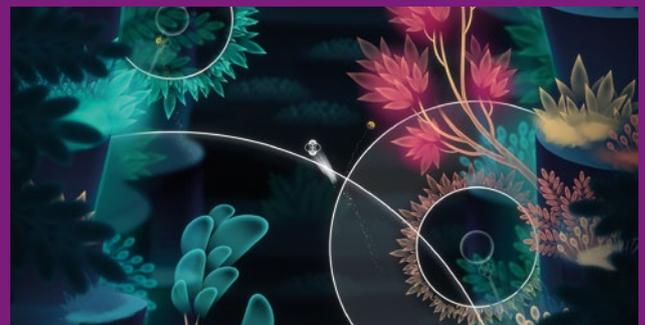
keine USK-Freigabe beantragt/Store oder Plattform nimmt nicht an IARC teil

Preis:
ca. 12 €

System: PC
Vertrieb: Assemble Entertainment

ONDE

Onde erinnert stellenweise mehr an ein Kunstprojekt als an ein klassisches Videospiel. Die Mischung aus Rätsel- und Plattformspiel fällt weniger durch sein Gameplay, sondern vor allem durch das sehr originelle Design, das die Tester*innen an außerirdische Unterwasserwelten erinnerte, auf. Durch das Betätigen bestimmter Tasten erklingen Soundwellen, auf denen die Spielfigur entlanggleiten kann und sich so ihren Weg durch die Level bahnt. Dabei ist gutes Timing ebenso wichtig wie etwas Geschick, um den zahlreichen Hindernissen auszuweichen. Auf Erklärungen wird vollständig verzichtet. Das ist zwar einerseits passend zum Gesamtauftritt des Titels, andererseits sorgte es im Test auch für Verwirrungen, etwa wenn eine neue Mechanik erlernt werden soll. Obgleich die Jugendlichen das Spielerlebnis nicht als meditativ empfanden, so lobten sie doch die kreativen Level sowie die stimmungsvollen Soundeffekte.



Bilder: © Assemble Entertainment

Fazit: Ein origineller und wunderschön gestalteter Plattformer, dem es zeitweise an Erklärungen fehlte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

DISNEY DREAMLIGHT VALLEY



Preis:
ca. 30 €



System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Gameloft

Spielende sind die einzige Hoffnung, die Dornen des Vergessens, die über dem Dreamlight Valley liegen, niederzureißen und wieder Licht ins Tal zu bringen. Im Laufe der Reise können dabei viele bekannte Figuren aus den Universen von *Disney* und *Pixar* getroffen werden. Zu Beginn waren die Tester*innen lang damit beschäftigt, das Aussehen des Spielcharakters festzulegen und das eigene Haus einzurichten. Danach werden nach und nach Wege zu neuen Regionen von Dornen befreit und freigeschaltet. Auf der Reise werden schnell neue Freund*innen gefunden: So bringt Goofy den Spielenden das Angeln bei. Fische können verkauft oder ein stärkendes Gericht gekocht werden, was wiederum von Remy, der Ratte aus dem Film *Ratatouille*, beigebracht wird. Die Unterhaltungen mit Dagobert Duck, Wall-E oder Arielle finden nur über Text statt, der Lesekompetenz erfordert. Im Test gefiel vor allem, dass es immer neue Aufträge und vielfältige Möglichkeiten gab, das Haus und die Welt einzurichten. Dabei werden ständig neue Online-Inhalte freigeschaltet und sorgen so für neue Spielanreize.

Fazit: *Disney*- und *Pixar*-Figuren begleiten Spielende auf vielfältige Weise durch diese abenteuerliche Simulation.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Bilder: © Gameloft



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Switch
Vertrieb: Humble Games

UNPACKING



Der Einzug in ein neues Zuhause bringt auch immer das Auspacken unzähliger Umzugskartons mit sich. Genau dies wird hier zur Hauptmechanik, um die Geschichte der Protagonistin zu erzählen.

Durch einfaches Klicken und Ziehen werden Kartons ausgepackt und leere Räume mit Leben und Erinnerungen gefüllt. Hier gibt es kein Richtig oder Falsch und die verschiedenen Pixel-Gegenstände können nach eigenem Belieben in den Wohnungen untergebracht werden. Gerade Fans von Einrichtung und Dekoration fanden Gefallen daran, sich zu der entspannenden Hintergrundmusik auch mal im Detail zu verlieren. Manche Objekte begleiten die Protagonistin, und somit auch die Spielenden, durch verschiedene Lebensphasen und Wohnorte und werden immer wieder ausgepackt – der sichtbare Verschleiß des Stofftiers aus der Kindheit vermittelt so beispielsweise das Vergehen der Zeit. Die Geschichte wird somit durch Bildsprache und weniger durch Text vermittelt.

Bilder: © Humble Games



Fazit: Meditatives Sortieren mit einfacher Steuerung, das gleichzeitig die Lebensgeschichte der Protagonistin erzählt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

HORSE TALES: RETTE EMERALD VALLEY



ca. 40 €

System: PC, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: Microids



Ein idyllisches Reitabenteuer, welches für die Spieltester*innen einige Herausforderungen bereithielt. Es beginnt eine Reise zum Familienanwesen der Tante, doch der zunächst geplante, entspannende

Traumurlaub entpuppt sich als echte Arbeit, denn die Ländereien gleichen eher einer Großbaustelle als einem Naturparadies. Gemeinsam mit den tierischen Begleitern gilt es dann, den Familienbesitz wieder aufzubauen. Auf der gesamten Insel gibt es jede Menge zu entdecken und an allen Ecken lauern neue Aufgaben. Die Tester*innen haben schnell verstanden, worauf es ankommt: das eigene Pferd will gepflegt und trainiert werden, um seine Fähigkeiten zu steigern und Nebenmissionen so besser lösen zu können. Gleichzeitig



Bilder: © Microids

müssen Baumaterialien gesammelt werden, damit Emerald Valley Stück für Stück in neuem Glanz erstrahlt. Um die Aufgaben verstehen zu können, werden Lesefähigkeiten vorausgesetzt.

Fazit: Eine abwechslungsreiche und abenteuerliche Entdeckungsreise für Pferdebegeisterte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

CHOCOBO GP



Preis:
ca. 50 €



System: Switch, Android, iOS
Vertrieb: Square Enix

Der mysteriöse Rennfahrer X lädt zum Turnier ein, in dem niedliche Figuren aus dem *Final Fantasy*-Franchise genretypisch über bunte Strecken rasen und sich mit verschiedenen Items beschießen. Highlight im Test war hierbei der Online-Modus, in dem 64 Spieler*innen

weltweit im Turnier-Modus antreten. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad kamen die Tester*innen jedoch meist nur bis zur zweiten Runde, was schnell zu Frustration führte. Auch die verschiedenen zahlungspflichtigen Zusatzinhalte trugen zu Enttäuschung und Überforderung bei. Die drei unterschiedlichen Währungen können erspielt oder für Echtgeld gekauft werden und schalten verschiedene Dinge frei, wie neue Fahrer*innen, Kostüme oder Fahrzeuge. Hier war es für die junge Zielgruppe schwierig nachzuvollziehen, wie und wozu welche Währungen verdient werden. Dass beliebte Charaktere der Reihe hinter diesen Käufen versteckt und teilweise nur für einen begrenzten Zeitraum erhältlich sind, kann Fans zusätzlich motivieren, Geld auszugeben.

Fazit: Niedliches Rennspiel mit hohem Frustrationspotential, das zum Ausgeben von Echtgeld anregen kann.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Square Enix



Preis:
ca. 50 €



System: Bandai Namco
Vertrieb: Switch

TAIKO NO TATSUJIN: RHYTHM FESTIVAL



Anime- und gamingbegeisterte Menschen können hier gemeinsam oder solo rhythmusbasiert zu vor allem unter Japan-Fans bekannten Songs

trommeln. Fast 80 Titel stehen von Anfang an zur Auswahl, die durch mehrere hundert weitere Lieder gegen eine monatliche Gebühr noch erweitert werden kann. Das Spiel kann dabei auf unterschiedliche Weise gemeistert, bzw. getrommelt werden: Zum einen mit der eigens für den Titel produzierten und im Test beliebten roten kleinen Trommel, die separat erworben werden muss. Zum anderen jedoch auch durch Handbewegungen, Knöpfedrücken oder per Touchpad-Nutzung der *Nintendo Switch*. Trotz der alleinigen Unterscheidung zwischen zwei verschiedenen Lauten namens Don und Ka, die durch bestimmte Knöpfe oder Areale auf der Trommel nachgespielt werden, gestaltet sich der Schwierigkeitsgrad schnell hoch. Rhythmusgefühl und Hand-Augen-Koordination werden hier besonders herausgefordert. Der Trainingsmodus sowie die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten, motivierten besonders – da ging es im Test auch mal sehr laut, bunt und hektisch zu.



Bilder: © Bandai Namco

Fazit: Vor allem Fans japanischer Popkultur trommelten gern zu Songs aus Animes und Spielen in gemeinsamen, turbulenten Runden.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

FAR: CHANGING TIDES



Preis:
ca. 20 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Frontier Foundry



Angelehnt an den Vorgänger *Far: Lone Sails* erforschen Spielende mit einem namenlosen Charakter und seinem Boot eine postapokalyptische Wasserwelt.

Im Verlauf des 2D-Action-Adventures wird das Schiff immer weiter verbessert, was neue Möglichkeiten zur Exploration eröffnet. Um hierbei voranzukommen, muss vorausschauend und ressourcensparend gedacht werden. Die Rätsel sind nicht zu schwer und eine klare Story gibt es nicht, dennoch ist es ein atmosphärisch dichtes Spiel, was vor allem durch die Musik und den realistischen Zeichenstil bewirkt wird. Zudem wird auf Text und Dialog verzichtet, was Sprachbarrieren senkt, aber das Geschehen auch abstrakter und offen für individuelle Interpretationen erscheinen lässt. Der Schwierigkeitsgrad ist im Gegensatz zur Steuerung nicht anpassbar. Die Jugendlichen empfanden den Titel als spannend, mysteriös und motivierend, aber mit einer Spielzeit von ca. fünf bis sechs Stunden recht kurz.

Fazit: Entspannte Erkundungsreise durch eine Wasserwelt, die zum Nachdenken anregt

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren



Bilder: © Frontier Foundry



Preis:
Kostenfrei

System: PC, Mac
Vertrieb: Landesverband Kinder-
und Jugendfilm Berlin e. V.

EZRA



Ezra ist ein junges Mädchen, das während der Sommerferien bei ihrem Großvater mit dem Thema Fake News konfrontiert wird.

Daraufhin entwickelt sich eine Geschichte, in welcher Ezra und ihre Freund*innen in drei Kapiteln nicht nur immer wieder Nachrichten selbstständig überprüfen, sondern in diesem Zusammenhang auch politisch aktiv werden müssen, um einen Streit in ihrem Wohnviertel zu schlichten. Die Jugendlichen haben Ezra dabei geholfen, zwischen den verschiedenen Meinungen zu vermitteln, Beteiligungsmöglichkeiten zu erschließen und letztendlich einen Kompromiss zu finden. Besonders gefiel im Test der ansprechende Zeichentrick-Look des Point-and-Click-Adventures sowie die verständliche Art und Weise, in welcher die verschiedenen Möglichkeiten von politischer Beteiligung aufgezeigt werden. *EZRA* wurde in direkter Kooperation mit Jugendlichen entwickelt.



Bilder: © Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e. V.

Fazit: Leicht verständliches Abenteuer um die Themen Fake News und politische Beteiligung.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

APICO



Preis:
ca. 17 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Switch
Vertrieb: Whitethorn Games



In dem entspannten Genre-Mix aus Simulation und Aufbauspiel kommen Hobby-Imker*innen voll auf ihre Kosten. Der Titel be-

diert sich einiger bekannter Elemente sogenannter Sandbox-Spiele wie *Minecraft*. Inhaltlich zeigt es sich aber von einer etwas anderen Seite: Klassisch lassen sich verschiedene Materialien abbauen, um neue Gegenstände herzustellen. Trotz einer reduzierten Pixelgrafik eröffnet sich eine detailreiche Welt, die nach den eigenen Vorstellungen gestaltet werden kann. Die Besonderheit liegt dabei in der Möglichkeit, Bienenvölker anzulegen, diese zu züchten und zu schauen, dass es den Bienen gut geht. Kampfhandlungen gibt es keine, herausragendes Feingefühl zeigen die Entwickler*innen zudem im Umgang mit Gendersensibilität, da jeder Charakter mit Personalpronomen angezeigt wird. Mit seinen im Spielverlauf zunehmend komplexer werdenden Systemen bietet *Apico* ein abwechslungsreiches Erlebnis, das sich vorwiegend für ältere Kinder eignet. Dafür wurde der Titel mit einem *Pädagogischen Medienpreis 2022* ausgezeichnet.

Fazit: Umfangreiche Simulation über das Imkern, Züchten, Sammeln und Instandhalten von Bienen, in der sich kreativ entfaltet werden kann.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

Bilder: © Whitethorn Games

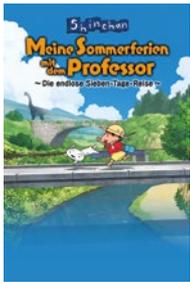


SHIN CHAN: MEINE SOMMERFERIEN MIT DEM PROFESSOR



Preis:
ca. 50 €

System: PC, PS4, Switch
Vertrieb: Neos Corporation



Für Shin Chan wird der Traum von endlosen Sommerferien wahr, als er mit seiner Familie Urlaub im kleinen Dorf Pampa macht. Denn ein verrückter Professor schickt mit Hilfe einer Zeitmaschine nicht nur Dinosaurier in den Ort, sondern lässt den

frechen Jungen auch dieselbe Woche immer wieder erleben. Doch trotz Zeitschleife läuft nicht immer alles gleich ab. Nicht nur Fans des bekannten Animes gefiel der Humor, der immer wieder durch die vorlaute Art des kleinen Shin Chan aufkommt. Auch die vielen Möglichkeiten gefielen den Tester*innen, denn sie konnten nicht nur angeln, Insekten sammeln und Gemüse an-

bauen, sondern auch Botengänge erledigen, Kämpfe mit Dino-Robotern bestreiten oder Musik auflegen. Hierbei sollte der Tagesablauf gut geplant sein, denn zu verschiedenen Zeiten findet man unterschiedliche Objekte, nach einer gewissen Zeit endet ein Tag jedoch automatisch. Dadurch, dass es im Laufe der Handlung immer mehr Gebiete zu erkunden, Sammlungen zu vervollständigen und Geheimnisse zu entdecken gibt, kam im Test keine Langeweile auf.



