

BAND 33
AUSGABE 2023/24



DIGITALE SPIELE

PÄDAGOGISCH BEURTEILT



Game over und es sind noch Fragen offen?

Deine Wissensquelle rund ums gute Aufwachsen mit Medien.

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

Meldet euch jetzt einfach an! 



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

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

GAMM
**Gutes Aufwachsen
mit Medien**

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

Sehr geehrte Damen und Herren,

digitale Spiele sind ein wichtiger Teil der Jugendkultur geworden. Sie gehören zum Leben von Kindern und Jugendlichen ebenso wie Messengerdienste und Soziale Medien.

Spielen in virtuellen Welten eröffnet Räume, in denen Kinder und Jugendliche sich ausprobieren, lernen und experimentieren können. Dabei erzählt jedes „Game“ seine ganz eigene Geschichte, verbunden mit Aufgaben und Missionen für die Spielenden.

Diese Broschüre hilft Ihnen, sich im riesigen Angebot aus den verschiedensten Sparten und Genres zu recht zu finden. Das Besondere an ihr ist, dass die jungen Expert*innen selbst zu Wort kommen. Sie stellen aus ihrer Perspektive dar, was die Faszina-



Foto © Laurence Chaperon

tion, aber auch die Herausforderungen der aktuellen Neuerscheinungen für sie ausmacht.

So erhalten Sie eine hilfreiche Grundlage, um die Welt der digitalen Spiele gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen zu erforschen. Ich wünsche der aktuellen Ausgabe ein großes Interesse.

Mit freundlichen Grüßen



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

Sehr geehrte Leser*innen,

seit 33 Jahren erhalten Eltern, pädagogische Fachkräfte und alle Interessierten mit der Broschüre „Digitale Spiele pädagogisch beurteilt“ einen Wegweiser durch virtuelle Welten. Welches Game aus dem riesigen Angebot für welche Altersgruppe geeignet und was dabei besonders zu beachten ist, wird hier von Kindern und Jugendlichen als Expert*innen unter medienpädagogischer Anleitung selbst erforscht und beschrieben.

Mich freut besonders, dass an der Entstehung der aktuellen Ausgabe wieder inklusive Tester*innengruppen beteiligt waren und die Barrierefreiheit der Broschüre weiter verbessert werden konnte. Denn zu unseren größten Anliegen seit Beginn des Projektes gehört, dass alle mitspielen können!

Weil Spielen unsere Fähigkeiten auch im realen Leben stärkt, ist mir dieser gleichberechtigte



Foto © Stadt Köln

Zugang zu Spielen wichtig. Bei der Stadt Köln kümmert sich eine Fachstelle im Amt für Kinder, Jugend und Familie seit mehr als 30 Jahren darum, Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen. Eine weitere Anlaufstelle ist das Jugendforum NRW auf der alljährlich stattfindenden gamescom.

Nutzen Sie nicht nur diese Broschüre, sondern auch unsere Fachstelle sowie das Jugendforum NRW – und vor allem: Erhalten Sie sich die Freude am Spielen!

A handwritten signature in blue ink that reads "Henriette Reker". The signature is written in a cursive, flowing style.

Henriette Reker
Oberbürgermeisterin der Stadt Köln

Inhalt

USK-Erklärung 6
 Zusatzhinweise zur Altersfreigabe 7
 Spielen für alle: Mehrfachdiskriminierung
 im Gaming entgegnetreten 8

Schon für Kinder

Die magische Bretterbudenburg 10
 Pauline in der Kinderklinik 10
 Volley Pals 11
 Samba de Amigo: Party Central 11
 Everybody 1-2-Switch! 12
 Kirby's Return to Dreamland Deluxe 12
 Just Dance 2024 Edition 13
 Moving Out 2 13
 Flutter Away 14
 Super Mario Bros. Wonder 14
 Disney Illusion Island 15
 Sticky Business 15
 Pikmin 4 16
 LEGO 2K Drive 16
 Party Animals 17
 Terra Nil 17
 Forza Motorsport 18
 Spongebob Schwammkopf: The Cosmic Shake. . . 18
 Blanc 19
 Curse of the Sea Rats 19
 Viewfinder 20
 Park Beyond 20
 Minabo – A Walk through Life 21
 Dave the Diver 21
 Advance Wars Reboot 22
 Batora: Lost Haven 22
 The Entropy Center 23
 Disney Speedstorm 23
 Duru: Über Mülle und Depressionen 24
 Plasma 24
 Season: A letter to the future 25
 Cities: Skylines 2 25

Die Steuerung individualisieren: Assistive
 Technologien für Gamer*innen mit einer
 motorischen Behinderung 26

Erst für Jugendliche

Octopath Traveler 2 28
 Metroid Prime Remastered 28
 Theatrhythm Final Bar Line 29
 Minecraft Legends 29
 Dredge 30
 Hi-Fi RUSH 30
 Trine 5: A Clockwork Conspiracy 31
 EA Sports NHL 24 31
 Palia 32
 Brotato 32
 Fire Emblem Engage 33
 One Piece Odyssey 33
 Sea of Stars 34
 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom 34
 EA Sports FC 24 35
 Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon . . 36
 Pentiment 36
 Harmony: The Fall of Reverie 37
 Storyteller 37
 Atlas Fallen 38
 Chained Echoes 38
 Hogwarts Legacy 39
 Horizon: Call of the Mountain 40
 Street Fighter 6 40
 Thirsty Suitors 41
 Crisis Core: Final Fantasy IIV Reunion 41

Werden Spiele (un)fertig veröffentlicht? 42
 Monetarisierungsmodelle digitaler Spiele 43

Erst für Jugendliche ab 16 Jahren

Diablo IV 44
 Counter Strike 2 44
 Final Fantasy XVI 45
 Starfield 45

Nur für Erwachsene

Call of Duty: Modern Warfare III 46
 Baldur's Gate 3 47

Preview 2024 48

Alphabetisches Spiele-Register 50

Links und Impressum Rückseite

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

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

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

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß

§ 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.



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

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



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



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

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



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

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

Quelle und weitere Informationen: www.usk.de

Die Zusatzhinweise zur Altersfreigabe

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

Hinweise zu den Gründen der Altersfreigabe



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

Hinweise zur Nutzung

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



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



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

Spielen für alle: Mehrfachdiskriminierung im Gaming entgegenreten

Mit welchen Diskriminierungsformen werden (junge) Gamer*innen in digitalen Spielen konfrontiert und wie äußert sich das?

„Gamer*innen können in Spielen mit allen Formen der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit diskriminiert werden. Eine Person kann auch mehrfach diskriminiert werden, zum Beispiel aufgrund ihrer Herkunft und ihres Geschlechts.

Je nachdem, welches Spiel gespielt wird und in welcher Community ein*e Spieler*in unterwegs ist, kann Diskriminierung unterschiedlich ausfallen und auch in Form von Mehrfachdiskriminierung sichtbar werden“, sagt Viet Hoang, der als Bildungsreferent im Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ tätig ist.

Welche Handlungs- und Gegenmaßnahmen gibt es für Menschen, die von (Mehrfach-) Diskriminierung im Gaming betroffen sind?

„Wir stellen in unserer Arbeit immer wieder fest, wie wichtig es ist, Menschen **zuzuhören**, ihre Kritik ernst zu nehmen und **Vielfalt sichtbar zu machen**. Von jungen Betroffenen bekommen wir in Workshops oder Streams in Gaming-Plattformen wie Steam oder Twitch oft die Rückmeldung, dass es gut sei, die Möglichkeit zu haben, Diskriminierungserfahrungen anzusprechen und sich auszutauschen“, schildert Viet Hoang.

Gegen Diskriminierung lässt sich mit sogenannter **Counterspeech** (Englisch = Gegenrede) vorgehen: „Wir zeigen in unseren Workshops, wie Menschen mit Gegenrede auf beleidigende und diskriminierende Kommentare und Hassrede online, insbesondere im Gaming, reagieren können. Das kann zum Beispiel ein positiver, freundlicher Kommentar sein, die Darlegung von Fakten, um Behauptungen zu widerlegen oder auch etwas Humorvolles beziehungsweise Ironisches wie ein GIF (Englisch: Graphics Interchange Format = animierte Grafik). Diese Formen der Unterstützung sind sehr wertvoll, um zu zeigen, dass von (Mehrfach-)Diskriminierung betroffene Menschen nicht alleine sind.“

Die Anlaufstelle für Informationen rund um die Begleitung von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt. Mehr zum Artikel und weiteren Themen unter [gutes-aufwachsen-mit-medien.de](https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)

Wie viel Diskriminierung und Hass in digitalen Spielen vorkommen, hängt auch von einer **Moderation im Spiel** ab. „Sind Spielebetreiber*innen hinterher, gut funktionierende Moderationsstrukturen mit einer Moderation sowie Melde- und Beschwerdemöglichkeiten in Spielen zu verankern, desto weniger nehmen wir Hass und Hetze wahr“, erläutert Viet Hoang.

Wie können pädagogische Fachkräfte (medien-) pädagogische Arbeit diskriminierungssensibel und diversitätsbewusst durchführen?

„Grundsätzlich sehe ich es als maßgebliche Aufgabe der Medienbildung und Medienpädagogik an, junge Menschen in ihrem **kritischen Denken zu stärken**, sodass sie in der Lage sind, Dinge einordnen zu können. Vor allem im Hinblick auf gesellschaftliche Herausforderungen in der heutigen Zeit, wie die Verbreitung von Desinformationen, extremistischen Auffassungen und einem besseren Zugang zu Künstlicher Intelligenz, ist es wichtig zu wissen, wie ich verlässliche Informationen erhalte, gefakte Bilder und Videos erkennen und in den Kontext einordnen kann“, sagt Viet Hoang.

„Unser Ansatz im Projekt ist es, Menschen zu helfen, ihre **eigene Situation besser analysieren und reflektieren** zu können, um dann entsprechende Entscheidungen treffen zu können. Dafür nutzen wir u. a. ‚Digital Streetwork‘, also machen Straßensozialarbeit im Netz. Das bedeutet, dass wir mit pädagogisch geschulten Mitarbeiter*innen auf verschiedenen Plattformen wie Twitch, Steam, YouTube, Instagram, Gutefrage unterwegs sind und dort aktiv das Gespräch zu einem breiten Themenspektrum anbieten. Ziel ist der Austausch mit Menschen in digitalen Räumen, **Informationen rund um die Themen (Mehrfach-)Diskriminierung, Hass und Rechtsextremismus im Netz** zur Verfügung zu stellen, damit sich Menschen selbst eine Meinung bilden können. Zudem möchten wir **Räume schaffen, die frei von Diskriminierung, Hass und Hetze**

sind. Für Fachkräfte, die sich mit Gaming auseinandersetzen wollen, empfehle ich: Selbst ausprobieren, mit Neugier in die Gamingräume schauen, Erfahrungen aus eigenen Gruppen besprechen und dabei die eigenen fachlichen Hintergründe in neue Kontexte mitbringen.“

Dieser Text ist eine gekürzte Version. Den ganzen Text finden Sie in der Broschüre zum Thema Intersektionalität und Diversität vom Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“, die im Januar 2024 erscheint und dann auch auf der Webseite der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu finden ist. Die Initiative unterstützt Eltern und pädagogische Fachkräfte bei ihrer Erziehungsverantwortung im digitalen Zeitalter.



Foto: © Martin Neuhof

Viet Hoang ist seit Beginn des Projektes „Good Gaming – Well Played Democracy“ dort tätig und Mitglied in verschiedenen Gremien rund um das Thema Gaming und politische Bildung. Er entwickelt Konzepte, Workshops und gibt Inputs um Soziale Medien, Hate Speech und die extreme Rechte.

DIE MAGISCHE BRETTBUDENBURG



Preis: ca. 4 € | Vertrieb: Meander Books
System: iOS

Ein plötzliches Unwetter reißt das rote Hühnerhaus einschließlich seiner gefiederten Bewohnerin Berta in wilde Fluten. Drei Geschwister starten heimlich ihre Rettungsmission über einen märchenhaften Fluss und bekommen dort Hilfe von einem schwimmenden Haus mit magischen Apparaturen, treffen aber auch auf einige Schurken. Kinder scrollen sich über liebevoll gestaltete Bilderbuchseiten, die durch ihren mehrschichtigen Aufbau manchmal an klassische Disney-Abenteuer erinnern. Neben sparsam eingesetzten Animationen und Soundeffekten gibt es überall viele kleine Details und Figuren zu entdecken. Verhandelt werden auch Themen wie Familie, Vertrauen und Verantwortung – die Stimmung wird jedoch niemals bedrückend oder bedrohlich. Der Verlauf der Handlung lässt sich



Bilder: © Meander Books

nicht steuern, die eigentliche Interaktion findet durch ein Quiz am Ende der einzelnen Kapitel statt, in dem junge Abenteuer*innen ihre Aufmerksamkeit testen können.

Fazit: Fantastisches Abenteuer in liebevoll gestalteten Szenen zum Lesen oder Vorlesen – auch für jüngste Familienmitglieder.