Bilder: © Neos Corporation

Fazit: Abwechslungsreiches und humorvolles Abenteuer in einem beschaulichen japanischen Dorf.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

TUNIC



Preis:
ca. 31 €

System: PC, Mac, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Finji

Als kleiner, mutiger Fuchs müssen Monster bekämpft, hilfreiche Gegenstände gefunden und Rätsel gelöst werden. Hierbei werden alle Informationen zu Steuerung, Funktionen, Geheimnissen und der Geschichte in der Anleitung erklärt, deren Seiten jedoch in der Umgebung versteckt sind. Mit jeder gefundenen Seite steigt das Wissen über die Geheimnisse der Spielwelt. Dieses innovative und unorthodoxe Konzept begeister-

Bilder: © Finji



te die Jugendlichen ebenso wie der niedliche Comic-Look sowie das Erkunden und Entdecken. Dass die Atmosphäre auch düster werden kann, zeigt sich besonders bei den anspruchsvollen Bosskämpfen. Allerdings kann der Schwierigkeitsgrad nach den eigenen Fähigkeiten angepasst werden. Herausfordernd waren ebenfalls die zu erlernende Fantasie-Symbolsprache sowie die komplexen Rätsel, die teilweise kryptisch dekodiert werden müssen. Die Motivation kam hier vor allem durch den Ehrgeiz, Rückschläge schnell zu beheben und einzelne Situationen besser zu meistern.

Fazit: Ein mysteriöses Abenteuer mit fordernden Kämpfen, komplexen Rätseln und innovativer Spielmechanik.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



THE WANDERING VILLAGE



In diesem etwas anderen Aufbau-Simulationsspiel muss nicht nur strategisch das eigene Dorf am Laufen gehalten, sondern sich gleichzeitig noch um einen treuen Weggefährten gekümmert werden. Ein Dorf Stück für Stück auf dem Rücken von Onbu gebaut – einer riesigen Kreatur, die

durch verschiedene Landschaften wandert. Untermalt von mystischen Melodien gilt es, das Überleben von Onbu und den Dorfbewohner*innen zu sichern. Die Tester*innen fanden es spannend, mit der Kreatur in einer Symbiose zu leben und sich um ihn und seine Bedürfnisse zu kümmern, um den Herausforderungen der postapokalyptischen Umgebung zu trotzen. Zunächst erklärt ein interaktives Tutorial die wichtigsten Aufgaben, um voranzukommen. Später hilft das



Preis:
ca. 25 €

System: PC, Mac
Vertrieb: Stray Fawn Studio



Bilder: © Stray Fawn Studio

Notizbuch des Dorfältesten bei Unsicherheiten weiter. Aufgrund der Komplexität des Spiels gehört Scheitern genauso dazu, wie die Erleichterung, Erfolg zu verspüren – aus Fehlern wird gelernt und im nächsten Versuch kann die Strategie angepasst werden.

Fazit: Eine ganz besondere Dorfsimulation mit komplexen Spielmechanismen und einem mystischen Setting.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

EXIT – DER FLUCH VON OPHIR

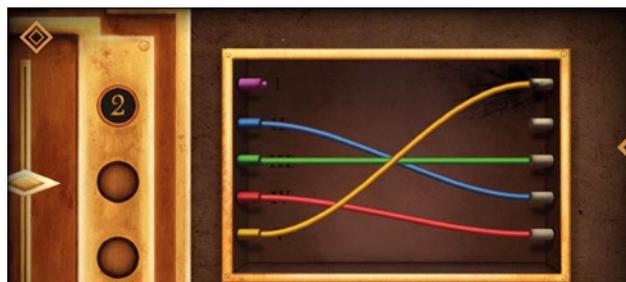


Preis:
ca. 8 €

System: PC, Mac, Android, iOS
Vertrieb: USM

Der Schriftsteller Tory Harlane ist unter mysteriösen Umständen verschwunden – zuletzt gesehen wurde er im Hotel Ophir, in dem Spielende nun den Auftrag haben, den Fall aufzuklären. Hierbei bewegen sie sich in Escape-Room-Manier von Raum zu Raum, finden Hinweise wie Bilder, Notizen, ein Tagebuch samt Schreibwerkzeug oder andere Gegenstände, die genau untersucht und kombiniert werden müssen, um den Weg zu neuen Rätseln zu öffnen, die gelöst werden wollen. Die Spieloberfläche bietet zu fast jeder Situation einen beschreibenden Satz. Darüber hinaus können auf Wunsch auch bis zu drei helfende Tipps für jedes Rätsel aktiviert werden, sollten Spielende mal gar nicht weiterkommen. Eine Erzählerstimme kommt hin und wieder zu Wort, es braucht jedoch auch Bereitschaft, auf-

merksam zu lesen. Viele Hinweise sind abstrakt und es benötigt Geduld und Logik, um ihren Sinn zu enthüllen. Gefördert wird kreatives Denken um die Ecke.



Bilder: © USM

Fazit: Spannende, komplexe Rätsel, die im Escape-Room-Stil durch eine mysteriöse Geschichte führen.

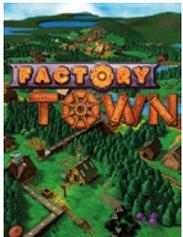
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

FACTORY TOWN

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

Preis:
ca. 17 €

System: PC, Mac
Vertrieb: Erik Asmussen



Beginnend mit einer Hand voll Einwohner*innen und Häusern ist es die Aufgabe, ein Dorf zu vergrößern, indem Rohstoffe gesammelt sowie gelagert und neue Bauwerke errichtet oder aufgewertet werden. Was

am Anfang leicht wirkt, wird schnell herausfordernd. Immer mehr Spielfiguren müssen Anweisungen bekommen und neue Gebäude, wie zum Beispiel Sägemühlen, bringen weitere Tätigkeiten und Ressourcen ins Geschehen. Der Trick ist, Arbeitsabläufe nach und nach zu automatisieren und die Arbeitenden sinnvoll einzusetzen, damit das Dorf wachsen kann, ohne dass es an etwas fehlt. Optik und Spieloberfläche sind einfach gehalten, die Menüs jedoch sind umfangreich und schnell unübersichtlich. Ein Tutorial, das Schritt für Schritt in die Abläufe einführt, ist zwar vorhanden, geht jedoch als kleines Textfeld am Bildschirmrand gern mal unter. Sinnvoller Ressourceneinsatz und u.a. mathematische Problemlösung können hier gefördert werden.

Fazit: Bunte Aufbausimulation, die Spielende ihr eigenes Dorf durch Organisation und Automatisierung wachsen lässt.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Bilder: © Erik Asmussen

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

Preis:
Kostenfrei

System: PC
Vertrieb: Objectif 3D

LAY

Gemeinsam mit Elise landen die Spielenden in einer fantasievollen Welt gespickt mit Rätseln. Umherstreifende Tierwesen erinnern an die Unterwasserwelt, bewegen sich aber in einer pastellfarbenen Natur außerhalb des Meeres. Ein Mantarochen steht Elise zur Seite und hilft ihr, vier verschiedene Inseln fliegend zu bereisen. Begleitet von entspannten Klängen können die Spielenden ganz ohne Zeitdruck verschiedene Rätsel in der 3D-Umgebung lösen, die teilweise auch recht anspruchsvoll sind. Auf Erklärungen oder Hilfsmöglichkeiten wird komplett verzichtet, was auch zu Frust führen kann. *Lay* verzichtet zudem komplett auf die Verwendung von Sprache: Es gibt lediglich kurze Erklärungen mit Bildern für die Steuerung, sodass Kinder hier eventuell Unterstützung benötigen. Das Spiel richtet sich an Rätselfans, die ein paar entspannte Stunden verbringen möchten und eignet sich auch zum gemeinsamen Grübeln mit der Familie oder Freund*innen.



Bilder: © Objectif 3D

Fazit: Ein fantasievolles und ruhiges Abenteuer für Fans von Knocheleien.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Dennis Winkens im Interview mit der Shift-Jugendredaktion

Die Shift-Jugendredaktion besteht aus jungen Redakteur*innen zwischen 14 und 25 Jahren aus Köln und Umgebung. Gemeinsam berichten sie über Themen rund um Games. Gefördert wird das Projekt von der *RheinEnergieStiftung Jugend/Beruf, Wissenschaft*.

Weitere Informationen und Artikel unter

www.ctrl-blog.de/shift2



Hallo Dennis, vielen Dank, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst. Wir würden uns freuen, wenn du dich als erstes einmal vorstellen könntest.

Hi und erst einmal vielen Dank für die Einladung. Ich bin Dennis aka Wheely von *WheelyWorld*, 34 Jahre alt und hauptberuflich Online-Redakteur. Neben der Arbeit bin ich auch privat viel am Computer und zocke sehr gerne. Am Wochenende wird dann zusätzlich über die Plattform *Twitch* gestreamt.

Wie kamst du zu deiner Leidenschaft, dem Gaming, und was begeistert dich daran?

Die Leidenschaft fing mehr oder weniger schon im Kleinkindalter an. Die ersten Spielerfahrungen waren mit dem *GameBoy* und dem *Commodore 64*. Das zog sich dann auch über die nachfolgenden Konsolen bis zu meinem Unfall immer weiter. Ich fand es schon immer spannend, die unterschiedlichsten digitalen Abenteuer zu erkunden und zu erleben oder sich mit Freund*innen und Bekannten an den unterschiedlichsten Herausforderungen zu messen. Auch die Geschichten innerhalb der Spiele fesseln einen immer wieder und sorgen dafür, dass man immer weiter ins Spiel eintaucht. Das hat sich bis heute nicht geändert.

Du bist Tetraplegiker, das heißt, du hast eine Lähmung aller vier Extremitäten. Wie genau spielst du dann?

Auch wenn es am Anfang vielleicht etwas merkwürdig klingt und sich der/die eine oder andere das schlecht vorstellen kann, aber ich mache das alles mit dem Mund. Ich nutze einen Mund-Joystick namens *Quad-Stick*. Dieser hat am Mundstück drei Löcher, in die man entweder einzeln oder in Kombination hineinpusten oder daran ziehen kann. Um jedes Spiel auch vernünf-



Foto © Anna Spindelndreier

tig spielen zu können, kann man sich individuelle Profile erstellen, in denen man einstellen kann, mit welchem Pusten oder Ziehen man welchen Befehl im Spiel auslöst (ähnlich wie das bekannte Button-Remapping). Spielen ist bei mir also wortwörtlich reine Kopsache. 😊

Das stellen wir uns ganz schön schwierig vor. Wie lange hast du gebraucht, um dich an die Mundsteuerung zu gewöhnen und ist es sehr anstrengend?

Die Gewöhnung, den Computer mit dem Mund zu steuern, war nicht sonderlich aufwändig, da ich vorher auch schon eine PC-Mund-Maus hatte, nur mit deutlich weniger Funktionen. Bis ich das komplette System verstanden und beherrscht habe, waren das geschätzt zwischen 2-3 Monate. Und natürlich ist es am Anfang auch anstrengend, aber das legt sich mit der Zeit, da man bei der Nutzung ja automatisch im Training ist und die Muskulatur dementsprechend auch trainiert wird. Aber selbst nach jahrelanger Nutzung merkt man es schon, wenn man mal einen Tag mehr oder weniger komplett durchspielt.

Wie hattest du damals davon erfahren, dass es den QuadStick gibt?

Ein Bekannter erzählte mir von dem *QuadStick*. Wir sind zufällig während eines Gespräches auf das Thema Gaming gekommen und in diesem Zuge auch, dass ich zwar sehr gerne zocken würde, aber das leider nicht geht, da es keinen geeigneten Controller auf dem Markt gibt. Ihm fiel dann ein, dass er mal etwas im Internet gesehen hätte, was möglicherweise für mich funktionieren könnte. Nach erneuter, kurzer Recherche war es dann klar: es war der *QuadStick*.

Was würdest du einem/einer Gamer*in raten, der/die auch gerne mit einem QuadStick spielen würde?

Auch wenn man insgesamt sehr komplexe und schnelle Spiele damit spielen kann, würde ich jedem/jeder Neueinsteiger*in dazu raten, mit einem „einfachen“ Spiel anzufangen. Und mit „einfach“ meine ich in diesem Fall ein Spiel mit einer simplen Steuerung, in dem es keinen Zeitdruck gibt. So hat man die idealen Bedingungen, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, ohne gleichzeitig vom Spiel überfordert zu werden. Die

Erfahrung zeigt auch, dass so der Lernfortschritt deutlich stabiler und schneller ist, als wenn man mit einem Spiel beginnt, das den *QuadStick* an seine funktionalen Grenzen bringt. Ein wenig Geduld sollte man also mitbringen.

Vielen Dank, dass du deine Erfahrungen mit uns geteilt hast!



Foto © Anna Spindelndreier

Mehr von Dennis Winkens



Webseite:

www.wheelyworld.de



Twitch:

www.twitch.tv/wheelyworld



Instagram:

www.instagram.com/wheelyworld

BAU-SIMULATOR



Preis:
ca. 50 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series
Vertrieb: astragon



Alleine oder online, gemeinsam mit Freund*innen, wird die Welt der Baustellen erkundet. In der Kampagne müssen immer neue Aufgaben erfüllt werden. Dabei lernen Spielende verschiedene Bauprozesse kennen und werden so Besitzer*in eines eigenen Bau-Unternehmens. Die Schwierigkeit der Aufgaben unterscheidet sich je nach Baustelle, dadurch war im Test auch die ein oder andere Herausforderung dabei.

Der *Bau-Simulator* leitet die Kinder und Jugendlichen aber Schritt für Schritt an die Abläufe heran und ein Handbuch hilft bei der Steuerung der einzelnen Fahrzeugtypen. Ebenfalls gibt es eine Orientierungshilfe, die als Navigationssystem über die Karte hilft. Für jeden erfolgreich absolvierten Auftrag gibt es Geld und Erfahrungspunkte, um die Firma immer weiter voranzubringen. Dabei sind viel Fingerspitzengefühl, Planungstalent und Lesekompetenzen nötig.



Bilder: © astragon

Fazit: Eine entspannte und gleichzeitig abwechslungsreiche Bau-Simulation für Fans des Genres.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

RUNE FACTORY 5



Von Amnesie geplagt landet der oder die Protagonist*in im beschaulichen Dorf Rigbarth, baut Freundschaften und romantische Beziehungen mit den Bewohner*innen auf, pflegt und vergrößert den eigenen Bauernhof und bestreitet mit einem Schwert ausgerüstet abenteuerliche Aufgaben in Rollenspiel-Manier. Die Story packte die Jugendlichen dabei nicht

Bilder: © Marvelous



Preis:
ca. 50 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Marvelous

genug, um zu motivieren, diese dauerhaft voranzubringen und es wurde sich schnell im immer selben Trott aus Feldarbeit, Einrichtung der eigenen vier Wände und Gesprächen mit Charakteren gefunden. Andere fokussierten sich lediglich auf Nebenmissionen und zogen bewaffnet in die Wälder, um Monster zu bezwingen und das Dorf zu beschützen. Die abwechslungsreich gestalteten Dungeons hingegen waren ein Highlight für Genre-Fans. Die Spielwelt und Filmsequenzen im Anime-Stil sowie die zu allen potentiellen Heiratskandidat*innen jeweils einzigartigen Handlungsstränge wurden als liebevoll inszeniert wahrgenommen.

Fazit: Einzigartiger Genre-Mix mit Farming-, Dating- und Rollenspiel-Elementen, der vor allem bei letzteren im Test punktete.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

GRID LEGENDS



Preis:
ca. 70 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series
Vertrieb: Electronic Arts

Grid Legends verkörpert die packende Vielfalt des Motorsports. Mit zahlreichen Autoklassen wie Elektroautos, Trucks, Tuningwagen, Driftautos, Track-Day-Wagen und mehr, bietet der Titel eine umfangreiche Abwechslung an Fahrerlebnissen aus der Rennsportgeschichte. Auch die diversen authentischen Schauplätze der Rennstrecken sind frischer Wind fürs Auge, während das umstehende Publikum hingegen grafisch weniger gut umgesetzt wurde und manche Autos eher wie Plastikmodelle wirken. Die packende Real-Life-Story, inszeniert durch Zwischensequenzen mit Akteur*innen aus der Rennszene machen zwar Lust aufs Fahren, aber die Vorfreude verging im Test leider schnell wieder. Denn das Lenkrad ist nicht leicht zu bedienen und stellte gerade zu Anfang ein Hindernis dar. Mit etwas Übung war das Lenkrad des Autos fest im Griff, aber es brauchte einige Runden.



Bilder: © Electronic Arts

Fazit: Die schwierige Steuerung trübte die packenden Fahrten zu historischen Momenten der Renngeschichte etwas.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

VAMPIRE SURVIVORS

In einzelnen Runden muss die ausgewählte Held*innenfigur durch eine endlose 2D-Pixelandschaft bewegt werden und dabei unzählige Monster bezwingen. Ziel ist es, 30 Minuten ohne Game Over zu überstehen. Die Steuerung lässt sich dabei komplett nur mit den Pfeiltasten bewältigen – selbst die zum Besiegen der unterschiedlichen Kreaturen notwendigen Attacken werden automatisch nach bestimmten Sekundenintervallen ausgeführt, ohne dass es eines zusätzlichen Tastendrucks bedarf. Erledigte Gegner hinterlassen farbige Kristalle, die zum Stufenanstieg gesammelt werden müssen und gegen neue oder verbesserte Waffen oder Ausrüstung eintauschbar sind. Die Upgrades werden hier nur auf Englisch erklärt, können durch Ausprobieren jedoch schnell auch ohne entsprechende Sprachkenntnisse erschlossen werden. Neu freigespielte Figuren kommen mit jeweils anderen



Preis:
ca. 5 €

System: PC, Mac, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Poncele

Startwaffen und -boni daher. Die Grafik versprüht dabei Retrocharme im 8-Bit-Stil.



Bilder: © Poncele

Fazit: Chaotisches Survival-Spiel mit sehr simpler Steuerung im Retro-Pixelgewand, das schnell zu 'nur noch einer Runde' einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

SONORITY



Preis:
ca. 18 €

System: PC
Vertrieb: Application Systems Heidelberg



Ein Ort, an dem Menschen und Tiere in Einklang leben und sogar miteinander reden

können? Das klingt auch für Esther zu gut, um wahr zu sein – bis sie nach langer Reise auf die Ruinen genau dieser sagenumwobenen Stadt stößt. Schon bald stellt sich heraus, was das Geheimnis hinter der magischen Welt ist: Musik! Die Spieler*innen helfen Esther dabei, ihren Weg durch verlassene Tempel zu finden. Mithilfe von verschiedenen Instrumenten löst sie immer komplexere Rätsel. Der Controller wird dabei zum Musikinstrument. Jede Taste steht für eine Note, und in der richtigen Reihenfolge gespielt, verändert Esther so die Umgebung: Mithilfe einer Panflöte und anderer Instrumente lässt sie Treppen aus dem Boden wachsen oder baut Brücken über Abgründe hinweg. Die Rätsel können im Verlauf ganz schön knifflig werden, etwas Geduld mussten die Kinder im Test also mitbringen.



Bilder: © Application Systems Heidelberg

Fazit: Hübsches, musikalisches Rätselspiel mit toller Geschichte, in dem der Controller zum Instrument wird.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis:
ca. 60 €



System: Switch
Vertrieb: Nintendo

SPLATOON 3

Nach bekanntem Spielprinzip können mit einer Farbkanone bewaffnet nicht nur Gegner abgetroffen werden. Denn in der verteilten Tinte kann die Figur auch abtauchen und so z. B. Wände hochschwimmen. Der aktuelle Ableger der Reihe bietet neue Waffen und Skills, einen Online-Mehrspielermodus und eine Kampagne für das lokale Spiel. Dabei müssen Spielende Splatsville helfen, denn dort wurde der Energiewels geklaut, der die Stadt mit Strom versorgt. Und so warten viele Aufgaben auf die Spieler*innen, die dafür über Röhren auf verschiedene Inseln reisen müssen. Im Test gefiel es gut, dass die Sektoren dabei sehr unterschiedlich waren: muss in dem einen ein Turm erklimmen werden, so ist der nächste im Nebel verhüllt. Um online gegeneinander anzutreten, braucht es eine kostenpflichtige Nintendo-Onlinemitgliedschaft – dann sind auch Farbschlachten in Vierer-Teams möglich. Ansonsten kann auch lokal zusammen gespielt werden, wenn eine weitere Konsole samt zweitem Spiel vorhanden ist.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Die farbenfrohe Version eines Ego-Shooters ist schrill, bunt, flüssig animiert und bringt den passenden Soundtrack mit.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis:
ca. 30 €

System: PC, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Glumberland

OOBLETS



Neben dem Aufbau der eigenen Farm ist es eine der Hauptaufgaben, mit einer Tanzgruppe aus süßen Monsterchen namens Ooblets Dance-Battles zu gewinnen. Dabei lernen Spieler*innen einen friedlichen Küstenort kennen und helfen der kleinen Stadt, sich zu entwickeln. Im Test wurde der Titel in erster Linie als niedlich, entspannt und chillig beschrieben. Die Steuerung ist schnell gelernt und mit einem kleinen ersten Tutorial sind Spielende schnell in das Geschehen eingebunden. Es wird keine richtige Geschichte erzählt, sondern verschiedene Aufgaben erledigt, die man durch die Bewohner*innen der Stadt oder von der Bürgermeisterin erhält. Auch die eigene Farm kann ausgebaut und verschönert werden. Besonders positiv wurde der nicht an Geschlechter gebundene Charaktereditor hervorgehoben. Leider ist *Ooblets* derzeit nur auf Englisch erhältlich und benötigt zum Verständnis und zur Orientierung in der Spielwelt auch mehr als Grundkenntnisse, da viele Wörter dialektisch abgewandelt oder verniedlicht werden.



Ooblets



Bilder: © Glumberland

Fazit: Mit knuffigen Monstern und Charakteren werden Tanzwettbewerbe bestritten und eine kleine Farm erstellt.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis:
ca. 25 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Merge Games

TIME ON FROG ISLAND

Gestrandet auf der Frosch-Insel müssen von deren Einwohner*innen aufgetragene Aufgaben erfüllt werden, um Material zum Reparieren des zerstörten Bootes des Protagonisten zu erhalten. Dabei besteht die Herausforderung darin, sich ohne Karte oder Logbuch über die Missionen in der Welt zu orientieren, sich an die Fundorte der von den Charakteren gesuchten Items zu erinnern und zu überlegen, wie manche Gegenstände mit der Umgebung reagieren könnten, um voranzukommen. Außerhalb des Menüs wird dabei kein Text verwendet – die Interaktionen mit anderen Charakteren finden durch Symbole und kleine Bilder in Gesprächsblassen statt. Auch der Rest der Geschichte des Kapitäns und seiner Begleitung wird nur durch Bildsprache in Traumsequenzen am nächtlichen Lagerfeuer erzählt. Der wechselnde Tag-Nacht-Rhythmus ist für das Lösen einiger Rätsel relevant, auch müssen hin und wieder Jump&Run-Passagen absolviert oder neue Fähigkeiten durch das Kochen diverser Item-Kombinationen freigeschaltet werden. Das Erkunden der Insel und ihrer umliegenden Gebiete brachte im Test abwechslungsreichen Spaß.



Bilder: © Merge Games

Fazit: Schlichte, unterhaltsame Entdeckungsreise, die Erinnerungsvermögen und Kreativität beim Rätseln erfordert.

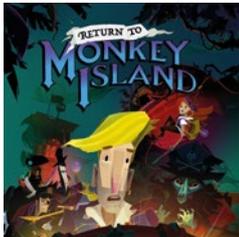
Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

RETURN TO MONKEY ISLAND



Preis:
ca. 25 €

System: PC, Mac, Switch
Vertrieb: Devolver Digital



„Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!“ Viele Eltern mit Spielerfahrung werden bei diesem Spruch sofort wissend schmunzeln. Sage und schreibe 32 Jahre sind vergangen, seitdem

Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood sein erstes skurril-witziges Abenteuer erlebte. Serienschöpfer Ron Gilbert veröffentlichte nun seine Vision des dritten Teils, in dem Guybrush erneut versucht, das Geheimnis von Monkey Island vor seinem Erzfeind LeChuck zu lüften. Die Rückkehr zur Affeninsel ist dabei ein karibischer Nostalgie-Trip und lässt Fans liebgewonnene Charaktere in bekannten Szenarien wiedertreffen. In typischer Manier gilt es witzige Gespräche zu führen,



Bilder: © Devolver Digital

Gegenstände einzusammeln und zielführend zu verwenden, um voranzukommen. Der wählbare Schwierigkeitsgrad sowie Rätselhilfen machen das Point-&-Click-Adventure auch für Einsteiger*innen zugänglich. Zwar zünden die nostalgischen Anspielungen nicht ohne Vorerfahrung, dennoch eignet sich das Abenteuer für einen gemeinsamen Spieleabend in der Familie, bei dem abwechselnd gerätselt und gelacht wird.

Fazit: Trotz fehlender Action ließen sich Rätselfans auf den ulkigen Karibik-Trip ein.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren

BEYOND BLUE



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Mac, iOS, PS4, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: E-Line Media

Gemeinsam mit der Tiefseeforscherin und Wissenschaftlerin Mirai begeben sich Spielende auf Entdeckungstour durch den Ozean. Die Erkundungsmechanik eröffnet die Möglichkeit, die Unterwasserwelt im eigenen Tempo zu erkunden und die im Meer lebenden Tiere zu erforschen. Die Fauna gestaltet sich als vielfältig und dadurch, dass ganz nah an die Wesen herangetaucht werden kann, kann unter anderem eine Idee



Bilder: © E-Line Media

für Größenverhältnisse gewonnen werden. So wird die erste Begegnung mit einem Wal zum besonderen Erlebnis. Das Spiel überfordert nicht mit zu vielen Aufgaben und lenkt damit den Fokus auf die Erkundung. Nicht nur die Tiere selbst, sondern auch ökologische Aspekte werden thematisiert, wie beispielsweise Plastikmüll am Meeresboden. Zusätzlich werden qualitativ hochwertige dokumentarische Clips geboten, die Einblicke in den Beruf von Tiefseeforschenden und in die Entwicklung des Spiels gewähren.

Fazit: Eine entspannte, aber auch lehrreiche Erkundungsreise durch unsere Meere.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren





DIE SIMS 4

Seit acht Jahren gibt es die aktuelle Version der Lebenssimulation und sie erfreut sich noch immer hoher Beliebtheit. Kein Wunder, denn die spielerische Auseinandersetzung mit dem Alltag und das Ausprobieren verschiedener Lebensentwürfe ist gerade für Heranwachsende faszinierend. Figuren können freiheitlich designt und gekleidet werden, um sie dann bei ihrer Alltagsbewältigung in selbst gebauten und einge-



Preis:
ca. 40 €

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

richteten Häusern zu begleiten. Dank unterschiedlicher Charaktermerkmale, Berufe und Aktivitäten ist viel Abwechslung geboten, manche Spieletester*innen begleiten ihre digitalen Familien sogar schon über mehrere Generationen.

Neuerdings ist das Hauptspiel free2play, es kann also ohne Kaufpreis heruntergeladen und gespielt werden. Zusätzliche Erweiterungspakete, sogenannte Addons, werden hingegen kostenpflichtig angeboten und bieten frische Spielmodi, neue Gebiete und auch allerlei Objekte für Häuser oder Spielfiguren.

DIE SIMS 4: HIGH SCHOOL JAHRE

von Paulina (12 Jahre)



In dem Erweiterungspack gibt es viele neue Möglichkeiten. Das Hauptfeature ist, dass man mit Teenagern aktiv am Schulalltag teilnehmen kann. Durch den Unterricht in verschiedenen Fächern erhöhen sich die Fähigkeiten der Sims. Außerdem gibt es AGs wie Football, Schach und Cheerleading, neue Berufe, einen Second-Hand-Laden und einen Freizeitpark. Sehr gut finde ich die neue Kleidung, die Möbel und die Baumodus-Objekte, da sie sehr modern sind. Zwar gibt es viele interessante Neuerungen, trotzdem kann der Highschool-Alltag nach einer Zeit langweilig werden. Ich denke, dass sich von dem Erweiterungspack eher Jugendliche angesprochen fühlen.