Päd. Beurteilung: ab 4 Jahren

PAULINE IN DER KINDERKLINIK



Hier begleiten Spieler*innen die kleine Pauline für einen Tag in der Kinderklinik Tübingen. Bei dem Besuch erfahren sie, wie die Kinderklinik funktioniert, wie eine Untersuchung abläuft und welche Geräte dort zum Einsatz kommen. Die App ist sehr authentisch gestaltet und bringt Kinder auf behutsame Weise mit dem Klinikalltag in Berührung. Dadurch hat sie das Potenzial, Kindern die Angst vor einem Besuch im Krankenhaus

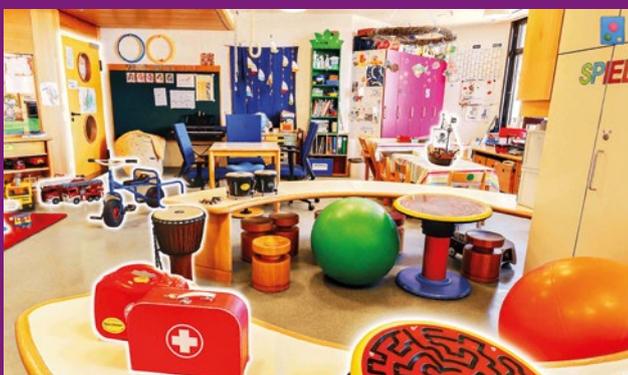


Preis: kostenlos | Vertrieb: Tim Rach
System: iOS

zu nehmen. Spielende können in der App die alltäglichen Abläufe eines Krankenhauses gut und nachvollziehbar kennenlernen. Fotorealistische Abbildungen aus der Klinik helfen dabei, einen konkreten Eindruck von den verschiedenen Räumen und Geräten zu bekommen. Der Einsatz der App ist in Kita-Gruppen und Schulklassen denkbar, aber auch im privaten Kontext zur Vorbereitung auf einen geplanten Krankenhausaufenthalt oder -besuch. In jedem Fall ist die App aus pädagogischer Sicht äußerst empfehlenswert.

Fazit: Eine informative und unterhaltsame App, die Kindern den Alltag in Krankenhäusern auf adäquate Weise näherbringt.

Päd. Beurteilung: ab 5 Jahren



VOLLEY PALS



Preis: ca. 5 € | Vertrieb: NAISU
System: PC, Mac, Xbox One, Xbox Series, Switch

Der Ball muss über das Netz – das ist beim Volleyball und beim chaotisch-bunten *Volley Pals* so. Viel mehr Gemeinsamkeiten gibt es aber kaum, denn es handelt sich hier um keine ernste Sportsimulation, sondern ein Partyspiel. Bis zu vier Personen können als Comicfiguren auf den verschiedensten Plätzen gegeneinander antreten. Dabei hat jedes Feld seine Besonderheit: In der Gruselvilla wird der Ball von einem Geist abgelenkt, auf dem Mond fliegt alles ganz langsam und im Labor öffnen sich plötzlich Teleportationslöcher. Zusätzlich können die Spieler*innen Parameter einstellen und so ganz eigene Plätze schaffen. Die Steuerung ist sehr simpel und es kann direkt losgelegt werden. Anders als beim echten Volleyball sind die Regeln nicht allzu streng, so darf man zum Beispiel in das gegnerische Feld springen. Die einzelnen Partien laufen zum



Bilder: © NAISU



Teil recht chaotisch ab, was für schnellen und lauten Spielspaß sorgt. Damit der Titel länger fesselt, hätten sich die Tester*innen einen Story-Modus gewünscht.

Fazit: Schön chaotisches Partyspiel, das entfernt an Volleyball erinnert und sich gut für schnelle Runden zwischendurch eignet.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

SAMBA DE AMIGO: PARTY CENTRAL

Ein Rhythmuspiel, das sehr viel Spaß in die Testgruppe gebracht hat! Bevor es losgeht, wird in einem kurzen Tutorial mit Bildern und Text erklärt, wie alles funktioniert – weshalb erste Lesekenntnisse von Vorteil, aber nicht unbedingt nötig sind. Durch Ausprobieren fanden auch Spielende ohne Lesefähigkeit schnell heraus, wozu es geht: Passend zum Rhythmus von bekannten Mainstream-Songs müssen die virtuellen Rasseln im richtigen Moment in die Zielkreise bewegt werden. Zwischendurch werden auch Posen oder Drehbewegungen angezeigt, die es dann nachzumachen gilt. Die Schwierigkeit unterscheidet sich dabei nicht nur in der Songauswahl von eins bis zehn, sondern auch in vier Schwierigkeitsgraden innerhalb jedes Liedes. Wem die Songauswahl zu klein ist, kann kostenpflichtig neue Titel erwerben – dafür kann lediglich nur erspielte Währung für optische Skins genutzt werden, hier wird



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: SEGA
System: Switch

auf Echtgeldeinsatz verzichtet. Bei *Party im Duett* kann gemeinsam oder gegeneinander angetreten werden und die Modi *StreamiGo!* und *Weltparty* sorgen durch verschiedene Challenges für Abwechslung.

Bilder: © SEGA



Fazit: Niedrigschwelliges Rhythmuspiel mit bekannten Songs für die ganze Familie.

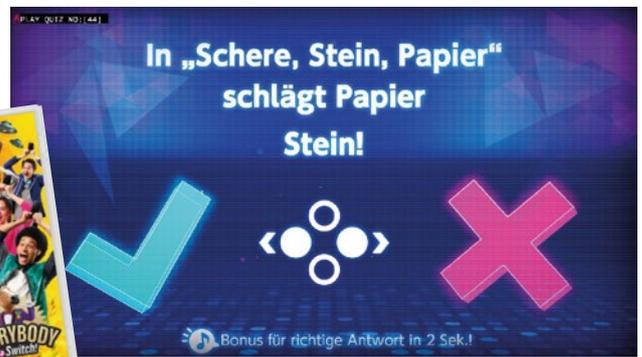
Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

EVERYBODY 1-2-SWITCH!



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch

In dieser Sammlung verrückter Partyspiele können zwei bis acht Spieler*innen mit den Joy-Cons oder, anders als im Vorgänger, bis zu 100 Personen mit dem Smartphone in Teams gegeneinander antreten. Die unterschiedlichen Mini-Games erfordern Reaktionsgeschwindigkeit, Feingefühl, Gedächtnis oder Rhythmus. Der Fokus liegt hierbei oft auf Bewegung und dabei kann es ziemlich hektisch zugehen. So müssen Ballons aufgepumpt und Schwertduelle ausgeführt werden, oder der Joy-Con, der von einem Team im Raum versteckt wurde, muss gesucht werden. Je nachdem, ob mit Controller oder Smartphone mitgemacht wird, sind unterschiedliche Minispiele verfügbar, da einige Funk-



Bilder: © Nintendo

tionen vom Smartphone genutzt werden, wie beispielsweise die Kamera oder der Bewegungssensor. Bei den Tester*innen kam die bunte und lustige Aufmachung besonders gut an. Wenn es etwas ruhiger zugehen soll, kann auch eingestellt werden, dass keine Minispiele vorkommen, die viel Lärm machen. Der Smartphone-Modus funktioniert über den Browser, es wird keine zusätzliche App benötigt.

Fazit: Bunte Minispielsammlung mit Schwerpunkt auf teambasierten Bewegungs- und Party-Games.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

KIRBY'S RETURN TO DREAMLAND DELUXE



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



Bilder: © Nintendo

Das Raumschiff von dem kleinen Wesen Magolor musste notlanden und hat dabei wichtige Teile verloren. Doch Kirby und seine Freund*innen erklären sich bereit, Magolor zu helfen und im Dreamland nach den vermissten Bauteilen und Energiesphären zu suchen. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrads hatten auch Jüngere schnell Spaß und konnten ohne Probleme einsteigen. Erkundet werden Wüstenruinen, Fabriken oder Schneegebiete. In klassischer Manier kann Kirby auch wieder die Fähigkeiten seiner eingesaugten Feinde

annehmen. Die Level sind bunt und freundlich gestaltet, beinhalten Geheimnisse und können mit bis zu vier Personen gemeinsam entdeckt werden. Dies setzt jedoch auch Absprachen und Rücksichtnahme voraus, denn unterschiedliche Spielweisen führten im Test manchmal zu Frustration. Abwechslung bieten Zusatzherausforderungen und verschiedene Minispiele. Diese waren auch das Highlight der Tester*innen, da sie in diesen gegeneinander antreten und ihre Reaktionsschnelligkeit sowie Geschick unter Beweis stellen konnten.

Fazit: Einstiegsfreundliche Neuauflage des kunterbunten und niedlichen Jump&Runs für bis zu vier Spieler*innen.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

JUST DANCE 2024 EDITION



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

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



Beliebte Hits und ein farbenfroh gestaltetes visuelles Erlebnis fordern tanzbegeisterte Jugendliche jedes Jahr aufs Neue zum gemeinsamen Nachtanzen von Choreografien heraus. Das Spiel motivierte Anfänger*innen und Profis unter den Tester*innen gleichermaßen zum Mitmachen. Die Funktion, Songs nach Choreografien zu filtern, die im Sitzen möglich sind oder ohne Springen auskommen, sorgt für Zugänglichkeit. Zudem gibt es einen Workout-Modus, bei dem statt Choreografien Trainingseinheiten nachgetanzt werden. Die 40 inbegriffenen Tracks bieten eine ausgewogene Mischung aus aktuellen Songs, viralen Hits und zeitlosen Klassikern, bei denen für alle etwas dabei ist. Zugriff auf weitere Songs bietet das kostenpflichtige *Abo Just-Dance+*, das Tänzer*innen regel-



Bilder: © Ubisoft

mäßig mit neuen Inhalten versorgt. Durch das stetige Vorschlagen kostenpflichtiger Inhalte innerhalb des Spiels werden Kinder und Jugendliche zum Abschließen des Abos animiert. Auch wird eine dauerhafte Internetverbindung und das Einrichten eines kostenfreien Ubisoft-Kontos vorausgesetzt.

Fazit: Geselliger Party-Spaß, der durch Online-Zwang und die begrenzte Song-Auswahl zum Preis eines vollwertigen Spiels getrübt wird.

Päd. Beurteilung: ab 6 Jahren

MOVING OUT 2



www.usk.de

Enthält: In-Game-Käufe

Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Team17
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Als Teil eines Umzugsunternehmens müssen die Spielenden verschiedene Aufgaben in diesem unterhaltsamen, aber auch durchaus chaotischen Koop-Titel bewältigen. Wie der Name schon verrät, treffen humorvolle Umzugsaufträge ein, welche unter Zeitdruck bewältigt werden müssen. Das Ein- und Ausladen des Umzugswagens kann sich nicht nur durch diese Hindernisse im Spiel selbst, sondern auch durch die Mitspielenden schwierig gestalten. Wenn nicht abgesprochen wird, wer welchen Part übernimmt, meldet sich ganz schnell der fortwährend ablaufende Timer. Fehlt die Kommunikation und wird sich, absichtlich oder unabsichtlich, gegenseitig sabotiert, kann das ganz schnell für Zoff sorgen, denn alle haben das gleiche Ziel: Sämtliche Aufgaben in der vorgegebenen Zeit zu bewältigen. Wird sich jedoch gut abgesprochen, lässt sich der Umzugswagen mit Tricks und Abkürzungen schnell be-

und entladen. Damit führt jedes sehr amüsant und bunt gestaltete Level zu einem Erfolgserlebnis, welches durch individuelle Zusatzaufgaben noch größer werden kann. Für echtes Geld können Skins für Figuren erworben werden.



Bilder: © Team17

Fazit: Rasantes und humorvolles Koop-Spiel für zwei bis vier Spieler*innen, bei dem Absprache und Teamwork zwingend notwendig sind.

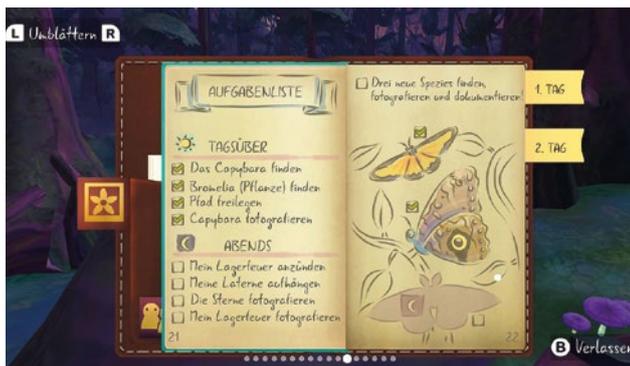
Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren



Preis: ca. 13 € | Vertrieb: Runaway Play
System: PC, Mac, Steam, Switch

FLUTTER AWAY

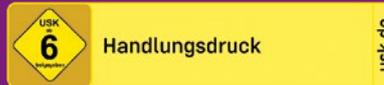
Als Schmetterlingsforscher*in erkunden Spielende die lebhafte Flora und Fauna auf einem fünftägigen Trip in die Natur des Regenwaldes. Auf dem Zeltplatz und in der Umgebung werden hierbei Schmetterlinge, Capybaras und Pflanzen untersucht, fotografiert und im Tagebuch katalogisiert. Neue Aufgaben für den jeweiligen Tag werden ebenfalls im Journal angezeigt. So müssen beispielsweise auch Tierspuren untersucht und neue Pfade geöffnet werden, wodurch, ausgehend vom eigenen Camp, nach und nach neue Gebiete erkundet werden können. Dennoch steht das entspannte Gameplay stets im Fokus, was auch die Kinder aus der Spieletestgruppe schnell erkannten, denn Action sucht man hier vergebens. Die Tester*innen, die sich jedoch darauf einlassen konnten, kamen auf ihre Kosten. Gut kamen außerdem die niedliche Optik und die Darstellung der Natur an. Besonders die putzigen Capybaras konnten die Kinder begeistern. Das vergleichsweise kurze Abenteuer erfordert Lesefähigkeit sowie Interesse am ruhigen Erkunden.



Bilder: © Runaway Play

Fazit: Entschleunigtes Erkunden im Amazonas-Regenwald, das mit niedlichen Tieren und schöner Natur auch Jüngere anspricht.

Päd. Beurteilung: ab 7 Jahren



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

SUPER MARIO BROS. WONDER

Als Mario, Prinzessin Peach, Yoshi und weitere Nintendo-Charaktere von Prinz Florian ins Blumenkönigreich eingeladen werden, stiehlt Bösewicht Bowser eine Wunderblume, verschmilzt mit dem Schloss und tyrannisiert nun das Königreich. Grund genug für Mario und seine Freund*innen, Bowser und seinen Schergen das Handwerk zu legen. Hierzu rennen und hüpfen sie durch bunte Welten und bestehen allerlei Prüfungen. Neben neuen Power-Ups gibt es in jedem Level die Wunderblume zu finden, durch die sich die Welt auf verrückte Weise verändert. Neu sind auch die verschiedenen Abzeichen, die Boni verleihen, wie einen erhöhten Sprung. Gut gefiel den Tester*innen die Möglichkeit, das Abenteuer gemeinsam mit bis zu vier Personen zu bestreiten, wobei es im Multiplayer-Modus schnell chaotisch zugehen kann. Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu unterschätzen, denn Reaktionsgeschwindigkeit, gute Auge-Hand-Koordination und Geschicklichkeit sind gefordert. Da es in jedem Level verschiedene versteckte Objekte gibt, warten viele Stunden Erkunden und Spielspaß.



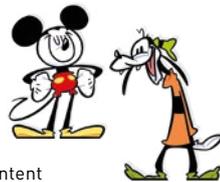
Bilder: © Nintendo

Fazit: Verrücktes Jump&Run durch fantasievolle Welten mit vielen kreativen Möglichkeiten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



DISNEY ILLUSION ISLAND



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Disney Electronic Content
System: Switch



Donald Duck, Goofy, Micky und Minnie Maus werden unter einem Vorwand auf die geheimnisvolle Insel Monoth eingeladen. Dahinter steckt das Volk der Hokuns, die das Quartett bitten, drei heilige Bücher zu finden, die von Dieben gestohlen wurden.

So macht sich die Gruppe auf, in Jump&Run-Manier die vielfältige Insellandschaft zu erkunden. Die handgezeichnete Optik der Umgebung, der Charaktere und der lustigen Zwischensequenzen erinnerte die Tester*innen an die beliebten Disney-Cartoons. Im Laufe des Abenteuers werden nach und nach neue Fähigkeiten freigeschaltet, um versteckte Bereiche erkunden und Geheimnisse entdecken zu können. Das Rennen, Hüpfen, Schwimmen und Schwingen durch die bunte Spielwelt ist durchaus knifflig für Jüngere und auch die Rätsel und Bosskämpfe erfordern Geschick, gute Reaktionen und Absprachen im Team. Kooperation ist auch wichtig, wenn man aufeinander wartet oder sich umarmt, um zusätzliche Herzen zu regenerieren. Besonders der Multiplayer-Modus zu viert war im Test häufig hektisch und chaotisch.

Fazit: Witziges und chaotisches Jump&Run-Abenteuer mit den beliebten Disney-Charakteren.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © Disney Electronic Content

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

Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Assemble Entertainment
System: PC, Mac, Steam

STICKY BUSINESS



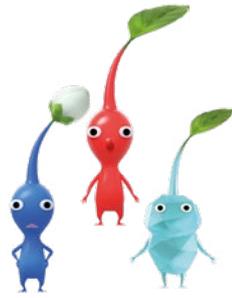
Bilder: © Assemble Entertainment

In entspannter Atmosphäre wird ein eigener, fiktiver Sticker-Shop betrieben. Aus vorgefertigten Elementen können die Aufkleber dabei frei zusammengestellt und gestaltet werden. Die Vielzahl der verfügbaren Motive sorgte im Test für Begeisterung. Je nach eingegangenem Auftrag drucken, verpacken und versenden die Spieler*innen dann ihre Produkte und können die Päckchen nach Belieben mit buntem Verpackungsmaterial und süßen Gratis-Beilagen gestalten und den Kund*innen eine Freude bereiten. Bei all den "klebrigen Geschäften" darf jedoch weder die begrenzte Tageszeit, noch das Budget aus den Augen gelassen werden. Das Besondere: Zu manch einer Bestellung schreiben Kund*innen eine Botschaft, erzählen, wozu sie die Sticker verwenden werden. So formen sich vor allem bei wiederkehrenden Aufträgen oft ganze Geschichten zu den Charakteren, welche die Tester*innen teils sehr berührten und dem Leiten des Shops eine Bedeutung über das Wirtschaftliche hinaus geben. Das direkte Feedback zu auf Nachfrage gestalteten Stickern erweckte ein Gefühl der Selbstwirksamkeit.

Fazit: Kleine, aber feine Geschäftssimulation, in der Ressourcenmanagement auf Kreativität und herzerwärmende Geschichten trifft.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

PIKMIN 4



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



10 Jahre nach der Veröffentlichung des letzten Titels bringt *Pikmin 4* wieder frischen Wind in die Reihe. Am Kern des bekannten und beliebten Gameplays ändert sich nicht viel: Noch immer erforschen wir als Captain mit unserer tapferen Zwergenarmee Planeten, besiegen auf dem Weg Gegner und sammeln Schätze ein. Es gibt einige neue Features, wie einen dauerhaften Begleiter in Form von Rettungshund Otschin, sowie Nachtmissionen, die nochmal eigene Herausforderungen mit sich bringen. Aufgrund der Textlast und fehlender Sprachausgabe wird eine erhöhte Lesekompetenz gefordert. Das kann manchen Kindern schnell zu anstrengend werden. Noch immer wird auf den bewährten Tageslicht-Timer gesetzt, die Missionen laufen also unter Zeitdruck ab. Hiervon fühlten sich unsere Tester*innen öfters gestresst. Als Hilfe kann die komplexe Steuerung im Menü jederzeit abgerufen werden. Leider wurde der beliebte Koop-Modus aus dem Vorgänger *Pikmin 3 Deluxe* durch einen Assistenz-Modus ersetzt, der im Test als eher langweilig bewertet wurde. Wer ein tolles Koop-Erlebnis erwartet, wird also enttäuscht werden.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Gelungene Fortsetzung der bekannten *Pikmin*-Formel. Für Kinder, die mit Zeitdruck umgehen können, ein toller Strategie-Spaß.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

LEGO 2K DRIVE



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

Willkommen in Bricklandia! In dieser LEGO-Welt kann man sich frei auf Straßen, im Gelände oder auf dem Wasser bewegen: Je nach Untergrund ändern sich die Fahrzeuge entsprechend. Im Story-Modus geht es darum, verschiedene Aufgaben zu meistern und schließlich den Grand Prix zu gewinnen. Die Geschichte ist witzig erzählt und die Sprachausgabe stimmungsvoll. In den Rennen können Items eingesetzt werden, um Gegner anzugreifen oder zum Beispiel als Geist durch Hindernisse zu fahren. Das erinnert an *Mario Kart* – die Tester*innen fanden die Rennen aber schneller und die Steuerung dadurch anspruchsvoller. Gut gefallen hat den Kindern die Möglichkeit, die Story im Splitscreen zu zweit zu spielen. Zudem wurde viel Zeit in der Werkstatt verbracht, in der selbst Fahrzeuge gebaut werden können. Einige Online-Funktionen werden erst freigeschaltet, wenn mit Zustimmung der Eltern ein zunächst kostenloses 2K-Konto eingerichtet wird. Dann bietet *LEGO 2K Drive* mit neuen Fahrzeugen oder Missionen auch viele Anreize für In-Game-Käufe.

Fazit: Rasantes Rennabenteuer für LEGO-Fans. Immer neue Online-Inhalte laden zum Kauf ein, was Eltern im Auge behalten sollten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Bilder: © 2K Games

PARTY ANIMALS



Preis: ca. ca. 18 € | Vertrieb: Source Technology
System: PC, Steam, Xbox One, Xbox Series



Bilder: © Source Technology

Verkleidet als verschiedene, niedliche Tiere treten Spielende in einzelnen Leveln im Wettkampf gegeneinander an. Die Partien können in unterschiedlichen Disziplinen ausgefochten werden: Neben dem klassischen Kampf mit Händen, Füßen, dem Kopf sowie

mehreren „Waffen“, etwa einem Riesenlutscher, werden auch Teamchallenges wie Fußball, Hockey, Wettrennen und Ähnliches bestritten. Das Ganze sieht simpel aus, war aufgrund der zunächst sehr komplexen Steuerung und den teils verwirrend aufgebauten Welten im Test aber auch eine Herausforderung. Einmal erlernt, hat die besondere Art, sich zu manövrieren, aber ihren Reiz offenbart. Wie in jedem Wettstreit kann ein gewisses Maß an Frustration aufkommen. Online können auch Fremde angetroffen werden, eine unmittelbare Kommunikationsmöglichkeit gibt es jedoch nicht. Es ist außerdem ein In-Game-Shop vorhanden, hier können Kostüme und andere optische Anpassungen gegen Echtgeld gekauft werden.

Fazit: Als süße, lustige Tiere wird in verschiedenen Wettkämpfen mit eigensinniger, spaßiger Physik gegeneinander angetreten.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

TERRA NIL

Damit sich öde, karge und verschmutzte Landstriche erholen können, forsten Spielende diese wieder auf. Aus der Vogelperspektive wird das Land nach und nach renaturiert, indem verschiedene Gebäude strategisch günstig platziert werden. So erzeugen Windräder Strom, Entgifter reinigen einen Teil des Bodens und Bewässerer lassen saftige, grüne Wiesen sprießen. Im weiteren Verlauf kommt die Anlegung von Wasser-



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Devolver Digital
System: PC, Steam, Mac, Android, iOS

läufen, Wäldern und anderen Biomen hinzu, um verschiedene Lebensräume für Flora und Fauna zu schaffen. Auch verschiedene Techniken, wie etwa Brandrodung zur Fruchtbarmachung von Boden, kommen zum Einsatz. All das wird in einem integrierten Handbuch durch Text und schön gezeichnete Illustrationen erklärt. Der Titel bietet drei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichem Fokus. Insgesamt können hier grundlegende Prozesse tatsächlicher Renaturierung, wenn auch vereinfacht dargestellt, spielerisch kennengelernt werden.

Fazit: Karge Landschaften werden durch cleveres Bauen wieder mit Leben gefüllt. Dabei werden realistische Renaturierungsprozesse vermittelt.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

Bilder: © Devolver Digital



FORZA MOTORSPORT



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Xbox Game Studios
System: PC, Xbox Series

Schnelle, teure Sportwagen lösen bei vielen Jugendlichen immer noch eine ungeheure Faszination aus. In der Realität häufig ein unerreichbarer Traum, präsentiert *Forza Motorsport 500* verschiedene Fahrzeuge, vom Serienfahrzeug bis hin zum Supersportwagen, auf dem Bildschirm. In verschiedenen Spielmodi müssen die Vehikel nach und nach freigeschaltet, per Tuning den 20 Strecken angepasst und dann in hoher Geschwindigkeit auf den Geraden und durch die Kurven gesteuert werden. Im Mittelpunkt steht dabei der Karrieremodus *Builders Cup*. Die Rennen spielen sich fantastisch und die PS-starken Boliden sehen dabei großartig aus. Wer sich an die schnellen Rennen gewöhnt hat, kann auch online gegen andere Spieler*innen antreten. Der Titel schafft dabei den Spagat zwischen einem Fun-Racer und einer Simulation, und auch



Bilder: © Xbox Game Studios

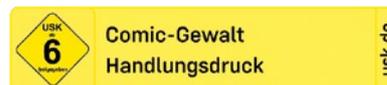
Einsteiger*innen erzielen schnell erste Erfolge. Es ist zu erwarten, dass in den nächsten Jahren weitere Strecken und Fahrzeuge veröffentlicht werden.

Fazit: Fantastisch inszenierte Rennen mit teuren Sportwagen zogen im Test Kinder und Jugendliche in ihren Bann.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: THE COSMIC SHAKE

In Bikini Bottom bricht Chaos aus: Spongebob und Patrick übertreiben es ein wenig mit der Magie und öffnen in ihrer Heimatstadt versehentlich eine Vielzahl an Portalen, die zu verschiedenen Paralleluniversen führen. Jede Dimension kommt mit Figuren aus der Serie daher, die nun zurück in ihre Welt gebracht werden müssen. Im Wilden Westen wartet beispielsweise Mr. Krabs auf seine Rettung und Mrs. Puff betreibt eine Seepferdchen-Ranch anstelle ihrer Fahrschule. Dass das Spiel komplett vertont und größtenteils mit den aus der Fernsehserie bekannten Stimmen daherkommt, kam im Test ebenso gut an wie die bunte Welt, die es zu erkunden gibt. Die Kinder hatten Spaß, in Sprung- und kleineren Kampfpassagen allerlei Gegenstände zu sammeln und Rätsel zu lösen. Trotz recht simpler Steuerung wird hierbei dennoch Geschick gefordert, größtenteils können Herausforderungen jedoch ohne



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: THQ Nordic
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Zeitdruck in Angriff genommen werden. Visuelle Hinweise wie Geleespuren oder der Gehilfe Ballon-Patrick unterstützen bei der räumlichen Orientierung und Aufgaben sind in witzige Dialoge verpackt.