Fazit: In der aktuellen Erweiterung macht sogar die Schule Spaß, denn neben dem Unterricht gibt es noch viele witzige Aktivitäten.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren

POKÉMON- LEGENDEN: ARCEUS



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo



Bilder: © Nintendo



Als Pokémon-Meister*in wird die Hisui-Region erforscht, um verschiedene Pokémon für ein möglichst vollständiges Verzeichnis zu fangen. Statt des sonst sehr linear vorgegeben Weges eines klassischen Titels der beliebten Reihe,

können sich Spieler*innen dieses Mal in einer großen, offenen Umgebung bewegen. Das kann auch herausfordernd sein, da ein selbstständiges Erkunden der Spielwelt vorausgesetzt wird. Im Test wurde dabei vor allem der langatmige Einstieg ins Geschehen und die teils leere Spielwelt mit einer unbefriedigenden Grafik kritisiert. Im Gegensatz dazu sind die Charaktere, denen man im Laufe der Handlung begegnet, liebevoll und kreativ gestaltet. Es gibt starke Frauen und eine Diver-

sität, die bei den Tester*innen gut ankamen. Um die komplexe Geschichte zu verstehen, müssen viele Dialoge zwischen den Charakteren gelesen werden, die nicht vertont sind. Gefordert sind Geduld und gleichzeitig Neugier sowie Selbstinitiative bei der Erkundung. Fans der Reihe können sich nach einiger Geduld vor allem nach den ersten Spielstunden gut auf den Titel einlassen.

Fazit: Entdeckungsreise durch eine offene Spielwelt, in der es im Test ein wenig an Erkundungsreizen mangelte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

SIBEL'S JOURNEY

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

Preis:
Kostenfrei

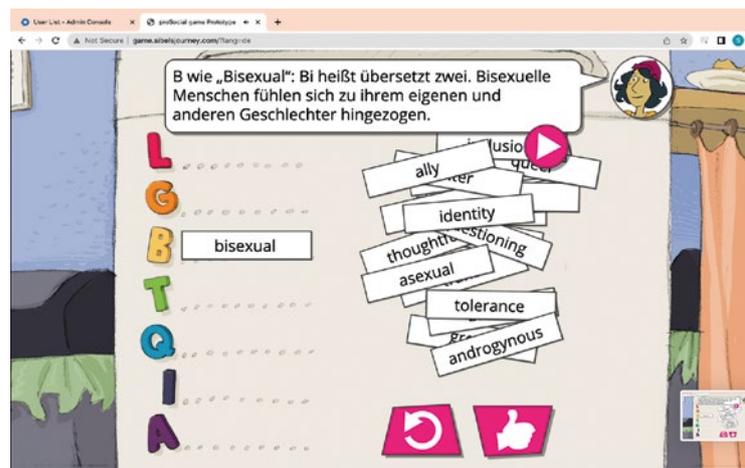
System: PC, Mac
Vertrieb: Food for Thought

Dieses browserbasierte Serious Game begleitet die 13-jährige Hauptfigur Sibel auf einem Wochenende in Berlin, wo sie auch die jährliche Pride-Veranstaltung besucht und das Geheimnis ihrer besten Freundin erfährt. Grundthematik ist die Auseinandersetzung mit geschlechtlicher und sexueller Vielfalt, Diversität und Beziehungsgestaltung. Sibel wird durch die Spieler*innen per Mausclick durch verschiedene Orte und Gespräche begleitet. Das Spiel funktioniert eher wie ein interaktives Lexikon, welches zusätzlich eine Geschichte erzählt. Die Tester*innen konnten sich nicht

Fazit: Interaktives Selbsterkunden von Themen rund um LGBTQIA+ durch das Lesen von Informationen und Führen von Gesprächen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

vorstellen, *Sibel's Journey* in ihrer Freizeit zu spielen, es kann jedoch im Bereich der schulischen Bildung genutzt werden, um Aspekte rund um sexuelle Vielfalt eigenständig erarbeiten zu können. Wie das Entwicklerstudio erklärt, kann die interaktive Auseinandersetzung und eigenständiges Erforschen, ohne die Notwendigkeit, Erwachsene anzusprechen, den Zugang zu schambefahenen Themen erleichtern. Positiv wurde im Test zudem angemerkt, dass es sich bei der Hauptfigur um eine Person mit Migrationshintergrund handelt.



Bilder: © Food for Thought

AS FAR AS THE EYE



Preis:
ca. 21 €

System: PC, PS4, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Goblinz Studio



Um eine Karawane in einer bestimmten Rundenanzahl zu einem Zielort zu führen, müssen gewisse Ressourcen wie Steine, Holz oder Nahrung gefunden und gesammelt werden.

Das Verhalten der Karawane wird hierbei gesteuert und unter Zeitdruck müssen strategische Entscheidungen getroffen werden, um diese vor einer drohenden Flut zu retten. Im Test fiel auf, dass der Titel für die *Nintendo Switch* nicht optimiert war und die Steuerung eher als kompliziert und unintuitiv empfunden wurde. Trotz intensiver Tutorials, für die Spieler*innen viel Geduld aufbringen müssen, bleibt das Spiel durch seine Unverständlichkeit auf einem hohen Schwierigkeitsgrad. Das süße Design der Figuren wurde jedoch als positiv bewertet. Die Flut als Naturkatastrophe, vor der Menschen fliehen müssen, kann im aktuellen politischen und sozialen Diskurs über Klimaflüchtlinge mit älteren Kindern zum Thema gemacht werden. Der Titel richtet sich jedoch grundsätzlich an Spieler*innen mit viel Interesse für Strategie- oder Aufbausimulation.

Fazit: Strategietitel rund um das Thema Flut als Naturkatastrophe, das wegen komplizierter Steuerung und Regeln nur Genrefans interessierte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Goblinz Studio



DUNGEONS OF DREADOCK



Preis:
ca. 10 €

System: PC, Switch, Android, iOS
Vertrieb: Christoph Minnameier

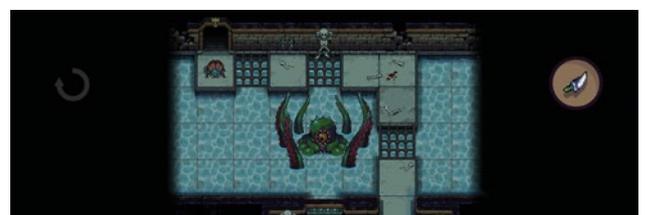
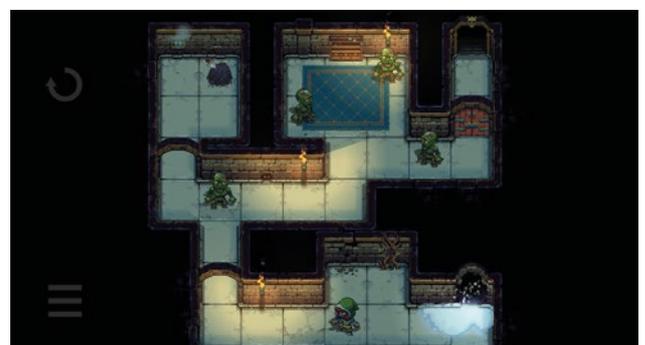


In 100 cleveren Rätselräumen müssen Spieler*innen an Skelett-Kriegern und Trollen vorbeikommen, wobei weniger Kampfausdauer als kluge Köpfe gefragt sind.

Denn nur wer die hinterhältigen Fallen und verwinkelten Gänge zum eigenen Vorteil nutzt und so Monster aus dem Weg räumt, wird sich dem Untoten König und seinen Schergen stellen können. Die Spielfiguren bewegen sich immer nur von einem Feld zum anderen, was Kindern dabei hilft, den Rhythmus der Fallen zu durchschauen und gegnerische Angriffe vorherzusehen. Spätere Rätsel werden ziemlich knifflig, sodass die Spieletester*innen viel Geduld mitbringen mussten, um manche Herausforderungen zu überwinden. In einigen Räumen ist es nämlich entweder nicht direkt ersichtlich, was genau zu tun ist oder die etwas zähen Bewegungen der Protagonistin erschweren ein genaues Lösen der Rätsel. In solchen Fällen sind vor allem Jüngere auf die geduldige Hilfe von erfahreneren Spieler*innen angewiesen.

Fazit: Ein kurzweiliges, aber kniffliges Puzzle-Spiel im Fantasy-Setting.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Bilder: © Christoph Minnameier

LIVE A LIVE



Preis:
ca. 50 €

System: Switch
Vertrieb: Square Enix

In diesem Remake des ursprünglich 1994 erschienenen Rollenspiels kann zu Beginn die Wahl zwischen sieben unterschiedlichen Helden mit individuellen Abenteuern getroffen werden. Hierbei ist jedes Kapitel einzigartig und im ersten Moment für sich abgeschlossen: Erst am Ende offenbart sich, wie die Geschichten zusammenhängen. So verschlug es die Jugendlichen in die Steinzeit, den wilden Westen oder auf eine futuristische Raumstation. Das Kampfsystem ist rundenbasiert und erfordert Strategie, wobei Kämpfe nicht in jedem Kapitel im Fokus stehen. Genretypisch gibt es viele Dialoge, aber auch Action und Spannung kommen nicht zu kurz. Dass man unterschiedliche Zeitepochen spielen kann und die verschiedenen Abenteuer allesamt unterschiedliche Spielmechaniken aufweisen, gefiel den Jugendlichen besonders gut. Auch der nostalgische Retrocharme der 2,5D-Optik sowie der fantastische Soundtrack konnten die Tester*innen begeistern.



Bilder: © Square Enix

Fazit: Verschiedene Geschichten mit interessanter Spielmechanik im Pixelgewand.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 60 €

System: PC, Switch
Vertrieb: Square Enix

TRIANGLE STRATEGY

Bilder: © Square Enix



Vor vielen Jahren führten die Nationen Aesfrost, Heissand und Glenbrock einen Krieg um die wertvollen Ressourcen Salz und Eisen. Nun soll ein Förderabkommen Frieden bringen, als Glenbrock plötzlich von Aesfrost angegriffen wird und erneut Krieg ausbricht. Im Mittelpunkt der Handlung stehen der junge Fürst Serenoa Wolfport sowie seine Gefährt*innen, welche sich inmitten des Konflikts wiederfinden. Die anspruchsvollen Kämpfe sind rundenbasiert und erfordern strategisches Geschick. So mussten die Jugendlichen taktisch planen, welche Einheiten sie in den Kampf schicken und wie sie diese auf dem Schlachtfeld platzieren und agieren lassen. Neben den Kämpfen gibt es viele sehr textlastige Passagen, in denen die politischen Beziehungen und geschichtliche Hintergründe der fiktiven Welt sehr detailgetreu beschrieben werden. Mit dem Voranschreiten der Story konnten sich die Jugendlichen mit den Charakteren identifizieren und so waren besonders die moralischen Entscheidungen knifflig, da diese die Handlung verändern und unterschiedliche Pfade ermöglichen.

Fazit: Taktisches Strategiespiel, das mit vielen Kämpfen sowie tiefgründigen Dialogen und moralischen Entscheidungen hervorstach.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

GUNFIRE REBORN



Preis:
ca. 20 €

System: PC, Mac, Xbox One,
Xbox Series, Android, iOS
Vertrieb: Duoyi Games, 505 Games



In Egoperspektive ist es die Herausforderung, sich durch eine Vielzahl aufeinander folgende Leveln zu kämpfen.

Jede neue Runde gestaltet sich dabei anders, denn Waffen und Verbesserungen sind größtenteils zufällig. Auch warten

in den Räumen jedes Mal unterschiedliche Gegner, die mit anderen Strategien besiegt werden müssen, um weiterzukommen und Ausrüstungen zu erhalten. Die Waffen und Spielfiguren gestalten sich vielfältig und besitzen individuelle Fähigkeiten. Werden die Spielfiguren besiegt, ist die Runde vorbei. Die Spielwelt ist sehr comichaft bunt und Waffen sehen meist aus wie Spielzeug. Auch die Gegner selbst sind nur selten menschlich, sondern ähneln Tieren oder Fabelwesen. Bis zu vier Spielende können online gemeinsam antreten – so kann auch mit Fremden in Kontakt getreten werden. Gegen-



Bilder: © Duoyi Games, 505 Games

einander wird nicht gespielt, sodass Teamwork im Fokus steht. So können gegenseitiges Unterstützen, die sinnvolle Aufteilung von Ressourcen, Reaktions- und Planungsfähigkeit sowie schnelles Erfassen der Situation und angebrachtes Handeln gefördert werden.

Fazit: Actionreicher Shooter in Cartoon-Optik, der in jeder neuen Runde Teamwork und clevere Planung erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

LEGO STAR WARS: DIE SKYWALKER SAGA



Preis:
ca. 60 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Warner Bros. Entertainment Inc.

Die Macht in *Lego Star Wars* war noch nie so groß! Für die Tester*innen des neuesten Ablegers der Reihe war dies ein evolutionärer Sprung. Die komplette Saga, bestehend aus den Episoden 1 bis 9, kann nachgespielt werden. Die sorgfältig erstellte Spielwelt verzauberte Fans. Abgerundet wurde das galaktische Erlebnis durch den klassischen *Star Wars*-Soundtrack. Im Test überzeugt hat auch das neue Gameplay: Mit der dynamischen Third-Person-Perspektive werden die eigenen Schusswaffen den Feinden zum Verhängnis. So kann mit der Waffe flexibel gezielt und Gegner dort getroffen werden, wo es am meisten weh tut, und die eigene Präzision trainiert und angewendet werden. Besonders der Lichtschwert-Nahkampf wurde überarbeitet und so können unerbittliche Kombos ausgeführt oder mächtigen Hieben ausgewichen werden. Auch die Macht ist vielseitig anwendbar, was vor allem Fans begeisterte.

Ein buntes Upgrade-System sorgt zudem für mehr Dynamik als in den Vorgängertiteln.



Bilder: © Warner Bros. Entertainment Inc.