Bilder: © THQ Nordic

Fazit: Abenteuerliche Reise durch verschiedene Welten, die im Test junge und ältere Fans des Kultschwamms abholte.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren



Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Gearbox Publishing
System: PC, Switch

BLANC

In einer eisigen, lebensfeindlichen Schneelandschaft wollen zwei niedliche, von Grund auf verschiedene Tierkinder ihre Familie wiederfinden. Mit zwei Controllern im lokalen Modus durchstreiften die Tester*innen verschiedene Level und lösten gemeinsam einfache Rätsel. Das Rehkitz und das Wolfsbaby besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, um den Spuren ihrer Familien folgen zu können. Das Spiel lässt sich auch alleine spielen, dies ist durch die sperrige Steuerung allerdings nicht zu empfehlen. Die Zusammenarbeit der Spieler*innen ist zudem auch, was den Spaß und die Herausforderung ausmacht. Leider fielen im Test technische Fehler auf, die auch zu Spielabbrüchen führen können. Jedoch beeindruckten die wunderschön handgezeichnete, schwarz-weiße Landschaft, die Musik und die süßen Charaktere. Thematisiert werden Verlust und Einsamkeit, der Wert von Freundschaft und Zusammenarbeit wird aber in den Fokus gestellt. Mitunter kann *Blanc* jüngere Kinder frustrieren, da es den Spielenden bei Schwierigkeiten keine Hinweise gibt und der Weg zum Weiterkommen manchmal nicht ersichtlich ist.



Bilder: © Gearbox Publishing

Fazit: In zwei bis drei spaßigen und emotionalen Spielstunden wird viel Zusammenarbeit gefordert.

Päd. Beurteilung: ab 8 Jahren

CURSE OF THE SEA RATS



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



Den Fluch der See-Ratten erleben vier Pirat*innen auf ihrer Überfahrt nach England – sie werden von einer Hexe in die kleinen Nagetiere verwandelt und stranden auf einer Insel voller epischer Abenteuer. Die Spieler*innen können zwischen den Ratten wählen, die jeweils verschiedene Fähigkeiten haben, um alleine oder im Mehrspieler*innen-Modus die Insel zu erkunden. Die Figuren sind liebevoll von Hand gezeichnet und können im Laufe der Geschichte ihre Fähigkeiten ausbauen. Atmosphärische Musik und sehr authentische englische Stimmen der Charaktere sorgen für eine dichte und schöne Stimmung. Wer kein Englisch versteht, kann die Dialoge auf Deutsch mitleesen. Der Look der Welt und auch die vielen Möglichkeiten, die Insel frei zu erkunden, hat den Tester*innen besonders gefallen. Unterwegs gibt es immer wieder kleine und größere Kämpfe, wobei manche Speicherpunkte so platziert wurden, dass die Tester*innen schwierige Stellen oft wiederholen mussten. Hier braucht es Geduld, um weiterzukommen und Lösungen zu finden, die irgendwo auf der Karte versteckt sind.



Bilder: © PQube

Fazit: In einer stimmungsvollen Welt stürzen sich Pirat*innen ins Abenteuer, um ihre menschliche Gestalt wiederzuerlangen.

Päd. Beurteilung: ab 9 Jahren

VIEWFINDER



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Thunderful
System: PC, Steam, PS4, PS5

In der Rolle eines Wissenschaftlers rätseln sich Spielende durch eine simulierte Welt mit hübschen, bunten Leveln. Dazu müssen Teleporter gefunden und manches Mal mit Batterien versorgt werden. Um die Geräte zu finden, werden Bilder und Fotografien genutzt, die zunächst gefunden und später mit Fotokopiergeräten oder einer Polaroid-Kamera selbst erstellt werden. Was auf den Fotos sichtbar wird, kann in die Level eingefügt werden, um neue Wege zu schaffen, versteckte oder unzugängliche Bereiche zu finden oder um die Schwerkraft auszutricksen. Während die ersten Rätsel sehr leicht sind, um Steuerung und Struktur zu vermitteln, wurde es im Test von Level zu Level deutlich anspruchsvoller. Räumliches Denken und Wahrnehmung von Perspektiven in Kombination mit kreativer Problemlösung werden gefördert. Begleitet wird das Ganze durch eine kleine Geschichte, die aus der Perspektive des Forschungsteams des Protagonisten mittels Audioaufnahmen auf Englisch erzählt wird. Die Texte sind jedoch allesamt auf Deutsch verfügbar.



Bilder: © Thunderful

Fazit: Spannende Rätsel in bunten Leveln, die mit der Perspektive spielen und dabei die Grenzen des Möglichen sprengen können.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Bandai Namco
System: PC, Steam, PS5, Xbox Series

PARK BEYOND



Bilder: © Bandai Namco

Die Achterbahn saust mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Looping. Anschließend fährt der Wagen ins Kanonenmodul und wird von dort in hohem Bogen über den restlichen Vergnügungspark gefeuert. Die Besucher*innen kreischen begeistert und die Wagons landen wieder sanft auf den Schienen. Diese abgefahrenen Fahrgeschäfte sind eine der großen Stärken von *Park Beyond*. Hier werden die Grenzen der Physik mehr als nur strapaziert. Dafür macht es umso mehr Spaß, mit der eingängigen Steuerung eigene Achterbahnen zu entwerfen und sie anschließend sogar aus den Augen der Mitfahrenden zu testen. Aber auch der Aufbau des restlichen Parks motivierte die Tester*innen für viele Stunden. In einer humorvoll präsentierten Geschichte werden die vielfältigen Bauoptionen erklärt. Trotzdem können die Komplexität und der Umfang jüngere Spieler*innen überfordern. Neben den spektakulären Fahrgeschäften ist auch das Management des Parks ein wichtiger Teil und kann durch die vielen Infofenster unübersichtlich wirken. Kenner*innen des Genres freuen sich hingegen über die vielen Möglichkeiten und die ansprechende Präsentation.

Fazit: Motivierendes Freizeitparkspektakel, das mit seinen vielfältigen Spielmechaniken Anfänger*innen überfordern kann.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

MINABO – A WALK THROUGH LIFE



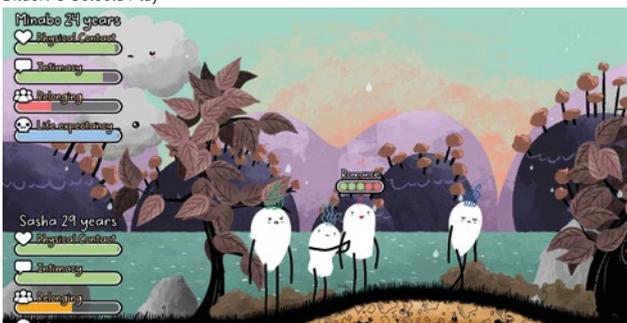
Preis: ca. 15 € | Vertrieb: Selecta Play
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Als kleine Rübe geboren, ist es das Ziel, ein ganzes Leben nachzuspielen. Dazu müssen Spieler*innen verschiedene Missionen des Lebens erfüllen, wie Freund*innen, die große Liebe oder auch einfach das persönliche Glück mit vielen Haustieren zu finden. Gleichzeitig ist es wichtig, auf soziale Bedürfnisse, wie die Kontaktpflege mit anderen Rüben oder das eigene Zugehörigkeitsgefühl, zu achten. Verschiedene Lebensphasen sind dabei an pädagogische Entwicklungsfragen angelehnt: Wirst du selbstsicherer oder unsicherer durch deine bisherigen Erfahrungen? Das ermöglicht es, beim Spielen über eigene Lebensentscheidungen oder auch persönliche Entwicklungen nachzudenken. Die Umgebung und Charaktere sind einfach, aber süß gestaltet, die Steuerung sehr verständlich. Leider sind bereits die ersten Missionen schwierig zu lösen und ein freies Spiel ohne Einschränkungen erst im späteren Verlauf möglich. Die Tester*innen haben sich schnell mehr Vielfalt gewünscht und trotz intensiver Versuche war ein Vorankommen schwierig und frustrierend. Die deutsche Übersetzung des Spiels ist leider nicht gelungen.

Fazit: Pädagogische Ansätze verpackt in einer süßen, schnell spielbaren, aber verbesserungswürdigen Lebenssimulation.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Bilder: © Selecta Play



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Mintrocket, Nexon
System: PC, Mac, Steam, Switch

DAVE THE DIVER



Dave versucht mit seinen Freunden Cobra und Bancho ein erfolgreiches Sushi-Restaurant aufzubauen. Dabei treffen sie auf interessante Figuren und erleben eine Geschichte, die durch die gestellten Aufgaben erzählt wird. Als Taucher der Gruppe gibt es für Dave viel zu tun: Er erkundet die umfangreichen Tiefen des großen blauen Lochs und fängt allerlei Fische, organisiert das Restaurant und kellnert, sammelt viele weitere brauchbare Gegenstände und Zutaten unter Wasser und entdeckt darüber hinaus auch noch ein uraltes Geheimnis. Die liebevolle 2D-Pixelgrafik kommt vor allem in unterhaltsamen Zwischensequenzen zur Geltung und ist mit einer umfangreichen Soundkulisse stimmig inszeniert. Gesprochene Dialoge gibt es nicht, sämtliche Texte sind jedoch auf Deutsch und gut verständlich. Kurze, klare Erklärungseinheiten vermitteln alle grundlegenden Funktionen und Steuerungen, die im Test vor allem mit einem Controller gut funktionierten.

Bilder: © Mintrocket, Nexon



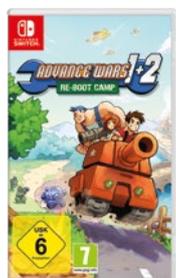
Fazit: Interessante Mischung aus Entdecken, Management und Rätseln für Einzelspieler*innen.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

ADVANCE WARS REBOOT



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



Mit *Advance Wars* bringt Nintendo die Neuauflage von zwei Klassikern auf den Markt, die vor rund 20 Jahren erschienen sind.

Das Prinzip ist gleich geblieben: In dem rundenbasierten Strategie-Titel stehen sich zwei Kampfeinheiten auf einer Karte gegenüber. Spielende kämpfen für das fiktive Land Orange Star gegen ihre Nachbar*innen, wählen Einheiten aus und schicken zum Beispiel Infanterie, Jagdpanzer oder Raketenwerfer ins Feld. Bunt wie im Comic ist kein Blut zu sehen, wenn sich die Einheiten gegenseitig beschießen: Die Panzer verschwinden einfach. Neben der Story für Einzelspieler*innen gibt es auch einen Multiplayer-Modus sowie einen Editor, mit dem eigene Karten erstellt werden können. Aufgrund des Kriegs in



Bilder: © Nintendo

der Ukraine ist das Thema auch für jüngere Kinder sehr präsent. Viele machen sich Sorgen und sehen Bilder aus betroffenen Gebieten in den Nachrichten. Die Tester*innen fanden es daher nicht passend, dass in solchen Zeiten ein buntes Kriegsspiel erscheint.

Fazit: Gut gemachte Taktik-Knobelei, die angesichts der aktuellen Krisen im Gruppentest aber einen schalen Beigeschmack hinterließ.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

BATORA: LOST HAVEN



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Team17
System: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

In einer Zukunft, in der die Erde beinahe vollständig zerstört ist, wird unter den wenigen Überlebenden die verwaiste Avril als Heldin auserkoren. Der Sturz in einen Abgrund versetzt sie in eine parallele Realität, in der sie von den gottähnlichen Mächten Sonne und Mond

Bilder: © Team17



mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattet wird und den Auftrag erhält, die Welt zu retten. Dieses Schicksal treibt Avril in Begleitung ihrer Freundin Mila auf eine Reise durch das Universum, bei der viele verschiedene Planeten erkundet werden müssen. Die Spieler*innen bestreiten anspruchsvolle Kämpfe, lösen aber auch knifflige Rätsel und Geschicklichkeitsaufgaben. Dabei werden sie immer wieder vor moralische Entscheidungen gestellt, die sowohl unmittelbare Konsequenzen haben als auch den Ausgang der Geschichte beeinflussen. Im Verlauf der Story werden ernste Themen wie Trauer und Verlust behandelt, wobei das Spiel durch viel Humor aber immer eine gewisse Leichtigkeit behält. Die teilweise unheimliche Atmosphäre und einige gruselig gestaltete Gegner können auf jüngere Kinder jedoch beängstigend wirken.

Fazit: Spannendes Action-Abenteuer mit moralischem Tiefgang in einem ansprechenden Science-Fiction-Setting.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

THE ENTROPY CENTER



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

In einem futuristischen Laborkomplex müssen sich Spielende durch Räume rätseln, um herauszufinden, was genau geschehen ist und letztendlich aus dem Labor zu entkommen. Dabei nutzen sie eine gewöhnliche Maschine, die die Zeit manipulieren kann und eine künstliche Intelligenz integriert hat, die zu den Spielenden spricht und Hinweise gibt. Die Rätsel bestehen meist darin, Objekte im Raum so zu verändern, dass ein neuer Weg geöffnet wird. So müssen etwa zerstörte Steinsäulen in ihren Originalzustand „zurückgespult“ werden, oder Druckplatten mithilfe von Würfeln aktiviert werden, die sich durch die Zeitmanipulation im Raum auf ihrer bewegten Strecke vor und zurück bewegen können. Die Lösungen fordern und fördern logi-



Bilder: © Playstack

sches Denken, das Verstehen von geplanten Abläufen mit Timing sowie kreatives Denken. Das Setting ist realistisch, düster und wirkt ein wenig dystopisch, was im Test an manchen Stellen ein Gefühl der Beklemmung auslöste.

Fazit: Die Manipulation von Zeit und Raum muss clever eingesetzt werden, um sich aus einem dunklen Labor zu befreien.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DISNEY SPEEDSTORM



Preis: kostenlos | Vertrieb: Gameloft
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Fahrer*innen werden in rasante Rennen mit ihren geliebten Charakteren und ein actiongeladenes Spielerlebnis in den Welten von Disney entführt. Das strategische Einsetzen von Power-Ups schärft das Einschätzungsvermögen und fordert die Hand-Auge-Koordination. Dennoch ist elterliche Aufsicht notwendig, um unerwünschte In-App-Käufe und übermäßig lange Spielsitzungen zu verhindern. Die zahlreichen Kaufmöglichkeiten, darunter kosmetische Gegenstände, Saisonmünzen und saisonale Angebote sowie der Goldpass erhöhen die Wahrscheinlichkeit, echtes Geld ausgeben zu wollen. Gleichzeitig besteht die Gefahr eines übermäßigen Spielens, insbesondere wenn tägliche Belohnungen durch aktives Spielen winken oder die Kinder versuchen, den erworbenen Goldpass auf die höchste Stufe zu bringen. Laut den jugendlichen Tester*innen ist der Titel eine gute Alternative zu *Mario*

Kart, aber richtet sich, gerade durch die vielen Reize und Verlockungen, eher an Kinder ab 10 Jahren.

Bilder: © Gameloft



Fazit: Spannende Disney-Rennen mit Strategie und Unterhaltung, die bei Kindern elterliche Aufsicht benötigen, um unerwünschte Kosten und exzessives Spielen zu verhindern.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

DURU: ÜBER MULLE UND DEPRESSIONEN



Depressionen können jeden Menschen unterschiedlichen Alters und in jeder Lebenssituation betreffen. *Duru* zeigt nicht nur, wie sich Betroffene mit der psychischen Krankheit fühlen,

sondern auch, wie Angehörige unterstützen können, indem sie die Möglichkeit bekommen, die Krankheit besser nachzuvollziehen. Dies wird erzählerisch in die Geschichte, aber auch spielmechanisch in das Jump&Run eingebaut, was im Test als einzigartiges Erlebnis beschrieben wurde. Graumull Tuli lebt in ihrer Kolonie, hat in dieser alltägliche Sammel-Aufgaben zu erledigen, wird jedoch von ihrer Depression in Form eines dunklen Wesens, welches sie ständig begleitet, an ihren Aufgaben gehindert: Betätigte Schalter werden wieder gelöst, selbstgemalte Sprunghilfen gefressen. Das frustriert, doch genau das will *Duru* vermitteln: Die Krankheit wird hier etwas Sichtbares, Realweltliches, das Tuli nicht loswerden kann und um was sie herumarbeiten muss, um ihren Alltag zu be-

PLASMA

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



Preis: ca. 10 € | Vertrieb: Dry Licorice
System: PC, Steam

Mithilfe vielfältiger Bauteile und programmierbarer Elemente können in einer hübschen, comichaften 3D-Welt die verschiedensten Objekte erschaffen werden:



Bilder: © Dry Licorice

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

Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Twisted Ramble Games UG
System: PC, Steam, Mac



Bilder: © Twisted Ramble Games UG

wältigen. Dialoge und Erklärungen finden nur durch Bildsprache statt, die teils kniffligen Passagen sowie die Thematik kann Jüngere jedoch überfordern.

Fazit: Die tiefgründige und wichtige Thematik wird auf eine besondere Art in das Gameplay verpackt und macht Depressionen dadurch greifbarer.

Päd. Beurteilung: ab 10 Jahren

Anfangen von automatischen Türen bis hin zu Raketen und Robotern, die eigenständig Aufgaben erledigen können. Der Test zeigte, dass dies jedoch äußerst komplex und fordernd sein kann, auch, da das Spiel selbst bisher nur in englischer Sprache verfügbar ist. Es gibt ein Tutorial, das die grundlegende Steuerung aufzeigt, alle Übungen zum Bauen und Programmieren sind jedoch meist in Textform. Beispielhafte Gebilde wie ein Riesenrad oder ein Roboter, der einem automatisch folgt, können bei Betrachtung der Programmierung für Anfänger*innen erschlagend sein. Um mit *Plasma* spielerisch etwas zu erlernen und Spaß zu haben, muss eine Menge Geduld und Wille mitgebracht werden, um sich in die Funktionalitäten einzuarbeiten. Dann jedoch können hier faszinierende Kreationen erstellt werden.

Fazit: Eine bunte Welt, in der technische Geräte gebaut und programmiert werden. Im Test wurde dies schnell herausfordernd und komplex.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren



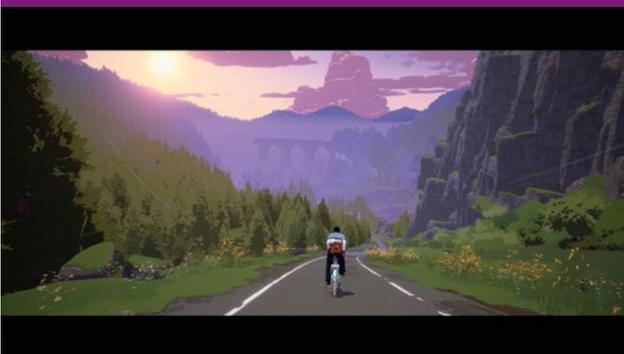
Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Scavengers Studio
System: PC, Steam, PS4, PS5

SEASON: A LETTER TO THE FUTURE



Hügelhorizonte, glitzerndes Meer, verwinkelte Dörfer und ganz viel Leben. Dieses Adventure ist ein fast-apokalyptischer Cycling-Simulator mit existenz-

philosophischer Ausrichtung, der vieles anders macht. Protagonistin Estelle zieht auf ihrem Fahrrad aus, die Welt zu erleben. Ein letztes Mal, denn: Diese ist unwiderruflich dem Untergang geweiht. Statt der üblichen Weltrettung ist hier das Ziel: „Bewaffnet“ mit Notizbuch, Audiorekorder und Fotoapparat so viele Eindrücke wie möglich zu sammeln und aufzubewahren. Per Pedal wird Estelle zur Kartographin und Chronistin einer untergehenden Welt in all ihrer melancholischen Schönheit. Ausgedehnte Radelpassagen durch atemberaubende Landschaften wechseln sich ab mit zwischenmenschlichen Begegnungen. Die Spielmechaniken sind einfach zu bedienen und wirken zusätzlich entschleunigend. Die Eindrücke können individuell im Reisetagebuch gestaltet und festgehalten werden. So bekommt man am Ende eine ganz persönliche Erinnerung an die digitale Weltreise.



Bilder: © Scavengers Studio

Fazit: Ein einfühlsames Erlebnis, in dem es um nichts weniger geht als um die Frage, was am Ende vom menschlichen Sein und Wirken eigentlich übrig bleibt.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren

CITIES: SKYLINES 2



Preis: ca. 50 € | Vertrieb: Paradox Interactive
System: PC, Steam, PS5, Xbox Series



Der Städtebau-Simulator bietet Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich spielerisch mit Ressourcenmanagement, wirtschaftlichem Handeln, Problemlösung und Wechselwirkungsprozessen ausein-

anderzusetzen. Zunächst wird ein Straßennetz gebaut und daran anknüpfend Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete ausgewiesen. Anschließend muss die Strom- und Wasserversorgung sichergestellt sowie weitere Infrastruktur wie Polizei, Feuerwehr und Bildungseinrichtungen errichtet werden, um die stetig wachsenden Bedarfe der Bürger*innen und Betriebe zu stillen. Auf dem Weg vom beschaulichen Örtchen zur pulsierenden Metropole entstehen immer wieder Herausforderungen, die es mit Geduld und Weitblick zu beheben gilt. Mal ist die Kasse leer, der Strom fällt aus oder der Verkehr kommt zum Erliegen, was gelegentlich einen großflächigen Umbau erforderlich macht. Zum Leidwesen der Gruppe erschien das Spiel allerdings in unfertigem Zustand, was hoffentlich bald durch Updates behoben wird.

Fazit: Die Motivation beim kreativen Städtebau wurde im Test von hohen Hardwareanforderungen und technischen Problemen gebremst.

Päd. Beurteilung: ab 11 Jahren



Bilder: © Paradox Interactive

Die Steuerung individualisieren

Assistive Technologien für Gamer*innen mit einer motorischen Behinderung

Als Microsoft 2018 den Xbox Adaptive Controller auf den Markt brachte, war dies für viele Gamer*innen mit einer Körperbehinderung ein absoluter Gamechanger. Durch die Möglichkeit, externe Buttons anzustecken, kann die Steuerung nach den eigenen Bedürfnissen komplett individualisiert werden. Mittlerweile haben auch weitere Firmen nachgezogen. Im Folgenden möchte die Initiative *Gaming ohne Grenzen* einen Überblick über, mit den Jugendlichen getestete, Technologien geben.

Spieler*in

Isabel und Spieler*in

Christian meinen: *Wir finden es sehr wichtig, dass es unterstützende Technologien gibt, damit Gamer*innen mit einer motorischen Behinderung mitspielen können. Für Spielende, die Standard-Controller gewohnt sind, können sie zunächst ungewohnt sein, ermöglichen aber ein individuelles Steuern und sind ein wichtiger Schritt in Richtung barrierefreies Gaming.*

Xbox Adaptive Controller



Foto © Anna Spindelreiter

An insgesamt 19 Anschlüssen lassen sich für jede Taste eines regulären Xbox Controllers externe Taster (3,5mm) und Joysticks (USB) anschließen. Zusätzlich kann das Gerät softwareseitig konfiguriert werden und erlaubt verschiedene Steuerungsprofile einzustellen. Eine Besonderheit ist die Co-Pilot-Funktion der Xbox, welche ermöglicht, dass zwei Controller für eine Steuerungseingabe genutzt werden können. Dadurch können ein Standard-Controller sowie der Adaptive Controller parallel genutzt werden.

Wichtig: Im Lieferumfang sind keine externen Buttons enthalten.

Weitere Informationen zum Xbox Adaptive Controller unter: <https://gaming-ohne-grenzen.de/technologien/uebersicht/xbox-adaptive-controller/>

Horiflex Controller

Hierbei handelt es sich um einen adaptiven Controller der Firma Hori, welcher mit der Nintendo Switch kompatibel ist. Er ähnelt in seiner Funktion und den 18 Anschlussmöglichkeiten für Buttons stark dem Xbox Adaptive Controller, aber es gibt klare Unterschiede: Es



Foto © Anna Spindeldreier

gibt keine Co-Pilot-Funktion, sodass eine parallele Nutzung eines Joycons oder Pro-Controllers nicht möglich ist. Die Konfiguration und die Einstellung verschiedener Profile funktioniert nur über einen Windows PC. Außerdem kann der Controller derzeit nur im Ausland erworben werden und beinhaltet ebenfalls keine externen Buttons.

Eine genaue Anleitung und weitere Informationen zum HoriFlex Controller unter:

<https://gaming-ohne-grenzen.de/technologien/uebersicht/hori-flex-controller/>

Sony Access-Controller



Foto: © Sony

Im Gegensatz zu den beiden anderen Controllern, ist bei diesem Eingabegerät für die PlayStation nur Platz für vier externe Buttons. Der Controller setzt auf integrierte Tasten, die im Kreis angeordnet sind, sowie eine weitere Taste im Mittelpunkt und einen Joystick. Jede der acht Tasten ist mit unterschiedlichen Keycaps ausgestattet, um das Drücken erleichtern zu können. Es gibt ebenfalls eine Kappe, die das Betätigen von zwei Tasten gleichzeitig ermöglicht. Durch die zusätzliche Funktion, softwareseitig einer Taste zwei Befehle zuzuordnen, können somit vier Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Mittels der Funktion „Hilfscontroller“ kann gleichzeitig ein Standard-Controller genutzt werden.

Alternative Steuerungsmöglichkeiten

Neben Technologien, welche eine Individualisierung der Eingabe durch verschiedene Buttons und Joysticks ermöglichen, gibt es auch assistive Technik, die eine

alternative Steuerung anbietet. Beispielsweise kann der Quadstick als Saug-Blas-Steuerung alleine durch den Mund betätigt werden und auch die Nutzung von Eyetrackern in digitalen Spielen wird immer gängiger.