Fazit: Eine abenteuerliche Reise durch die komplette *Star Wars*-Saga im spaßigen *Lego*-Look mit tollen Lichtschwert-Kämpfe.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

FIRE EMBLEM WAR- RIORS: THREE HOPES



Die ausgeklügelte Taktik der *Fire Emblem*-Strategietitel trifft auf die gnadenlose Musou-Action der *Warriors*-Reihe. Spiele des Musou-Genres zeichnen sich dadurch aus, dass die eigenen Charaktere quasi konkurrenzlos und unverhältnismäßig stark sind, und sich so ohne große Probleme durch übergroße Gegnermengen durchschlagen können. Nach Auswahl des entweder weiblichen oder männlichen Hauptcharakters und dem ersten feurigen Aufeinandertreffen mit Byleth, Held*in aus dem aktuellen Ableger der *Fire Emblem*-Reihe, wird die eigene Macht entfacht und Arval kennengelernt. Dieser haust im Inneren der Spielfigur und leistet Hilfestellungen. Danach wird drei Fraktionen und ihren jeweiligen Anführer*innen begegnet und es kann gewählt werden, welcher Militärakademie beigetreten wird. Ab dann gilt es, Offiziere über das Schlachtfeld zu befehlen – für welche Seite sich entschieden wurde, beeinflusst dabei deutlich den Verlauf der Geschichte. Gerade die Möglichkeit, sich frei für einen der drei Wege zu entschließen und so immer etwas anderes zu erleben, kam im Test gut an.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Mit bekannten Figuren aus der *Fire Emblem*-Reihe wird sich strategisch durch Gegnermassen geschlagen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

XENOBLADE CHRONICLES 3



Preis:
ca. 60 €

System: Switch
Vertrieb: Nintendo

Im endlosen Krieg zweier Nationen führt das Schicksal zwei Teams zusammen, die Freundschaft schließen, für Frieden kämpfen und ein episches Abenteuer in einer imposanten Fantasywelt erleben. Die wendungsreiche Handlung wird in zahlreichen Sequenzen vorangetrieben und greift philosophische Themen wie Menschlichkeit, Krieg und Tod auf. Dramatische Momente sowie Verluste geliebter Figuren können sensible Gemüter sehr mitnehmen. Gebrochen werden die ernsten und erwachsenen Themen durch slapstickhaften Humor und Anspielungen auf die Vorgängertitel, was vor allem Fans des Franchises freute. Im Test konnten jedoch auch Neulinge durch umfassende Erklärungen die Story und die Spielmechanik ohne Probleme verstehen. Im Verlauf wurden die imposanten Kämpfe zunehmend komplexer, das bunte Gewitter aus Sound und Effekten wirkt jedoch niemals bedrohlich. Die umfangreichen Gebiete bieten unzählige Erkundungsreize, überall gibt es etwas zu tun. Wer das Abenteuer nicht allzu überstürzt angeht, kann über 100 Stunden damit beschäftigt sein.

Fazit: Tiefgründiges, komplexes japanisches Rollenspiel, das mit fantastischem Soundtrack und einer Handlung, die zum Nachdenken anregt, überzeugte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Bilder: © Nintendo

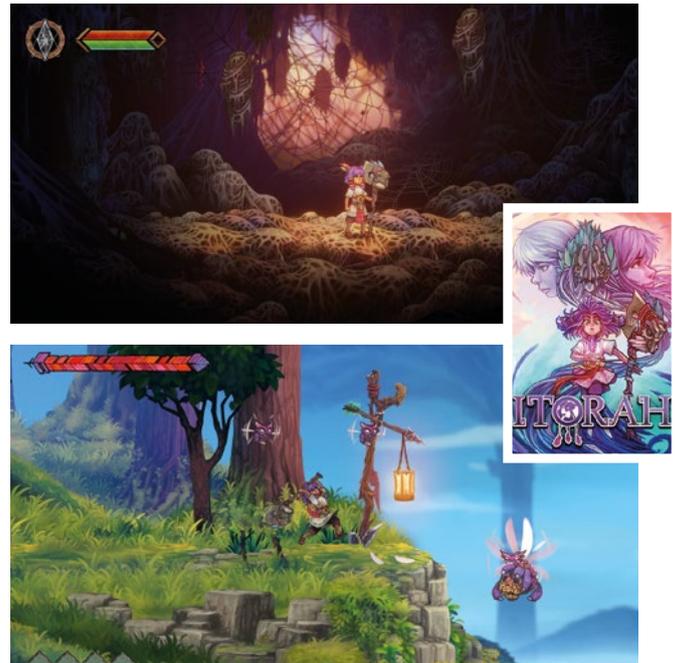
ITORAH

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

Preis:
ca. 20 €

System: PC
Vertrieb: Assemble Entertainment

Itorah ist der letzte Mensch in einer Welt voller maskierter Kreaturen. Gemeinsam mit ihrer sprechenden Axt will sie das Geheimnis um ihre verschwundene Zivilisation lösen und das Land Nahucan von einer dunkeln Seuche befreien. Spieler*innen müssen hier über sich bewegende Plattformen, Abgründe und Fallen springen, rätselhafte Mechanismen betätigen und mysteriöse Orte und Objekte auf der Karte gut einprägen. Innerhalb der labyrinthartigen Welt lassen sich nämlich hinter jeder Ecke neue Fähigkeiten finden, die dabei helfen, zuvor verschlossene Durchgänge zu passieren. Die Herausforderungen bleiben dabei immer fair und nachvollziehbar. Der Titel glänzt auch durch quirlige Figuren, eine sehr spaßige Steuerung und handgemalte Umgebungen, die von antiker mesoamerikanischer Kultur inspiriert sind. Einzig die stressigen Verfolgungssequenzen und ein paar alpträumliche Monster ver-



Bilder: © Assemble Entertainment

hindern, dass auch jüngere Kinder die sonst farbenfrohe Welt erkunden sollten.

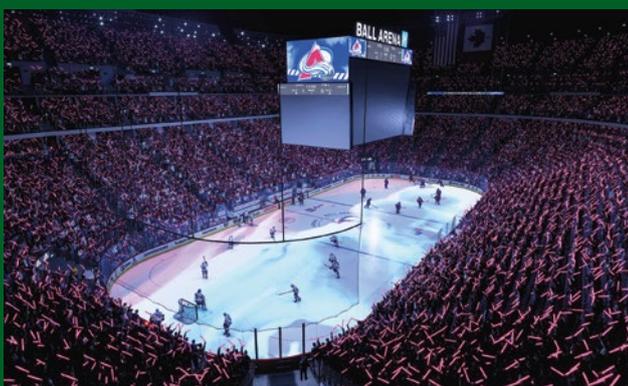
Fazit: Von aztekischer Kultur inspirierter, handgemalter Plattformer, der zum Entdecken einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

NHL 23



In Deutschland schafft es Eishockey nur knapp unter die zehn beliebtesten Sportarten. In anderen Ländern sieht das ganz anders aus. Auf dem Cover der diesjährigen Ausgabe finden sich daher die kanadische Tormaschine Sarah Nurse sowie der aufstrebende Superstar Trevor Zegras. Es ist ein Versprechen der Diversität, dass auch im Spiel konsequent umgesetzt wird. So kön-



Bilder: © Electronic Arts



Preis:
ca. 80 €

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



nen im Hockey-Ultimate-Team-Modus erstmals Frauen und Männer gemeinsam in einer Mannschaften antreten. Auch gibt es jetzt weibliche Schiedsrichterinnen in den Begegnungen. Spieltechnisch bietet die *NHL*-Reihe wie jedes Jahr lediglich kleine Verbesserungen und aktualisierte Kader. Wie in allen Sportreihen von *Electronic Arts* steht der besondere Fokus auf dem HUT-Modus: Hier kann die eigene Traummannschaft zusammen gesammelt werden. Entweder man erspielt sich die dazu nötigen Kartenpäckchen oder man investiert Echtgeld in die eigene Mannschaft. Schnell können einige Euro ohne nennenswerten Gegenwert ausgegeben werden. Eltern sollten die digitalen Sammelkarten thematisieren.

Fazit: Erstklassige Eishockeypräsentation mit wenigen Änderungen zum Vorjahr und einem für Jüngere kritischen Sammelmodus.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis:
ca. 40 €

System: PC, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Xbox Game Studios



GROUNDING



Es ist das Jahr 1990 und die Nachrichten erklingen: Vier Teenager sind verschwunden.

Schnell wurde den Spieltester*innen klar, dass sie genau zu dieser unauffindbaren Gruppe gehören, denn sie wurden auf Ameisengröße geschrumpft. Um das eigene Überleben zu sichern, müssen Ressourcen gesammelt und Gegenstände hergestellt werden. Gleichzeitig gibt es nicht nur freundliche Insekten im Unterholz, sodass auch Verteidigung von Relevanz ist. Der Überlebensmodus dieses Abenteuers hält einige Herausforderungen bereit: So hatten die Jugendlichen allerhand zu tun, den Überblick über die verschiedenen Aufgaben und Bedürfnisse der Charaktere zu behalten. Für Spieler*innen, die es gerne etwas entspannter angehen, hält *Grounded* verschiedene Schwierigkeitsgrade bereit, bei denen sich Bedürfnisse schneller stillen oder Insekten einfacher bekämpfen lassen. Ein Kreativmodus ermöglicht, ohne Rohstoffknappheit die Umgebung zu erkunden. Am besten hat den Jugendlichen der benutzerdefinierte Modus gefallen, denn hier lassen sich alle Spielmechanismen auf die eigenen Vorlieben anpassen.



Bilder: © Xbox Game Studios

Fazit: Ein Survival-Abenteuer in der Welt der Insekten, bei dem Ressourcenmanagement und Verteidigung im Fokus stehen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

PORTAL: BEGLEITERKOLLEKTION



Preis:
ca. 19 €

System: Switch
Vertrieb: Valve Corporation



Eingesperrt in einem unterirdischen Testlabor gilt es, sich mit Portalen, quasi selbst erschaffenen Tore, einen Weg aus der Anlage zu suchen. Dabei stellen sich der Protagonistin verschiedene künstliche Intelligenzen in den Weg. Beide in der Kollektion enthaltene Teile, *Portal* und *Portal 2*, kommen als knifflige Rätsel-Plattformform mit dem Twist daher, dass sich Spielende mit der Portal Gun selbst Teleportation-Tore an Wänden und Böden erstellen und nutzen müssen. Neben räumlichem Denken und guter Übersicht werden dabei zudem gelegentlich genaue Eingaben und schnelle Reaktion gefordert, wenn von Plattform zu Plattform gesprungen werden muss. Im zweiten Teil kann sich zusammen mit einem Mitspielenden in die Testräume begeben werden, auf der *Switch* ist dies nun sogar an derselben Konsole möglich. Hierbei ist dann gute Absprache und eine Prise Vertrauen nötig, um die Rätsel erfolgreich zu lösen. Gerne lassen einen 'Verbündete' auch mal in den Abgrund stürzen oder sperren Mitspielende ein. Dann sollte ein kühler Kopf bewahrt und eventuell Regeln für das Zusammenspiel festgelegt werden.

Fazit: Innovative und einzigartige Rästelmechanik trifft auf dunklen Humor und auch im Team kann aus dem Testlabor geflohen werden.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Valve Corporation





Preis:
ca. 30 €

System: PC, PS4, PS5
Vertrieb: Annapurna Interactive

STRAY

Gespielt wird ein streunender Kater, der hinab in die Tiefe stürzt und dort eine Gesellschaft von humanoiden Robotern entdeckt. Dank einer kleinen Drohne kann die Katze sogar mit ihnen kommunizieren. Erzählt wird allerdings recht wenig und die Jugendlichen mussten selbst anhand kleiner Hinweise interpretieren, warum es keine Menschen mehr gibt und wie der Kater wieder zurück zu seinen Artgenossen findet. Im Verlauf gibt es kleinere Umgebungsrätsel zu lösen, auf Samtpfoten über Geländer zu balancieren oder Hüpf- und Kletterpassagen zu meistern. *Stray* ist dabei aber keinesfalls ein niedliches Katzenerlebnis – das Spiel besitzt einige düstere Horrorspielelemente und actiongeladene Fluchtsequenzen vor zeckenähnlichen Wesen durch enge, dunkle Schächte, die Jüngeren Angst machen können. Dafür finden sie in den zahlreichen Erkundungspassagen ausreichend Distanz. Herzallerliebste fand es die Gruppe, dass der „süße Schnurrer“ auf Knopfdruck miaut, die Krallen an Sofas wetzt oder sich herumkullert.



Bilder: © Annapurna Interactive

Fazit: Highlight der Spieltester*innen dieses düsteren Cyberpunk-Abenteuers war der realistisch anmutende Kater.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

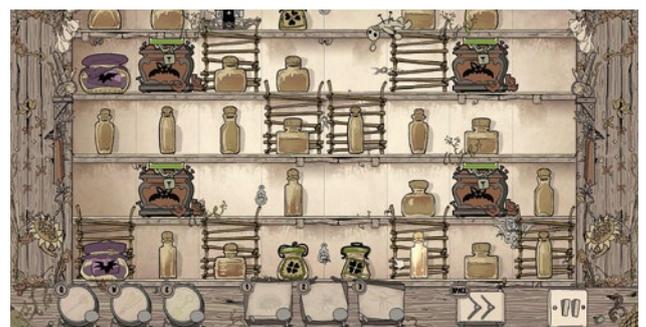
JARS



Preis:
ca. 12 €

System: PC, Mac, Switch
Vertrieb: Daedalic

Dieser skurrile Strategietitel verlangt allerhand Köpfchen, um gemeistert zu werden. Die Spieltester*innen gingen gemeinsam mit Victor auf Entdeckungstour durch den schaurigen Keller seines Elternhauses. Typisch für das Tower-Defense-Genre mussten sie einen Sarkophag vor verschiedenen unheimlichen Kriechtieren beschützen, indem sie hilfreiche Tiere und Insekten einsetzten. Auch verschiedene Items, wie Dartpfeile, Magnete oder Kleber können unterstützend hinzugezogen werden. Die kurzweiligen Runden bieten den Spielenden immer wieder eine neue Herausforderung und so wurde im Test motiviert geknobelt – welche Gläser zerstöre ich zuerst und welches Gekreuch und Gefleuch setze ich somit als erstes frei? Zum Einstieg werden per Text und mittels kurzer Videos die wichtigsten Spielelemente erklärt. Lesefähigkeit ist aber auf jeden Fall von Vorteil, da ansonsten komplett auf Sprache verzichtet wird. Ist eine Runde zu knifflig, kann diese ohne negative Konsequenzen wiederholt werden, bis es klappt – und manchmal hilft nur: Ausprobieren!