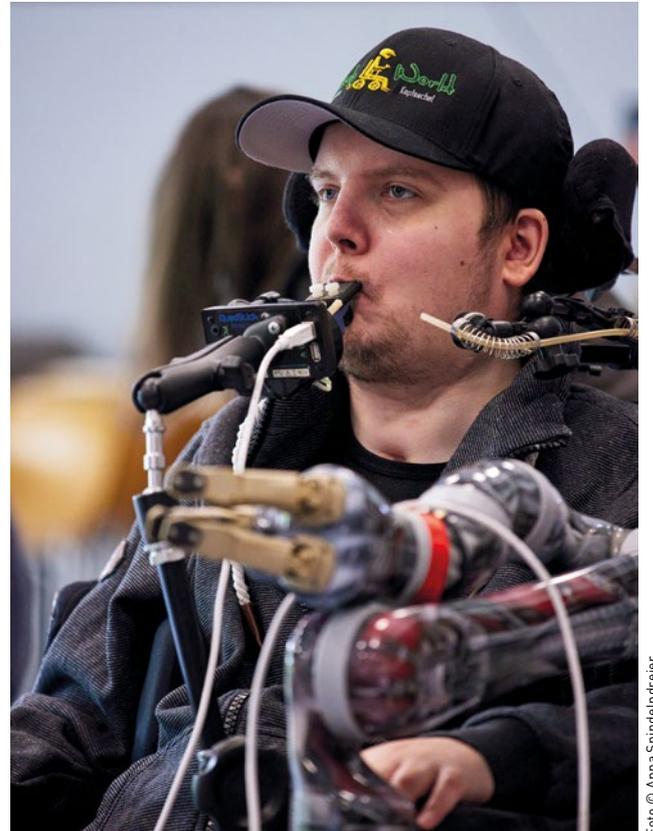


Foto © Anna Spindeldreier

Alle getesteten Technologien unter: <https://gaming-ohne-grenzen.de/technologien>

**GAMING
OHNE
GRENZEN**

Die Initiative Gaming ohne Grenzen der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW beschäftigt

sich seit 2020 mit der Barrierefreiheit digitaler Spiele. Gemeinsam wird in inklusiven Jugendgruppen geschaut, ob alle mitspielen können, welche Hilfsmöglichkeiten Spiele bieten und welche assistiven Technologien unterstützen können.



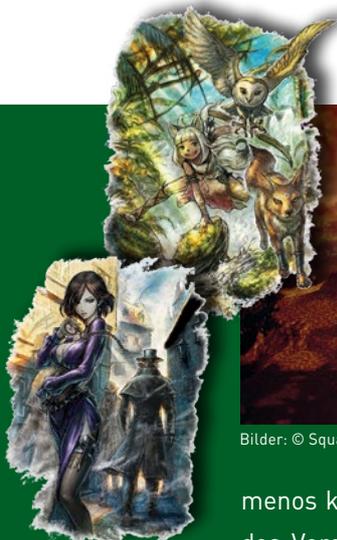
Weitere Informationen zu Gaming ohne Grenzen unter <https://gaming-ohne-grenzen.de/>



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Square Enix
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

OCTOPATH TRAVELER 2

Industrieller Wandel, Krieg und Krankheit beherrschen das Land Solistia, in dem das Schicksal acht Charaktere zusammenführt, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Indem Gebiete erkundet, Dialoge geführt und Kämpfe bestritten werden, durchleben alle Charaktere ihr eigenes Abenteuer von Rache, Freiheit und der Erfüllung von Träumen. Die rundenbasierten Kämpfe erfordern nicht nur Taktik und Strategie, sondern auch die richtige Zusammenstellung des Teams, da jede Figur über einen spezifischen Job mit unterschiedlichen Fähigkeiten verfügt. So kann Apothekerin Castti die Verbündeten heilen, Prinz Hikari ist ein mächtiger Schwertkämpfer und der Kleriker The-



Bilder: © Square Enix

menos kann starke Lichtmagie wirken. Nicht nur Fans des Vorgängers gefielen die individuellen Charaktere, die spannend erzählten Geschichten, der tolle Soundtrack und das strategische Kampfsystem. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, neben der Hauptgeschichte warten zudem auch viele Nebenaufgaben sowie optionale Herausforderungen.

Fazit: Umfangreiches Rollenspiel mit interessanten Charakteren und detaillierter 2.5D-Pixel-Optik, das auch Neulinge überzeugt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch

METROID PRIME REMASTERED

Das 20 Jahre alte Original hat im Spieletest durch aufgehübschte Grafik und moderne Steuerung nichts von seiner Faszination verloren. Wie damals stürzt Kopfgeldjägerin Samus Aran auf den abwechslungsreich gestalteten Planeten Tallon IV ab, erkundet die Flora und Fauna und entdeckt, dass böse Weltraumpiraten die gefährliche außerirdische Substanz Phazon studieren. Nach und nach erhält sie ihre Fähigkeiten wieder, kann Raketen schießen, Doppelsprünge ausführen oder sich als Ball durch enge Schächte rollen. Auf diese Weise können in vormals besuchten Bereichen neue Wege, Boni und Abkürzungen entdeckt werden, was einen großen Reiz des Titels ausmacht. Passend zum wachsenden Waffenarsenal steigt auch die Gegnerdichte. Die Kämpfe aus der Ego-Perspektive sind dabei spannend inszeniert und erfordern Reaktion und Taktik, was Jün-

gere durchaus überfordern könnte. Durch das Science-Fiction-Setting, die realitätsferne Grafik, die wenig gruselig gestalteten Gegner und den zahlreichen ruhigen Passagen können medienerfahrene 12-jährige eine Distanz zum Geschehen einnehmen.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Das Science-Fiction-Abenteuer verbindet Erkundung, Rätsellösung und spannende Action auf motivierende Weise miteinander.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THEATRHYTHM FINAL BAR LINE



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Square Enix
System: PS4, Switch



Während die Tester*innen auf Trigger reagierten, um Tasten im richtigen Moment zu drücken und zu halten, kämpften zuvor ausgewählte Charaktere im Hintergrund automatisiert gegen Monster: Nach diesem Prinzip werden in *Theatrhythm* Lieder aus dem beliebten *Final-Fantasy*-Franchise nachgespielt. Hierbei können etliche Figuren aus den verschiedenen Ablegern der Rollenspiel-Reihe ausgewählt werden, um mit der Zeit aufzuleveln und neue Fähigkeiten zu lernen. Durch ein starkes und ausgewogenes Team werden dann Zusatzaufgaben gelöst und Boni freigespielt. Insgesamt gibt es vier Schwierigkeitsgrade, wobei besonders die beiden höchsten Modi neben Rhythmus- und Taktgefühl auch sehr viel Geschicklichkeit und Koordinationsfähigkeit erfordern. Für das Spiel sind verschiedene Editionen in unterschiedlichen Preiskategorien erhältlich. Bei der teuersten Variante sind zusätzliche Lieder sowie ein Season Pass inkludiert, durch den die Auswahl stetig um Lieder aus bekannten Spielen von Square Enix erweitert wird.

Fazit: Unterhaltsames, teils sehr anspruchsvolles Rhythmusspiel mit bekannten Liedern der *Final-Fantasy*-Reihe.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Square Enix



Preis: ca. 40 € | Vertrieb: Mojang Studios, Xbox Game Studios
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

MINECRAFT LEGENDS



Echtzeit-Strategie trifft auf das Minecraft-Universum: In hektischen, skurrilen Kämpfen wehren sich Spielende gegen eine Armee aus humanoiden Schweinen, die den Frieden der Welt bedrohen. Aufgabe ist es, Dörfer zu verteidigen und zu befreien. Dazu müssen die Basen der feindlichen Piglin angegriffen und gegen das Böse in die Schlacht gezogen werden. Hierzu werden mutige Einheiten zusammengestellt, die im Tausch gegen diverse Ressourcen an die Seite der Spieler*innen beschworen werden können. Selbst erfahrene Tester*innen waren hier stark auf ihre Lesefähigkeiten angewiesen und brauchten eine Weile, sich in das Spielgeschehen reinzufuchsen. Die Qualität der Grafik hingegen begeisterte trotz ihrer gewohnten „Kantigkeit“. Schade fand es die Spieletestgruppe, dass es keine Möglichkeit zum lokalen Zusammenspiel gibt. Online kann jedoch sogar über unterschiedlichen Plattformen gemeinsam im Kampf angetreten werden. Echtes Geld auszugeben, bringt In-Game-Währung ein, mit der ein schnellerer Erfolg auf dem Schlachtfeld winkt.



Bilder: © Mojang Studios, Xbox Game Studios

Fazit: Die hektischen, strategischen Kämpfe gegen skurrile Schweine empfanden *Minecraft*-Fans als gelungene Abwechslung.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Team17
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

DREDGE



Als **gedächtnisloser Schiffbrüchiger in einer kleinen Hafenstadt gestrandet, sticht man trotz Warnungen der seltsamen Bewohner*innen mit dem Fischerboot in See und versucht, möglichst tagsüber wieder zurück an Land zu kommen.** Denn wer zu später Stunde noch nicht im sicheren Hafen ist, hat nicht nur

mit beschränkter Sicht und Illusionen zu kämpfen, sondern auch mit dem Wahnsinn, der zunehmend von einem Besitz ergreift. Mit den Erträgen des Angelns kann die Schaluppe verbessert werden. Hierdurch lassen sich wertvolle Meerestiere angeln und ferne Inseln besuchen. *Dredge* „spielt“ dabei mit der Angst vor dem Unbekannten und ist merklich von Lovecrafts Cthulhu-



Bilder: © Team17

Mythos inspiriert. Im Laufe des Geschehens steigt der Zeitdruck und die Atmosphäre wird bedrückender. Sensible Grundschul Kinder könnten hiervon emotional überfordert oder geängstigt werden. Die Jugendlichen aus der Spieletest-Gruppe fanden hingegen eine reizvolle Möglichkeit, sich mit sanftem Grusel auseinanderzusetzen, der nur in ihrem Kopf stattfand – denn allzu verstörende Bilder werden nicht gezeigt.

Fazit: Beim Angeln in idyllischer Inselkulisse wird eine von den Werken Lovecrafts inspirierte, mystische Grusel-Atmosphäre inszeniert.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

HI-FI RUSH



Preis: ca. 30 € | Vertrieb: Bethesda Softworks
System: PC, Steam, Xbox Series



Rhythmussüchtige und Musikkaffine kommen in der Comic-Welt von *Hi-Fi RUSH* auf ihre Kosten. Durch ein Problem bei einem experimentellen Eingriff verschmilzt Protagonist Chai prompt mit seinem Musikplayer. Von nun an scheint sich die gesamte Umgebung im Takt zur Musik zu verhalten und Roboterschergen des Superkonzerns Vandelay sind hinter dem tollpatschigen Rockfan her. Mit Schlagkombos und Superangriffen kämpft sich Chai durch Horden von Maschinen. Das Action-Adventure lebt dabei von klassischen Hack&Slay-

Fazit: Ein witziges, rhythmisiertes Hack&Slay in Comic-Optik mit Songs von bekannten Bands, das vor allem Musikfans Spaß machte.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Elementen. Das Besondere ist, dass Schläge, Kombos und Paraden stets im Takt ausgeführt werden müssen, was für Unerfahrene frustrierend sein kann. Etliche Indikatoren, wie auch die Musik selbst, helfen dabei, im Takt zu bleiben. Gutes Rhythmusgefühl wird mit besserer Wertung und starken Finisher-Moves belohnt, und jede getroffene Zählzeit wird mit Applaus und Jubel untermauert. Das Spiel bietet Tutorial-Funktionen sowie unterschiedliche Taktanzeigen und Hilfestellungen, um sich einzugrooven.



Bilder: © Bethesda Softworks

TRINE 5: A CLOCKWORK CONSPIRACY



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



Ob als Ritter, Magier oder Diebin – oder, besser noch, als alle zusammen: das Königreich der Welt von *Trine*

muss vor machtgierigen Monstern gerettet werden! Das Abenteuer alleine zu bestreiten ist möglich, der besondere Fokus liegt jedoch auf dem Koop-Modus, um gemeinsam die Rätsel zu lösen und Bosskämpfe zu bewältigen. Bis zu vier Spieler*innen können in die verschiedenen Rollen schlüpfen und jede davon bringt individuelle Fähigkeiten mit, die auch kombiniert werden können, um sich durch die Rätsel zu knabern. Oft führen hier unterschiedliche Lösungswege zum Erfolg, was die Jugendlichen im Test besonders zu kreativen Ansätzen und angeregten Überlegungen bewegte. Für die einzigartige Kombination aus Jump&Run-, Rätsel- und Kampfpassagen ist die *Trine*-Reihe bekannt und setzt dies erneut gekonnt um. Die liebevollen Charaktere wurden im Test ebenso gelobt wie der Wiederspielwert: Nach und nach können neue Skills freigeschaltet werden, die es möglich machen, in vergangenen Leveln bisher unerreichbare Areale zu erkunden.

Fazit: Gemeinsam zu überlegen, wie Rätsel gelöst und Kämpfe bewältigt werden können, führte in der Testgruppe zu belebten Diskussionen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © THQ Nordic



EA SPORTS NHL 24



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Electronic Arts
System: PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series



Die Verbesserungen in der diesjährigen Ausgabe der populären Eishockey-Simulation beschränken sich auf Feinheiten, die lediglich Kenner*innen der Serie auffallen werden. So lassen sich in

diesem Jahr unter anderem Pässe präziser zum Mitspielenden bringen, die Checks wurden überarbeitet und Torhüter*innen ermüden bei hohem Druck sichtbar. Besonders in der grafischen Präsentation wurden viele kleine Details hinzugefügt, die das Geschehen auf dem Bildschirm noch realistischer wirken lassen. Auch am Spielumfang hat sich im Gegensatz zum Vorjahr nicht viel verändert. Online kann man mit dem Lieblings-Team gegen andere antreten, als einzelne Spieler*innen in einem Team agieren oder sich mit Sammelkarten im HUT-Modus ein eigenes Team zusammenstellen. Diese Sammelkarten können gegen Echtgeld erworben oder durch Aufgaben erspielt werden. Vor allem Jüngere werden durch diesen Modus dem Druck ausgesetzt, entweder Geld oder aber mehr Zeit zu investieren.

Fazit: Jährliches Update der beliebten Eishockey-Reihe mit lediglich kleinen Änderungen. Besonders der HUT-Modus kann auch Minderjährige zum Ausgeben von Geld verleiten.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Bilder: © Electronic Arts

PALIA



Preis: kostenlos | Vertrieb: Singularity 6 Corporation
System: PC, Switch



Eintauchen in die herzliche Gemeinschaft von Kilima, immer auf der Suche nach neuen Geheimnissen – das ist das entspannte Massen-Mehrspieler-Online-Spiel (MMO) Palia. Es müssen Ressourcen gesammelt, Gegenstände hergestellt und vor allem Quests erfüllt werden, um die Dorfbewohner*innen zu unterstützen und Fähigkeiten zu verbessern. Ständig kommen neue Inhalte hinzu und mehrtägige Events mit aufregenden Schauplätzen sorgen für Abwechslung. Besonders begeisterte die Tester*innen die Möglichkeit, kreativ zu werden und ihr eigenes Zuhause zu gestalten. Das Besondere: Werden Aufgaben, wie beispielsweise das Angeln oder Sammeln von Materialien, gemeinsam erledigt, so geht dies für alle schneller oder es können seltene Objekte gefunden werden – sich gegenseitig zu helfen wird also belohnt. Neben den Jagdhandlungen auf Fantasiewesen, Fische und Insekten in einer bunten Comicwelt, verzichtet das idyllische Gameplay auf gewalthaltige Inhalte. Genretypisch kann Echtgeld ausgegeben und mit fremden Spieler*innen über einen Text-Chat in Kontakt getreten werden, weshalb *Palia* sich erst an Jugendliche richtet.



Bilder: © Singularity 6 Corporation

Fazit: Ein fesselndes MMO-Spiel für jugendliche Entdecker*innen, die gerne entspannt und gemeinsam mit anderen spielen.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 5 € | Vertrieb: Blobfish, Seaven Studio
System: PC, Steam, Switch



BROTATO

Bilder: © Blobfish, Seaven Studio



Als eine von vielen kämpfenden Kartoffeln behaupten sich Spielende in einer comichaften 2D-Welt gegen eine Vielzahl von Gegnern. Diese greifen in Wellen an, die mit immer mehr und stärkeren Feinden daherkommen. Der aktive Part ist dabei simpel: Es wird lediglich die eigene Kartoffel bewegt, die restlichen Aktionen, wie das Angreifen, passieren automatisch. Zwischen den Wellen können mit gefundenen Erfahrungspunkten und Gegenständen der Charakter und die Ausrüstung immer wieder verbessert werden. Ziel ist es, mithilfe cleverer Kombinationen von Waffen und Fähigkeiten möglichst lange zu überleben und eine hohe Punktzahl zu erreichen. Durch die enorm vielen Kombinationsmöglichkeiten kann jeder Versuch anders erfolgreich sein und lädt schnell zu „nur noch einer Runde“ ein. Es gibt eine Vielzahl numerischer Faktoren wie Schnelligkeit, Rüstung, Technik und weiteren, die das Geschehen zunächst kompliziert wirken lassen können. Der Fokus auf hektischen Kampf sowie die Darstellung von Pixel-Blut kann Jüngere emotional überfordern.

Fazit: Als Kampfkartoffel muss durch cleveres Kombinieren und taktisches Planen möglichst lange gegen Monsterhorden überlebt werden.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

FIRE EMBLEM ENGAGE



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



Nach einem tausendjährigen Schlaf erwacht Alear in einer turbulenten Situation: Der bösertige Drachenlord soll wiedererweckt werden, was es nun durch eine Vielzahl an strategischen Kämpfen zu verhindern gilt. Wie aus der *Fire-Emblem*-Reihe bekannt, bestehen die Schauplätze der Schlachten aus einzelnen Feldern, auf denen die Truppenmitglieder taktisch platziert und bewegt werden, um gegnerische Einheiten zu besiegen. Jeder Zug erfordert hierbei Kalkulation, da im klassischen Modus eigene, besiegte Charaktere für immer verloren bleiben - für ein entspannteres Spielerlebnis kann auf dieses Feature aber auch verzichtet werden. Das Besondere an *Engage*: Auch altbekannte Figuren aus vergangenen Titeln sind Teil der Geschichte und Kämpfe. Außerhalb des

Schlachtfeldes gibt es umfangreiche Nebenaufgaben und immer etwas zu tun. In der Basis, Somniel, werden Beziehungen mit anderen Truppenmitgliedern gepflegt oder Trainingseinheiten und Drachenrennen absolviert. Dies kann zu langen Spielzeiten verleiten.



Bilder: © Nintendo

Schlachtfeldes gibt es umfangreiche Nebenaufgaben und immer etwas zu tun. In der Basis, Somniel, werden Beziehungen mit anderen Truppenmitgliedern gepflegt oder Trainingseinheiten und Drachenrennen absolviert. Dies kann zu langen Spielzeiten verleiten.

Fazit: Im Test hatten geübte Strateg*innen genauso viel Spaß an den taktischen Kämpfen wie Genre-Neulinge.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

ONE PIECE ODYSSEY

Fans des Animes *One Piece* erleben hier ein umfangreiches Abenteuer: Die Pirat*innen-Crew strandet auf einer unbekannten Insel, verliert ihre Fähigkeiten und muss herausfinden, was vor sich geht. Spielende besuchen dabei die Vergangenheit und kämpfen gegen bekannte Gegner. Vorsicht für Neueinsteiger*innen: Die Handlung des Spiels umspannt ca. 700 Folgen des Animes und erklärt keine Hintergründe. Das rundenbasierte Kampfsystem und Einsetzen der unterschiedlichen Fähigkeiten ist rasch erlernt und erfordert keine schnellen Entscheidungen. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt einfach, die zu lösenden Aufgaben wiederholen sich häufig – anspruchsvolle Herausforderungen werden nicht geboten. Die Welten, Charaktere und vor allem deren Original-Synchronisation sprachen Fans sehr an. Die Vorlage und das Spiel sexualisieren die beiden Frauen der Crew jedoch stark, ob durch ihre Outfits oder den Fokus der Kamera. Negativ aufgefallen ist zudem das Klischee, dass gleich zu Anfang ein weibliches



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Bandai Namco
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox Series

Mitglied der Crew gerettet werden muss, welche eigentlich eigene, starke Fähigkeiten besitzt.



Bilder: © Bandai Namco

Fazit: Ein grafisch schön gestalteter Titel: Alte Schauplätze zu bereisen und die Geschichte der Serie neu zu erleben, sprach Fans der Reihe an.

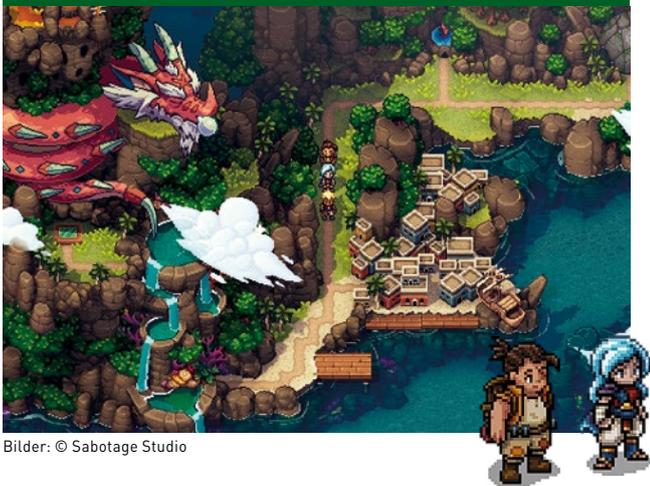
Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren



Preis: ca. 35 € | Vertrieb: Sabotage Studio
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

SEA OF STARS

Valere und Zale, zwei auserwählte Kinder der Sonnenwende, werden in der Zenith-Akademie zu ganz besonderen Krieger*innen ausgebildet, denn sie haben das Potenzial, die Magie der Finsternis zu beherrschen. Diese Fähigkeit bestimmt gleichzeitig ihr Schicksal, denn sie verleiht ihnen die Macht, es mit den Monstern aufnehmen zu können, die der grausame Alchemist Fleshmancer auf das Universum loslässt. Rollenspiel-typisch werden Spieler*innen während des Abenteuers mit rundenbasierten Kämpfen konfrontiert, die hier jedoch Echtzeit-Elemente beinhalten und dadurch Geschick und gutes Timing erfordern, um Angriffe abzuwehren oder kraftvolle Attacken zu bewirken. Neben der Hauptstory lässt sich die Zeit in der offenen Welt mit Angeln, Segeln oder dem Minispiel „Räder“ vertreiben. Die emotional teils sehr bedrückende Hintergrundgeschichte wird hauptsächlich über Dialoge vermittelt, weswegen bei Spieler*innen Lesevermögen und -bereitschaft vorhanden sein sollte. Das Abenteuer behandelt jedoch nebenbei auch Themen, die im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine Rolle spielen, wie Freundschaft und Verantwortung.



Bilder: © Sabotage Studio

Fazit: Charmantes und mit viel Liebe gestaltetes Fantasy-Erlebnis, das auch zum entspannten Erkunden einlädt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM



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



Der bekannte Held Link ist zurück! Mit der Fortsetzung zu *Breath of the Wild* wird sein Abenteuer erweitert – dabei befinden wir uns in der gleichen, riesigen und offenen Welt wie im Vorgänger, mit zwei großen Veränderungen: einer düsteren Unter- und einer Himmelswelt, die es zu erforschen gilt. Mit den Hauptaufgaben, die man zu Beginn der Geschichte erhält, wird eine grobe Richtung vorgegeben – aber auf welche Weise das Abenteuer bestritten wird, ist den Spielenden gänzlich selbst überlassen. Die Auseinandersetzung mit der Welt, ihren Rätseln und Aufgaben ist zeitintensiv. Mit einem neuen Herstellungssystem können Fahrzeuge, Brücken oder ganze Gebäude kreativ erbaut werden. Einige gruselige Elemente, wie Skelette und Monster als Gegner, dunkle Areale und bedrohliche Szenarien, können Kindern Angst machen. Wie schwierig sich das Abenteuer gestaltet, ist abhängig von den getroffenen Vorbereitungen: Aufmerksames Sammeln und Herstellen von Waffen und Gegenständen, die im Kampf gegen verschiedenste Gegner von Nutzen sind, ist gefragt.

Fazit: Eine gelungene Fortsetzung mit lang anhaltender Motivation, neuen kreativen Elementen und einer erweiterten Spielwelt.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Nintendo



EA SPORTS FC 24

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

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

Trotz neuem Titel und ohne offizielle FIFA-Lizenz bleibt bei der Simulation grundsätzlich spielerisch alles beim Alten. Wie bei den Vorgängerversionen hatten die Jugendlichen viel Spaß auf dem Feld, sowohl beim kooperativen als auch beim kompetitiven fußballerischen Schlagabtausch. Die Emotionen kochten, wie im realen Fußballzirkus auch, häufig hoch. Veränderungen gibt

Bilder: © Electronic Arts



es in den Details, vor allem beim sogenannten „Ultimate Team“. Besonders das Rating der berühmtesten Spieler*innen sowie Vergleiche des besten eigenen „Ultimate Teams“ beschäftigten die Gruppe vor allem.

Eben dieser Ultimate-Team-Modus stand vermutlich daher im Fokus des Herstellers in Bezug auf die Veränderungen des Spiels. Hatte *FIFA 23* noch eine Altersfreigabe ab 0 Jahren, sind Kinder und Jugendliche nun mit einer Einstufung ab 12 Jahren konfrontiert. Ursache für diese einschneidende Neueinstufung liegt in der Tatsache, dass in *EA Sports FC 24* im Ultimate-Team-Modus glücksspielähnliche Mechaniken angewendet werden. Wird ein Pack geöffnet, ist es pures Glück, ob eine gute Karte und somit ein starkes Teammitglied gezogen wird. Dies verleitet wiederum dazu, mit realem Geld In-Game-Währung zu erwerben, um damit die Chancen zu erhöhen und mehr Kartenpakete kaufen zu können. Vor allem Jüngere können dazu angespornt werden. Wenngleich die jugendlichen Tester*innen diesen Aspekt unterschiedlich beurteilen, besteht doch Einigkeit, dass Spielende durch diese Mechanik unter Druck gesetzt werden könnten und viel zusätzliches Geld investieren müssen.