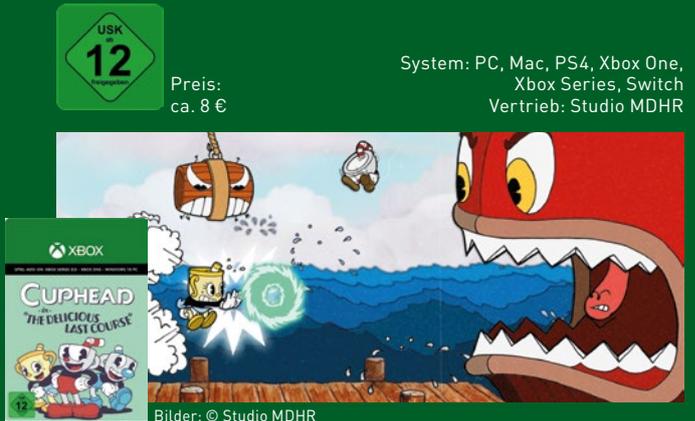
Bilder: © Daedalic

Fazit: Ein schaurig-schönes Tower-Defense-Spiel für Knobelbegeisterte Spieler*innen mit Lesefähigkeiten.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

CUPHEAD: THE DELICIOUS LAST COURSE

Der lang ersehnte DLC eröffnet Zugang zu einer neuen vierten Insel, welche nach teilweisem Abschließen der ersten Insel des Hauptspiels betretbar ist. Den Spielenden wird das Item Astralkeks zuteil, welchen sie ausrüsten können, um die neue Figur Ms. Chalice zu spielen. Sie verfügt nicht nur über einen zusätzlichen Lebenspunkt, sondern auch über einen Doublejump und einen Dash zum Parieren. Es gilt dann, weitere Bosse zu bekämpfen, um an spezielle Zutaten zu gelangen, welche man benötigt, um Ms. Chalice dauerhaft zum Leben erwecken zu können. Außerdem stellt der König der Insel eine mehrteilige Herausforderung, welche die speziellen Fähigkeiten von Ms. Chalice benötigt und gänzlich ohne Waffen gelöst werden muss. Der Schwierigkeitsgrad der neuen Herausforderungen wurde dabei einer-



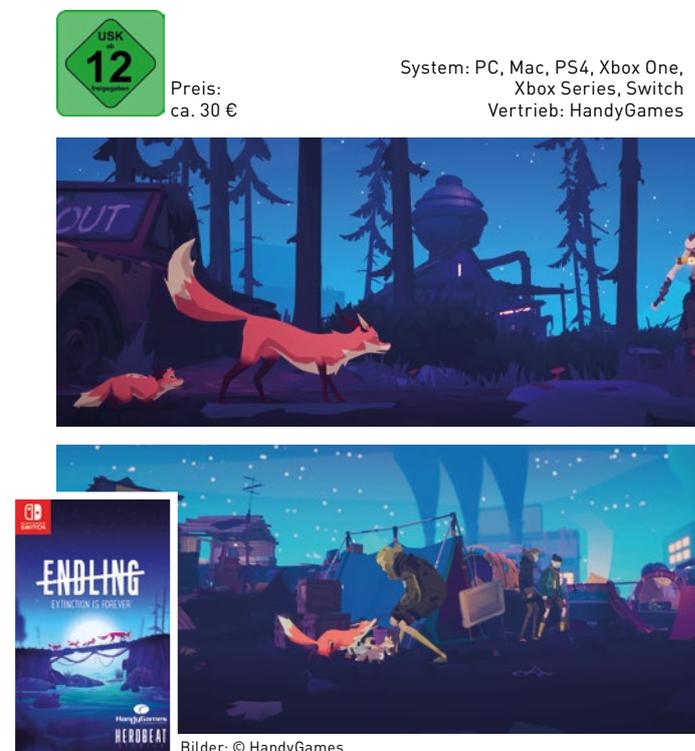
seits von den Jugendlichen als noch höher als im Hauptspiel beurteilt, andererseits erleichtern die neuen Fähigkeiten und Gegenstände diese enorm. In jedem Fall werden starke Nerven für die vielen Neustarts der Level benötigt – oder widerstandsfähige Controller.

Fazit: Der DLC führt den unnachahmlichen Charme des Titels fort und beinhaltet sowohl für Neulinge als auch Veteran*innen neue und spannende Aufgaben.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ENDLING – EXTINCTION IS FOREVER

Endling ist kein 'schönes' Spiel, was nicht zuletzt an der traurigen Realität liegt, mit der die Spielenden konfrontiert werden. Als Füchsin wird durch eine vom menschlichen Einfluss gezeichnete, offene Spielwelt gestreift. Das Ziel besteht darin, 30 Nächte zu überleben und der Spur der entführten Welpen nachzugehen. Dabei liegt nicht nur das eigene Überleben in der Hand der Spielenden, sondern auch das der übrigen Fuchskinder. Im Kern geht es darum, nachts auf Futtersuche zu gehen. Diese Aufgabe gestaltet sich jedoch auf vielfältige Weise als gefährlich, weshalb die eigene Risikobereitschaft abgewogen werden muss, um das Überleben der Welpen zu sichern. Die immer weiter voranschreitende Veränderung der Umwelt nimmt einen lebensbedrohlichen Einfluss auf die Beschaffung von Futter und das Finden von Unterschlüpfen. Grafisch und musikalisch beeindruckend, fesselt die Handlung mit einer bedrückenden Atmosphäre.



Fazit: Ästhetisch ansprechend wird eine ernste Botschaft über die letzte Füchsin in einer von Menschenhand zerstörten Umwelt vermittelt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

OVERWATCH 2



Preis:
Kostenfrei

System: PC, Mac, PS4, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Blizzard



Im Vergleich zu seinem Vorgänger aus dem Jahr 2016 weist der Multiplayer-Egoshooter nicht viele große Veränderungen in Sachen Gameplay auf: Es geht immer noch um charakterzentrierte, spaßige Shooter-Matches, es gibt aber essentielle Unterschiede durch die Konvertierung zu einem Free-to-Play-Titel: U.a. der Wegfall des Lootboxen-Systems, welches durch einen Battle Pass ersetzt wurde, der beim Spiel mehr Belohnungen bewirkt. Zusätzlich wurde ein Item-Shop hinzugefügt. Keiner der käuflichen Gegenstände bringt einen Vorteil im Spiel selbst, sie verändern nur das Aussehen des Avatars. Die meisten Charaktere und einige Maps wurden überarbeitet und auch neue hinzugefügt. Durch Missionen können lediglich 60 Münzen der In-Game-Währung pro Woche verdient werden, was dazu verleiten kann, echtes Geld auszugeben, um schneller bestimmte Kostüme oder den Battle Pass zu erlangen. Die Shooter-Elemente werden durch die cartoonartige Grafik etwas aufgelockert.

Fazit: *Overwatch 2* ändert zwar das Geschäftsmodell, konzentriert sich aber immer noch auf Profit und weniger auf spielerische Innovation.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

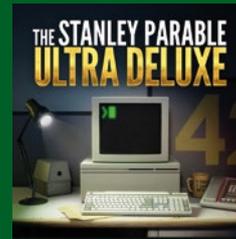
Bilder: © Blizzard



Preis:
ca. 22 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One,
Xbox Series, Switch
Vertrieb: Crows Crows Crows

THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE



Hier geht es mehr um die Erzählung einer Geschichte, als um die Erfüllung von schwierigen spielerischen Herausforderungen. Vordergründig wird der Büroangestellte Stanley begleitet, der in einem leeren Bürogebäude auf die Suche nach seinen verschwundenen Kollegen geht. Hierbei wird jede Handlung von einem Erzähler kommentiert, der am laufenden Band die vierte Wand durchbricht und Spielende direkt anspricht. Im Test musste sich ständig gefragt werden, ob den Anweisungen des Erzählers gefolgt oder der eigene Wille praktiziert wird. Die *Ultra Deluxe*-Version bietet hierbei den gleichen Inhalt wie der ursprüngliche Titel, zweigt aber an bestimmten Handlungsknoten von diesem ab und eröffnet neue Handlungsmöglichkeiten, Easter-Eggs und Behind-the-Scenes-Einblicke. Die jugendlichen Tester*innen fanden das Spiel faszinierend und witzig, brachten aber auch die notwendige Erfahrung im Umgang mit Videospiele, und wie diese Geschichten erzählen, mit. Ist diese vorhanden, offenbart sich ein intelligentes, selbstreflektiertes Kunstwerk.

Hier geht es mehr um die Erzählung einer Geschichte, als um die Erfüllung von schwierigen spielerischen Herausforderungen. Vordergründig wird der Büroangestellte Stanley begleitet, der in einem leeren Bürogebäude auf die Suche nach seinen verschwundenen Kollegen geht. Hierbei wird jede Handlung von einem Erzähler kommentiert, der am laufenden Band die vierte Wand durchbricht und Spielende direkt anspricht. Im Test musste sich ständig gefragt werden, ob den Anweisungen des Erzählers gefolgt oder der eigene Wille praktiziert wird. Die *Ultra Deluxe*-Version bietet hierbei den gleichen Inhalt wie der ursprüngliche Titel, zweigt aber an bestimmten Handlungsknoten von diesem ab und eröffnet neue Handlungsmöglichkeiten, Easter-Eggs und Behind-the-Scenes-Einblicke. Die jugendlichen Tester*innen fanden das Spiel faszinierend und witzig, brachten aber auch die notwendige Erfahrung im Umgang mit Videospiele, und wie diese Geschichten erzählen, mit. Ist diese vorhanden, offenbart sich ein intelligentes, selbstreflektiertes Kunstwerk.



Bilder: © Crows Crows Crows

Fazit: Witzig inszenierter Kommentar über die Gestaltung des Mediums Videospiele, das eine gewisse Reife und Reflektionsfähigkeit vorausgesetzt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

HORIZON FORBIDDEN WEST



Preis:
ca. 80 €

System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony



Die entschlossene Aloy will die Welt im 31. Jahrhundert vor dem Untergang retten und steht vor der großen Aufgabe, Daten im 'Verbotenen Westen' aufzuspüren. Dabei trifft sie in der dystopischen und spannenden Spielwelt neben künstlichen Intelligenzen und gefährlichen Maschinen auch auf einige Menschen, von denen manche loyale Freund*innen werden und andere sich ihr in den Weg stellen. Die Umgebung wechselt zwischen Ruinen der alten Welt, verlassenen High-Tech-Anlagen und fantastischen Landschaften. Es gibt einstellbare Schwierigkeitsstufen und weitere Anpassungsoptionen – einige Aufgaben bleiben aber herausfordernd, da nur wenige Tipps bereitgestellt

werden und die Navigation manchmal verwirrend sein kann. Der Titel behandelt in seiner komplexen Geschichte Leid und Tod, Klimawandel und ein Weltuntergangsszenario. Zu Beginn kämpft Aloy nur gegen Maschinen, später gerät sie aber in einen Bürgerkrieg und muss auch Menschen töten. Die Darstellung ist wenig blutig, die audiovisuelle Inszenierung kann dennoch aufwühlen.



Bilder: © Sony

werden und die Navigation manchmal verwirrend sein kann. Der Titel behandelt in seiner komplexen Geschichte Leid und Tod, Klimawandel und ein Weltuntergangsszenario. Zu Beginn kämpft Aloy nur gegen Maschinen, später gerät sie aber in einen Bürgerkrieg und muss auch Menschen töten. Die Darstellung ist wenig blutig, die audiovisuelle Inszenierung kann dennoch aufwühlen.

Fazit: Das komplexe, futuristische Abenteuer regt dazu an, sich mit anderen über eigene Gedanken zur Zukunftsdystopie auszutauschen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

GERDA: A FLAME IN WINTER



Preis:
bis 20 €

System: PC, Switch
Vertrieb: DON'T NOD

Inspiriert durch die realen Ereignisse der Besetzung von Teilen Dänemarks durch die Deutschen im Zweiten Weltkrieg, nehmen Spieler*innen die Rolle von Gerda ein, die durch ihre dänischen und deutschen Wurzeln im Konflikt zwischen den Besatzern und dem Widerstand Dänemarks steht. Der Fokus liegt dabei auf der Erzählung der emotionalen Geschichte durch Gespräche zwischen den Charakteren und den Entscheidungen, die getroffen werden müssen. Diese sowie die Beziehung zu den Gesprächspartner*innen be-

Fazit: Emotionales Abenteuer im Dänemark des Zweiten Weltkriegs, dessen Handlung durch die Entscheidungen der Spielenden ihren Lauf nimmt.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

einflussen den Verlauf der Geschichte. Der Wiederspielwert ist also hoch, da sich durch unterschiedliche Entscheidungswege auch andere Handlungsstränge offenbaren und immer wieder Neues erlebt werden kann. Für die Jugendlichen fühlte sich die Geschichte trotz der ungewöhnlichen Grafik real an, wodurch ein gewisser Druck entstand, sich 'richtig' entscheiden zu müssen. Die Themen Nationalsozialismus, Antisemitismus, Krieg und Besetzung waren zum einen geschichtlich interessant, zum anderen aber auch von aktueller Relevanz für die Tester*innen. Schulisches Hintergrundwissen wird als Voraussetzung gesehen, um die Handlung verstehen zu können.



Bilder: © DON'T NOD



CULT OF THE LAMB



Preis:
ca. 25 €

System: PC, Mac, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Devolver Digital

Aufgrund einer Prophezeiung, welche die Wiedererweckung eines alten mächtigen Wesens vorhersagt, opfern die vier Herrscher der Welt all ihre Lämmer. Spieler*innen schlüpfen dabei in die Rolle des letzten überlebenden Lamms, das zur Schlachtbank geführt wird. Nach seinem unschönen Ableben gibt uns ein im Jenseits festgehaltenes Wesen die Macht, auf die Welt zurückzukehren und Rache zu nehmen – im Austausch muss ein Kult gegründet werden, der sich ihm verspricht. Wiedergeboren gilt es, sich durch Gegnermassen zu schlagen, aber gleichzeitig den Kult nicht zu vernachlässigen. Essen muss gekocht, Predigten gehalten und bisweilen Anhänger*innen geopfert werden, um die eigene Macht auszuweiten. Die zahlreichen religiösen Motive und die an Satanismus angelegten Darstellungen können dabei für manche Spieler*innen irritierend wirken. Zudem müssen unter ständigem Zeitdruck



Bilder: © Devolver Digital

sämtliche Aktivitäten nach Effizienz abgewogen werden und Ressourcenmanagement ist gefordert.