Neu ist auch die Funktion „Evolutions“, mit der man Mitglieder des eigenen erstellten Teams mit dem Erfüllen von verschiedenen Aufgaben weiterentwickeln und verbessern kann. Diese Herausforderungen motivierten und sorgten für Abwechslung. Besonders positiv: Erstmals können auch geschlechtergemischte Teams im Ultimate-Modus erstellt werden. Dabei haben weibliche und männliche Spieler*innen einen ähnlichen Wert.

Fazit: Bei den Tester*innen weiterhin die Fußballsimulation der Wahl. Käufe im Spiel mit ungewissem Ausgang führen zu einer höheren Alterskennzeichnung.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

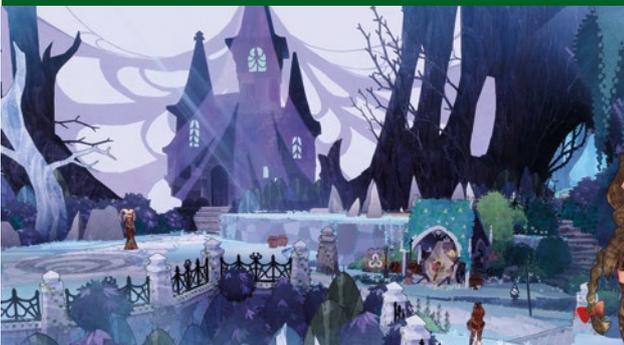


Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Nintendo
System: Switch



BAYONETTA ORIGINS: CEREZA AND THE LOST DEMON

In diesem ungewöhnlichen Ableger der *Bayonetta*-Reihe schlüpfen Spielende in die Rolle von Cereza – der jungen Hexenschülerin, die einst zur legendären Heldin Bayonetta heranwachsen wird. Der Wille, ihre Mutter zu retten, treibt Cereza dazu an, sich zu einer mächtigen Hexe ausbilden zu lassen. Durch eine gescheiterte Zauberübung wird ein Dämon in ihre Plüschkatze Cheshire eingeschlossen, woraufhin die beiden eine Zweckgemeinschaft bilden: Cheshire ist auf Cereza angewiesen, um nach Inferno zurückzugelangen; die Hexe in Ausbildung wiederum benötigt seine Unterstützung, um sich durch den gefährlichen Avalon-Wald zu kämpfen. Dabei wird Cereza mit dem linken Joy-Con gesteuert, während gleichzeitig der rechte Joy-Con zum Steuern des Dämons eingesetzt wird. Das erfordert vor allem in den Kämpfen eine gute Koordinationsgabe, wobei es möglich ist, den Schwierigkeitsgrad vorab einzustellen. Die Sprachausgabe setzt Englischkenntnisse voraus, es gibt jedoch deutsche Untertitel. Besonders ansprechend ist die wunderschöne, an Bilderbücher und Comics angelehnte Optik sowie der ebenso bezaubernde Soundtrack des Spiels.



Bilder: © Nintendo

Fazit: Cereza begeistert nicht nur eingefleischte *Bayonetta*-Fans, sondern bietet auch Spielspaß für ein jüngeres Publikum.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

PENTIMENT



Preis: ca. 20 € | Vertrieb: Xbox Game Studios
System: PC, Steam, Xbox One, Xbox Series



Deutschland im 16. Jahrhundert: In einer Abtei geschieht ein Mord, der Baron wird in einer Blutlache tot aufgefunden. Davon erfährt auch der Wanderkünstler Andreas Maler, der gerade an der Illustration eines Buches arbeitet, aufgrund der Skandale und Intrigen jedoch beschließt, den Mordfall aufzuklären. Das Krimi-Adventure-Game mit Fokus auf der Erzählung und den Konsequenzen der Spielentscheidungen ist als Visual Novel gestaltet: Als interaktives, textbasiertes Videospiel, das durch seine grafische Gestaltung in Holzschnitt-Optik begeistert. Neben mittelalterlichen Zeichnungen und fiktiven Buchseiten, die aus der Feder von Andreas Maler stammen könnten, wird ein großer Wert auf die Schriftarten gelegt, die in unterschiedlicher Gestaltung die Gefühlslagen der Protagonist*innen ausdrücken. Zudem sind in einem Glossar zahlreiche Informationen über die religiösen und politischen Hintergründe dieser Zeit zu finden.

Die Ergründung der interessanten Story gepaart mit der Erkundung der großartig designten und ästhetisch höchst ansprechenden Spielwelt machen *Pentiment* zu einer einprägsamen Erfahrung.

Fazit: Ein Kunstwerk, das in eine weit entfernte Zeit entführt, spielerisch historische Hintergründe vermittelt und bestens unterhält.

Päd. Beurteilung: ab 12 Jahren

Bilder: © Xbox Game Studios





Preis: ca. 25 € | Vertrieb: DON'T NOD
System: PC, Steam, PS5, Xbox Series, Switch

HARMONY: THE FALL OF REVERIE

Der interaktive Roman im Comic-Stil begleitet Hauptfigur Polly bei der Rückkehr in ihre Heimatstadt Atina, die von der Suche nach ihrer verschwundenen Mutter motiviert ist. Eine von dieser zurückgelassene Kette versetzt Polly in die Parallelwelt Reverie, dem Reich der personifizierten Bestrebungen, in dem sie sich in der Rolle der Harmony wiederfindet. Dort hat sie als Göttin die Fähigkeit, in die Zukunft zu blicken und ihre Entscheidungen wirken sich auf beide Welten aus. Nun liegt es in ihrer Macht, das Gleichgewicht der Welten sicherzustellen. Bei dem narrativen Adventure beschränkt sich die Spielmechanik darauf, sich durch Dialoge zu klicken und in einem Menü Entscheidungen über den weiteren Verlauf der Story zu treffen. Dies erfordert eine hohe Lesebereitschaft und regt durch das Abwägen der möglichen Konsequenzen das Nachdenken an. Eine ansprechende Sprachausgabe ist vorhanden, jedoch nur auf Englisch, die Texte sind allerdings auf Deutsch verfügbar. Im Test waren vor allem Jugendliche gefesselt, die mehr Wert auf spannende Geschichten und komplexe Charaktere legen, als auf Action.



Bilder: © DON'T NOD

Fazit: Fesselnde Visual Novel, die Jugendliche mit dem Treffen folgenreicher Entscheidungen herausfordert.

Päd. Beurteilung: ab 13 Jahren

STORYTELLER



Preis: ca. 14 € | Vertrieb: Annapurna Interactive
System: PC, Steam, Android, iOS, Switch

Indem vorgeschriebene Aufgaben erledigt werden, wird eine eigene Story erzählt. Die Themen Liebe, Intrigen, Mord und Familie stehen im Mittelpunkt und es werden comicartige Geschichten in beweglichen Bildern erstellt, die an zauberhafte Märchen erinnern. Dabei stehen verschiedene Aktionen, Schauplätze und Akteur*innen zur Verfügung, die in der richtigen Reihenfolge und Konstellation zusammengebracht werden müssen. Die Reaktionen der Spielfiguren ändern sich je nach Verlauf der Story und dadurch bleibt es spannend, wie das Geschehen ausgehen wird. Zusätzlich gibt es manchmal spezielle Zusatzaufgaben zu erledigen, die die Ereignisse nochmal komplett verändern können.



Bilder: © Annapurna Interactive

Spielertester Fabio (14):

Das Spiel macht mir ganz schönes Kopferbrechen! Es ist mit zwei Stunden Spielzeit kurz, aber cool und knifflig. Mir hat es besonders gefallen, alle verschiedenen Reaktionen, Enden, und alle möglichen Kombinationen von Szenen und Figuren auszuprobieren. Auch cool war der Domino-Effekt beim Spielen: Ein einziger Charakter ist weg, und plötzlich liebt der Ritter den König!

Fazit: Hier können eigene, märchenartige Geschichten erzählt werden, die sich aufgrund der dramatischen Thematik an rätselfreudige Jugendliche ab 14 Jahren richten.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

ATLAS FALLEN



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Focus Entertainment
System: PC, Steam, PS5, Xbox Series



Typisch für ein Action-Adventure-Rollenspiel geht es darum, die offene und große Welt zu erkunden, Upgrades zu sammeln und Quests abzuschließen.

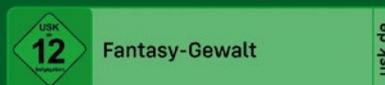
Dabei enthält *Atlas Fallen* keine wirklich innovativen Spielmechaniken, nutzt aber bewährte und verpackt sie in ein stimmiges und ineinandergreifendes Kampfsystem neu. Anpassbar sind die Schwierigkeitsstufen sowie die Steuerung. Die Welt ist groß, abwechslungsreich, in einer realistischen Grafik und mit atmosphärischer Musik unterlegt. Man wird mit Upgrade-Möglichkeiten für gutes Kämpfen belohnt, was motiviert, einen nicht geschafften Abschnitt nochmal zu probieren, wodurch es sich aber eher an fortgeschrittene Spieler*innen richtet. Waffen werden aus Sand erschaffen und mächtige Monster mit diesen bezwungen. Das bewusste Kombinieren von komplizierten Moves wird gefördert und durch ein einfach zu verstehendes Tutorial beigebracht. In der Rahmenhandlung gibt es immer wieder verschiedene Antwortmöglichkeiten, die man während der durchweg deutsch synchronisierten Gespräche auswählen kann.



Bilder: © Focus Entertainment

Fazit: Inhaltlich wie spielerisch zwar stimmig und motivierend, empfand die Testgruppe den Titel allerdings als herausfordernd.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Preis: ca. 25 € | Vertrieb: Deck13
System: PC, Mac, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

CHAINED ECHOES

Das nostalgische Indie-Game im Stil eines klassischen 16-Bit-JRPGs entführt Spielende auf den Kontinent Valandis, wo seit 150 Jahren Krieg zwischen drei Königreichen herrscht. Mit dem Protagonisten Glenn geht es in Begleitung einer ungleichen Truppe von Held*innen auf die Suche nach dem Grand Grimoire. Diese ultimative Waffe kann ihren Besitzer*innen die Macht verleihen, dem Krieg ein Ende zu setzen, insofern sie in die richtigen Hände gelangt. Das Grauen des Krieges wird zwar nicht überdeutlich dargestellt, aber latent in Anspielungen und Darstellungen illustriert. Deswegen eignet sich der Titel eher für Jugendliche, die mit entsprechenden Themen bereits reflektiert umgehen können. Das Spielgeschehen ist von rundenbasierten Kämpfen geprägt, die strategisches Geschick erfordern. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich jedoch im Menü anpassen, wodurch Frust vermieden werden kann. Anspruchsvolle Rätsel und eine Vielzahl an Nebenquests motivieren zum Entdecken der Welt auch fernab der Haupthandlung. Die zum Teil langen Dialoge fordern aber auch Lesebereitschaft ein.



Bilder: © Deck13

Fazit: Ein packendes und umfangreiches Rollenspiel, das aufgrund der Thematik eher für Jugendliche geeignet ist.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Preis: ca. 60 € | Vertrieb: Warner Bros. Games
 System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

HOGWARTS LEGACY

Als Zauberschüler*innen in die magische Welt von *Harry Potter* eintauchen, die offene Welt erkunden, Fähigkeiten verbessern und Kreaturen bekämpfen – die jugendlichen Fans der Bücher und Filme waren begeistert, denn es gab viel Bekanntes nun selbst zu entdecken. Mit dem Schlüssel zu einem bewahrten Geheimnis gilt es im 19. Jahrhundert schwarze Magie zu bekämpfen und Stück für Stück Klarheit über die Ge-



Bilder: © Warner Bros. Games

Fazit: Ein spannendes Abenteuer für Fans der *Harry Potter*-Welt mit einer Mischung aus Kämpfen, Rätseln und Entdecken.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



schichte zu bekommen. Ein Portfolio an unterschiedlichen Zaubersprüchen wird zur Verfügung gestellt, die nicht nur bei Kämpfen gegen die unzähligen Spinnen helfen, sondern auch essentiell sind, um zahlreiche Rätsel zu lösen, die an jeder Ecke den Weg zu Schätzen und Ausrüstungen versperren. Durch verschiedene Schwierigkeitsgrade konnten die Jugendlichen die Kampfhandlungen an ihr eigenes Können anpassen. Im Mittelpunkt steht das Handbuch, welches einen Überblick über den Spielfortschritt und gesammelte Gegenstände gibt, aber auch eine Weltkarte zur Orientierung liefert. Bei einem Aspekt waren sich die Jugendlichen einig: Ohne das gute Navigationssystem hätten sie sich ständig verlaufen, da die Welt groß und vor allem verwinkelt ist. Besonders spannend fanden sie, moralische Entscheidungen zu treffen, die aber leider nur in wenigen Situationen Einfluss auf das Spielgeschehen hatten. Auch das Sammeln und Züchten von magischen Tierwesen erfreute sich bei den Tester*innen großer Beliebtheit und war für manche ein absolutes Highlight.

Ebenfalls diskutiert wurden in der Testgruppe die durchaus kontroversen Aussagen der Autorin der *Harry-Potter*-Reihe, J.K. Rowling. Nicht nur sprach sie sich offen gegen die Rechte von trans Personen aus, auch traf sie vermehrt Äußerungen, die die Identität und Existenz von trans Menschen invalidieren oder sie gar als bedrohlich bezeichnen. Ob man die Autorin durch das Erwerben des Spiels