Fazit: Hier wird nicht vor Anspielungen an Satanismus zurückgeschreckt und Brutalität gegenüber den eigenen Anhänger*innen erfordert.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

ELEX II



Preis:
ca. 60 €

System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: THQ Nordic

Protagonist Jax wird aus dem Exil geholt und in den Kampf gegen Aliens geschickt, um die auch untereinander zerstrittene Menschheit zu retten. In Gesprächen mit anderen Figuren entwickelt sich dabei je nach Interaktion ein Sympathiesystem, das die Loyalität der Gefährt*innen im Handlungsverlauf beeinflusst. Die Erklärung von Missionen gestaltete sich oft als schwierig – zwar können Dialoge erneut nachgelesen werden, jedoch wird häufig kein richtiges Ziel genannt. Für manche war dies im Test spannend, für andere nicht. Besonders Genreerfahrene empfanden das Kampfsystem als intuitiv und den Einstieg niederschwellig, wobei die Angriffsmuster der Gegner Aufmerksamkeit erfordern. Mit etwas Konzentration konnten sich die Tester*innen mehr auf die interessante Story einlassen, aber durch die im späteren Verlauf fehlende Orientierung in der Open World verlief diese etwas im Sande. Die grafische Präsentation war atmosphärisch, dennoch fielen auch hölzernen wirkende Gesichter und ungelenke Animationen



Bilder: © THQ Nordic

auf. Genretypisch werden alle Konflikte mit Waffen gelöst, einen anderen Weg sieht das Spiel nicht vor.

Fazit: Überzeugendes Open-World-Rollenspiel, das teilweise mit Schwächen im Kampfsystem und in der Präsentation daherkam.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

POPPY PLAYTIME



Als ehemaliger Mitarbeiter der Spielzeugfabrik Playtime Co. muss aus der Ego-Perspektive in das dunkle und stillgelegte Fabrikgebäude eingebrochen werden, um herauszufinden, was mit dessen Belegschaft passiert ist, die

vor 10 Jahren plötzlich verschwunden ist. In der Fabrik angekommen stellen die Spieler*innen allerdings fest, dass die Spielzeuge darin lebendig und böswillig geworden sind. Das Maskottchen von Playtime Co. und gleichermaßen Aushängeschild des ersten Kapitels ist die Plüschfigur Huggy Wuggy, die die Spieler*innen durch die gesamte Fabrik jagt und frisst, sobald diese von der gruseligen Kreatur erwischt werden. Zum Lösen des Falls müssen eine Reihe von VHS-Kassetten gefunden



Bilder: © MOB Games

Preis:
bis 9 €

System: PC, Mac, Android, iOS
Vertrieb: MOB Games

und Aufgaben gelöst werden. Die Herausforderung besteht dabei darin, möglichst unentdeckt zu bleiben und sich nicht töten zu lassen. Das an andere Horror-Spiele oder -Filme angelehnte Setting, die Verfolgungsjagden auf Leben und Tod durch die dunklen, verwinkelten Räume und Schächte sowie weitere Jumpscare-Passagen können ein hohes Maß an emotionalem Stress auslösen.

Fazit: Horror-Verfolgungsjagd in Spielzeug-Optik, die hohes Reaktionsvermögen erfordert und jüngere Jugendliche noch emotional überfordern kann.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis:
ca. 60 €

System: PC, PS5, Xbox Series, Switch
Vertrieb: Focus Entertainment



Bilder: © Focus Entertainment



A PLAGUE TALE: REQUIEM

Der Nachfolger von *A Plague Tale: Innocence* führt die Geschichte um das Geschwisterpaar Amicia und Hugo in einem pestgeplagten spätmittelalterlichen Frankreich fort. Wieder steht die Beziehung zwischen den Heranwachsenden im Vordergrund, die sich gegen übermächtige Gegner wie religiöse Fanatiker und gegen die für die Reihe ikonischen Horden von Pest-Ratten wehren müssen. Spielfigur Amicia wirkt dabei wehrhafter als im Vorgänger: Mit ihrer Schleuder und diversen Alchemie-Kombinationen kann sie Gegner umbringen – oder sich für einen gewaltloseren Weg entscheiden und an Feinden vorbeischießen. Die Kämpfe und Schleichlagen bilden den spielmechanischen Hintergrund für die bedrückende und teils belastende Story um eine zunehmend traumatisierte Amicia, die ihren kleinen Bruder um jeden Preis schützen und vor der so geheimnisvollen wie tödlichen Krankheit retten will, die sich in ihm ausbreitet. Am Ende steht das Unausweichliche und das Spiel schreckt auch nicht davor zurück, seiner eigenen destruktiven Logik bis zum Schluss zu folgen.

Fazit: In einer vom Untergang bedrohten Welt oszilliert *A Plague Tale: Requiem* so schmerzhaft wie berührend zwischen Hoffnung und Verzweiflung.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis:
ca. 70 €

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

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN



Protagonist Jack hat nur ein Ziel: Chaos vernichten. Chaos ist das ultimative Böse aus dem ersten Teil der japanischen Rollenspielserie *Final Fantasy*, der als Vorlage dieses Spin-

Offs dient. Auf ausschweifende Erzählungen zu Handlung oder Charakterisierung von Figuren wird hierbei verzichtet, im Fokus steht das actionreiche Gameplay. Die Kämpfe gegen große und kleine Monster sind gewalthaltig inszeniert. So werden Gegner auseinandergerissen oder zerplatzen in roten Kristallen – auf explizite Darstellungen wird jedoch verzichtet. Auch Taktik ist erforderlich, da unterschiedliche Klassen und Ausrüstungen den Einsatz bestimmter Fähigkeiten ermöglichen oder Attribute verbessern. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch, kann jedoch individuell angepasst werden. Da die verschiedenen Level audiovisuell an die Spiele der Hauptreihe angelehnt sind, werden Fans des Franchises viele Ähnlichkeiten erkennen. Die anfangs flach wirkende Story wird im Laufe der Handlung zunehmend komplexer und das Spielerlebnis ist mittlerweile durch kostenpflichtige Zusatzinhalte erweiterbar.



Bilder: © Square Enix

Fazit: Actionreiches, teils brutales Rollenspiel mit klarem Fokus auf das tiefgehende Kampfsystem.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

ELDEN RING



Preis:
ca. 70 €

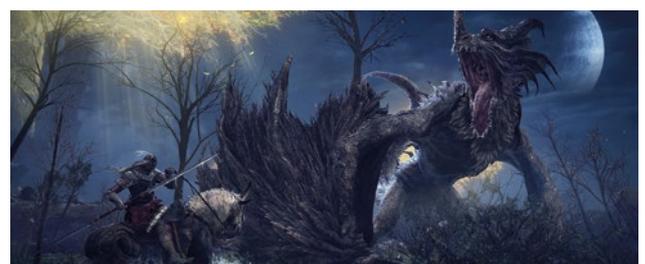
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Bandai Namco



Der mächtige Eldenring ist zerbrochen und seine Einzelteile in den düsteren Zwischenlanden verstreut. Die Suche danach ent-

puppt sich als forderndes Rollenspiel mit spannender Atmosphäre und unzähligen Gefahren. Die

offene Welt lässt sich zu Fuß oder mit dem Pferd und wahlweise auch mit Freund*innen frei bereisen. Die Erkundung der abwechslungsreich gestalteten Regionen bietet abseits des Hauptpfades allerlei Schätze, Verliese oder Geheimnisse. Die Aufgaben werden nicht auf dem Silbertablett serviert, vielmehr müssen Spielende kryptische Gespräche interpretieren und die Umgebung erforschen. Die ohnehin schon schweren Kämpfe werden bei den zahlreichen Endbossen zur echten Herausforderung und fordern ein hohes Maß an Geschick, Taktik und Geduld. Nicht selten müssen Bewegungsmuster der Bosse in zahlreichen Niederlagen auswendig gelernt werden, um die eigene Technik zu perfektionieren. Das konstante Bedrohungsszenario mit gruseligen Gestalten und gewalthaltigen Kämpfen kann jüngere oder sensible Spielende nachhaltig verstören.



Bilder: © Bandai Namco

Fazit: Das düstere Rollenspiel-Abenteuer in der offenen Fantasywelt richtet sich an ältere Profis.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis:
ca. 80 €

System: PS4, PS5
Vertrieb: Sony

GOD OF WAR RAGNARÖK

Erneut muss sich der alternde spartanische Kriegsgott Kratos Monstern und Göttern der nordischen Mythologie stellen. Drei Jahre sind seit den Ereignissen aus dem Vorgänger vergangen und nach langanhaltendem Fimbulwinter naht Ragnarök, der Untergang der Götter und der Beginn einer neuen Welt. Auch Kratos' Sohn Atreus ist deutlich reifer geworden und möchte Antworten auf Fragen zu seiner Identität. Nach einem ungewollten Besuch von Odin und Thor machen sich die beiden auf die Suche nach dem nordischen Kriegsgott Týr. Die Vater-Sohn-Beziehung steht erneut im Fokus der Handlung und so wechseln sich Vatersorgen, das Thema Erwachsenwerden und actionreiches Gameplay ab. Neben kleineren Rätseln und dem Erkunden der Umgebungen stehen die zahlreichen Kämpfe im Fokus, die wie gewohnt sehr brutal inszeniert sind. In Finishing-Moves schlägt Kratos seinen Feinden Köpfe oder andere Körperteile ab oder zerteilt sie mit seiner Axt in der Mitte. Explizite Gewaltanwendung ist fester Bestandteil der Spielwelt und wird nicht hinterfragt.



Bilder: © Sony

Fazit: Actionreiches Abenteuer, das die Themen Vatersorgen und das Erwachsenwerden auf brutale Weise, die Jugendliche überfordern kann, inszeniert.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

THE CALLISTO PROTOCOL



Preis:
ca. 70 €

System: PC, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: KRAFTON, Inc.



Im Jahr 2320 bricht in einem Hochsicherheitsgefängnis auf dem Jupitermond Callisto Chaos aus, als die Insassen zu monströsen Kreaturen mutieren. Häftling Jacob Lee muss nun aus dem Gefängnis fliehen und dabei in actionreichen Kämpfen die mutierten Gestalten im Nah- und Fernkampf bezwingen. Hierbei sind besonders die expliziten Tötungsszenen martialisch inszeniert. Das Blut spritzt, Körperteile werden abgeschossen und Köpfe zerplatzen, während Gedärme oder Knochen aus den offenen Wunden ragen. Durch eine Gravitationswaffe können Feinde auch als Schutzschild vor sich gehalten werden, bevor man sie in rotierende Walzen befördert. Auf dem Weg durch das düstere und detaillierte Science-Fiction-Setting werden Spielende mit grauenhaften Szenarien und Schreckmomenten konfrontiert. Überall finden sich Leichen in Blutlachen oder abgetrennte Körperteile und das schummerige Licht sowie unheimliche Geräusche, die immer wieder die Stille durchbrechen, tragen zur schaurigen Atmosphäre bei. Aufgrund der angsterzeugenden und blutrünstigen Inhalte richtet sich der Titel an Volljährige mit starken Nerven.

Fazit: Actiongeladener Third-Person-Survival-Horror, der Minderjährige aufgrund der extremen und unreflektierten Gewalt nachhaltig verstören kann.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

Bilder: © KRAFTON, Inc.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE II

Die Singleplayer-Kampagne führt in 17 Missionen eine Spezialeinheit auf der Suche nach verlorenen Marschflugkörpern rund um die Welt. Erzählt wird diese patriotische Geschichte in Zwischensequenzen und einer filmreifen Grafik. So gilt es in Mexiko oder Amsterdam Gegner auszuschalten, um an Beweise zu gelangen. Wenn man dabei eine Frau erschießen muss, die im letzten Augenblick beim Stürmen eines Hauses die Waffe hochreißt, ist klar, warum diese Unterhaltung ausschließlich für Erwachsene geeignet ist. Während die dargestellte Gewalt in der Geschichte noch begründet wird und vergleichbar mit einem harten Actionfilm ist, fehlt dem Mehrspielermodus dieser haltgebende Rahmen. In unterschiedlichen Modi treten hier bis zu 64 Spieler*innen gegeneinander an und nutzen dabei alles an Waffensystemen, was die moderne Kriegsführung ausmacht. Hier bekommen Kampfeinsätze in verschie-



Preis:
ca. 80 €



System: PC, PS4, PS5,
Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Activision



Bilder: © Activision

denen fiktiven Szenarien einen coolen und abenteuerlichen Anstrich. Für Minderjährige ist diese Kriegsdarstellung ungeeignet.

Fazit: Ein visuell beeindruckender Shooter, der den modernen Krieg zum Spiel erhebt.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

CALL OF DUTY: WARZONE 2.0



Preis: Kostenfrei
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series
Vertrieb: Activision



Als Nachfolger des 2020 erschienenen *Call of Duty: Warzone* ergänzt dieser neue Titel einen beliebten Battle-Royale-Modus zum Hauptspiel, welcher sich durch Updates stetig verändert. Da er kostenfrei spielbar ist, bildet er gerade für minderjährige Spieler*innen eine niedrighschwellige Einstiegshürde. Das Prinzip bleibt bekannt: Einzelspieler*innen oder Teams mit bis zu vier Teilnehmenden landen in einem Gebiet, suchen sich Waffen und Verteidigungssysteme zusammen und kämpfen, bis nur noch ein*e Spieler*in oder ein Team übrig bleibt. Dabei wird auf eine umfassende Story verzichtet, lediglich kurze Videosequenzen zu Beginn einer neuen Season versuchen, die Waffengewalt zu rahmen. Der Proximity Chat ermöglicht die Kontaktaufnahme zu anderen Spieler*innen aus derselben Runde, wodurch Beleidigungen sowie sexistische oder rassistische Ausdrücke keine Seltenheit sind. Der kostenpflichtige



Bilder: © Activision

Battle Pass ermöglicht das Freispielen verschiedener Skins und Accessoires. Ebenfalls im Shop zu erwerben, gelten diese als Statussymbol und regen zum Ausgeben von Echtgeld an.

Fazit: Der kostenlose Battle-Royale-Modus des *Call of Duty*-Universums kommt mit unreflektierter Gewalt und weiteren Risikofaktoren für Minderjährige daher.

Päd. Beurteilung: 18 Jahren

Preview 2023

Darauf freuen sich unsere Spieltester*innen:

Pharaoh: A New Era

- *Pharaoh: A New Era* durfte ich bereits auf der gamescom 2022 antesten. Ich wurde erneut verzaubert und habe Hoffnung auf ein wundervolles Remake. **(Max)**



Bild: © Dotemu

Hogwarts Legacy

- Seit der Ankündigung kann ich den Release von *Hogwarts Legacy* nicht mehr abwarten. Die ständigen Verschiebungen nehme ich gelassen, da es ein positives Zeichen ist, dass die Entwickler kein unfertiges Spiel veröffentlichen wollen. **(Aras)**



Bild: © Warner Bros. Entertainment Inc.



Fire Emblem Engage

- 2023 stellt gleich mehrere Titel in Aussicht, auf die ich mich wirklich freue. Direkt zu Beginn des Jahres steht die Veröffentlichung von einem nächsten *Fire Emblem*-Titel an, der mich stark an die älteren Spiele der Reihe zurückerinnert. **(Marcel)**
- Sehr interessant sah der Trailer für das neue *Fire Emblem Engage* aus. **(Jean-Michel)**

Bild: © Nintendo

Assassin's Creed Mirage

- Für das Jahr 2023 hat Ubisoft einen neuen Ableger der *Assassin's Creed*-Reihe angekündigt: Mit *Assassin's Creed Mirage* soll die Reihe wieder zurück zu ihren Ursprüngen finden und neues Leben eingehaucht bekommen. Als großer Fan kann ich es kaum erwarten, wieder in die Welt der Reihe eintauchen zu können. **(Resul)**
- Auf das neue *Assassin's Creed*-Spiel bin ich sehr gespannt. **(Aras)**



Bild: © Ubisoft

Steam Deck

► Da das *Steam Deck* mittlerweile verfügbar ist und nicht mehr vorbestellt werden muss, ist es nun ein guter Zeitpunkt, die Handheld-Konsole zu bestellen. Ich interessiere mich besonders dafür, da es sich im Wesentlichen um einen vollwertigen PC handelt und dadurch viel mehr möglich ist, als nur Spiele zu spielen: Mods, steamfremde Spiele, Windows? Ich bin gespannt, die Vielfältigkeit zu entdecken. Das macht das *Steam Deck* für mich zu einer Art Schweizer Taschenmesser-Konsole. **(Lukas)**



Bild: © Valve Corporation



Neue Strecken für Mario Kart 8

► Wir freuen uns auf die neuen *Mario Kart 8*-Strecken vom Booster Pass. **(Christian & Martin)**

Bild: © Nintendo

SpongeBob Schwammkopf: The Cosmic Shake

► Der Trailer von *SpongeBob Schwammkopf: The Cosmic Shake* hat mir gut gefallen. **(Martin)**



Bild: © THQ Nordic

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

► Mein Highlight 2023 wird ziemlich sicher *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. *Breath of the Wild* hat mich schon sehr viele Stunden an den Bildschirm fesseln können, weswegen ich große Hoffnungen habe, dass es mit dem Nachfolger genauso aussieht. Außerdem möchte ich unbedingt herausfinden, wie die Geschichte weitergeht. **(Lukas)**

► Wie viele andere freue ich mich auf den neuen Titel der *Zelda*-Reihe. **(Jean-Michel)**

► Ich bin großer Open-World-Fan und fand den Vorgänger schon interessant, kam aber nie dazu, ihn zu spielen. Umso mehr freue ich mich jetzt auf die Gelegenheit, den neuen Teil spielen zu können. **(Christian)**

Bild: © Nintendo



Der Einfluss von Gaming-Influencer*innen



Foto © Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Eine Person des öffentlichen Lebens mit vielen Follower*innen ist "Beeinflusser*in", ob er bzw. sie es möchte oder nicht. Das wissen auch Unternehmen und vereinbaren Werbeverträge, um die Zielgruppe zu erreichen. Vor allem Jugendliche sind sich hierbei oft nicht bewusst, wie blind sie einigen ihrer Idole folgen. Viele behandeln sie wie beste Freund*innen, fühlen sich gar als Teil einer Familie oder Community. Das ist schön und schafft ein Gemeinschaftsgefühl, kann aber auch ausgenutzt werden, um Produkte zu verkaufen oder Meinungen zu schüren. Auch wir haben mit dem Thema bereits Erfahrungen gemacht, denn grundsätzlich werden wir alle "beeinflusst".

Wir sind eine Gruppe von jugendlichen Redakteur*innen vom Spieleratgeber-NRW. Im Kern sind wir alle Nerds mit unterschiedlichen Interessen und leben unsere Liebe zu Videogames und dem digitalen Leben durch das Schreiben aus. Gefunden werden können wir direkt über unsere Webseite www.ctrl-blog.de oder über www.spielratgeber-nrw.de.



Max: *HandofBlood* testet oft Indie-Games, auf die ich dann auch immer total Bock habe. Er stellt sie mit unglaublichem Charme vor und ist immer höchst motiviert. Ohne ihn hätte ich viele Spiele nie gespielt und vermutlich die Lust an neuen Spielen verloren.

Christian: *AltF4Games* macht Spiele-Kritiken mit Humor und Charme. *Need for Speed* hatte ich beispielsweise nie wirklich auf dem Schirm, konnte mir aber durch *AltF4Games* ein Bild davon machen. Er hat mir Spiele mit endlosen Bugs vorgestellt, aber deshalb sind sie nicht unbedingt schlecht. Vielmehr habe ich gelernt, dass ich einige Spiele nicht zum Vollpreis kaufe, sondern warte, bis sie reduziert sind.

Aras: Grundsätzlich halte ich mich fern von Influencer*innen, die Spiele bewerten, auf die ich mich im Vorfeld freue. Dennoch haben Leute wie *Gronkh*, *Sarazar* und *Paluten* in der Vergangenheit großen Einfluss darauf gehabt, wie ich Spiele betrachte. Wenn ich mir beispielsweise das Let's Play zum *Fernbus-Simulator* von *Gronkh* anschau und ihm dabei zuschau, wie er sich über das Spiel beschwert, bekomme ich Lust darauf, da er es in einer humorvollen Art und Weise rüberbringt.

Martin: Dass viele Influencer*innen gesponsert werden, um Werbung für Games mit irreführenden Werbeanzeigen oder Gaming-Booster, koffeinhaltige Getränkepulver, zu machen, finde ich nicht gut. Es nutzt Leute aus. Außerdem lernen hierdurch Minderjährige

oft Dienstleistungen und Produkte kennen, die nicht für ihr Alter geeignet sind, wie zum Beispiel Online-Casinos oder andere Glücksspiel-Portale.

Influencer*innen haben einen großen Einfluss auf unser Spielverhalten. Sie können uns neue Titel und Genres zeigen und motivieren, Neues auszuprobieren. Sie können helfen einen Hype aufzubauen, aber gleichzeitig auch unseren persönlichen Hype zerstören, wenn ein Spiel bereits vor Release totgesprochen wird. Jugendliche sind oft nicht in der Lage zu bewerten, ob Inhalte wirklich eine persönliche Meinung widerspiegeln oder diese gar gekauft wurden. Daher müssen Inhalte von Influencer*innen immer reflektiert betrachtet werden.

Vor- und Nachteile von Cloud-Gaming-Diensten

Cloud-Gaming beschreibt die Möglichkeit, Videospiele übers Internet auf leistungsstarker Fremdhardware spielen zu können. Dabei wird das Spiel auf dem eigenen Computer nur angezeigt, während die gesamte Rechenleistung von einem Server des Anbieters übernommen wird. Ein eigener leistungsstarker Computer ist also nicht notwendig, lediglich eine stabile Internetleitung mit guten Upload- und Downloadgeschwindigkeiten. Dann ist das Spiel von jedem Gerät aus spielbar, was auch das Smartphone oder den Tablet-PC beinhaltet und theoretisch auch mobil funktioniert. Die meisten Anbieter verlangen für die Nutzung eine Gebühr, andere bieten eine eingeschränkte, kostenlose Variante an. Hierbei gibt es unterschiedliche Abo-Modelle, die in verschiedene Preisklassen unterteilt sind, wobei höhere Kosten auch mehr und bessere Möglichkeiten bieten. Eine weitere Funktion, welche nicht alle Anbieter unterstützen, ist die Synchronisierung bereits vorhandener Spielstände. Hier werden Spielstände automatisch auf allen Systemen, sei es PC oder Konsole, auf dem neuesten Stand gehalten.

Vorteile:

- ▶ Zum Spielen wird kein leistungsstarkes Gerät benötigt. Es reicht oft schon ein Handy, um auf die Dienste zugreifen zu können.
- ▶ Bei einigen Anbietern sind die Spiele schon im Abonnement enthalten und müssen nicht selbst gekauft werden.
- ▶ Man ist nicht an den heimischen PC gebunden, sondern kann Spiele auch beispielsweise am Tablet in der Bahn nutzen.

Nachteile:

- ▶ Bereits gekaufte Spiele bei anderen Anbietern können nicht einfach übertragen werden.
- ▶ Schlechte Internetanbindung kann das Spielerlebnis durch Verzögerungen bei Eingaben und der Anzeige beeinträchtigen.
- ▶ Nicht alle Spiele sind auf einem Cloud-Gaming-Dienst verfügbar oder auf verschiedene Cloud-Gaming Anbietern verteilt.
- ▶ Einige Titel benötigen exklusive Anbieter, primär betrifft das *XBox* und *PlayStation*.

Cloud-Gaming-Dienste: Eine Übersicht



GeForce Now:

- ▶ Verbindungsmöglichkeit mit *Steam*, *Epic Games* und *Uplay*
- ▶ Bei kostenloser Variante unter Umständen Wartezeit bis ein Server frei ist
- ▶ Synchronisation der Spielestände möglich
- ▶ Kann kostenlos genutzt werden



Shadow:

- ▶ Vollständiger *Windows*-Computer als Cloud-Dienst
- ▶ Nicht nur Spiele, sondern alle Programme verfügbar, die über *Windows* laufen
- ▶ Keine Spiele-Flat, nur eigenen Spiele nutzbar
- ▶ Zusätzlicher Speicher sowie Grafikleistung gegen Aufpreis erhältlich



Game Pass:

- ▶ Meist *Microsoft*-exklusive Spiele enthalten
- ▶ Nicht alle Spiele können über Cloud-Gaming gespielt werden
- ▶ Cloud-Gaming nur auf teuerster Stufe verfügbar
- ▶ Spielstände werden bei unterstützten Titeln auf allen Konsolen synchronisiert



PlayStation Plus Premium:

- ▶ Mitgliedsschaftstarif von *PlayStation Plus*
- ▶ Spielstände werden bei unterstützten Titeln mit PC und *PlayStation* synchronisiert
- ▶ Nur für *PlayStation* und PC verfügbar
- ▶ *PS2*- und *PS3*-Titel ebenfalls spielbar

Fazit:

In der Zukunft könnte Cloud-Gaming zu einer interessanten Alternative zum herkömmlichen Gaming werden. Leider sind solche Dienste momentan in Deutschland nicht konkurrenzfähig, da die Internet-Infrastruktur dafür weiter ausgebaut werden müsste. Da die Nachteile das Spielerlebnis noch stark beeinflussen, konnte sich bisher kein Angebot komplett durchsetzen. Leider halten einige Anbieter nicht durch und stellen ihren Dienst ein, darunter auch Technik-Giganten wie *Google* oder die *Telekom*.

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN



DIE INITIATIVE GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ist die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ ein bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Projekte. Die Initiative schafft Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ und bietet pädagogischen Fachkräften, Ehrenamtlichen und Eltern, die in ihrem Alltag Kinder und Jugendliche bei ihrem Medienerleben begleiten, Orientierung im digitalen Zeitalter.

Die Projekte

- stärken pädagogische Fachkräfte durch Förderung der Medienkompetenz, Qualifikation und unterstützenden Praxistipps
- unterstützen und beraten Eltern zu Themen der Medienerziehung und Medienbildung
- bieten Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt – in einer guten und sicheren Kindermedienlandschaft und mit kreativen Wettbewerben und Jugendredaktionen
- forschen praxisorientiert, um den bestehenden Kenntnisstand zu erweitern



DAS INITIATIVBÜRO

INFORMIEREN

Das Initiativbüro ist die zentrale Anlaufstelle für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“, bündelt Informationen und macht die Angebote der Akteure sichtbar. Es regt zum öffentlichen Austausch über die Chancen und Herausforderungen von Medienerziehung und zu Weiterentwicklungen im Bereich des Jugendmedienschutzes an.

WEITERBILDEN

In Online-Konferenzen klärt das Initiativbüro zum Beispiel zum Mediennutzungsverhalten und zur Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen auf und gibt medienpädagogische Anregungen für die Arbeit mit Heranwachsenden.

VERNETZEN

Das Initiativbüro unterstützt die Gründung von „Lokalen Netzwerken für ein Gutes Aufwachsen mit Medien“, indem es die medienpädagogische Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Partnern vor Ort und den Austausch der Netzwerke untereinander fördert.

Weitere Informationen und tiefere Einblicke zur Arbeit der Initiative sind auf der Website: www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de oder den folgenden Kanälen zu finden:

-  gutes_aufwachsen_mit_medien
-  IniGAmM
-  @inigamm

Gefördert von:



Scan mich für
mehr Infos!



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

Wichtige Links

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

Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

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

Impressum

Redaktion:

Jessica Hackenbroch, Daniel Heinz, Saskia Moes, Linda Scholz, Boris Graue

Lektorat:

Jessica Hackenbroch

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:

Karolina Albrich, Julius Ricken, Mara Schulze Bürgerzentrum Deutz, Köln

Linda Scholz, Lukas Tintareanu, Tobias Eichhorn OT St. Anna, Köln

Vanessa Erdmann Lobby für Mädchen, Köln

Björn Wieland Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln

Matthias Felling Gaming Freaks Nippes, Köln

Patrick Habetz Stadtbibliothek Kalk, Köln

Onur Simsek OT Vita, Köln

Björn Friedrich, Bastian Krupp SIN - Studio im Netz e.V.

Torben Kohring

Nora Beyer

Jean-Michel, Marcel, Max, Lukas, Luke, Resul

Jugendredaktion CTRL-Blog

Aras, Christian, Martin

SHIFT Jugendredaktion

Joël Beyer, Jan Wall, Isabel Rother

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Wir danken Irina Rybin, Daniel Schaaf und dem Team der USK für die wertvolle Unterstützung.

Kontaktadresse:

Stadt Köln – Die Oberbürgermeisterin

Amt für Kinder, Jugend und Familie

Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung

Fachstelle Medienpädagogik und Jugendmedienschutz

Ottmar-Pohl-Platz 1, 51103 Köln

Telefon: 0221/221-30639

E-Mail: boris.graue@stadt-koeln.de

Jahrgang 2022/2023

Layout: Mark Netkaew, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

Coverfotos:

Titel: ©Anna Spindelndreier

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN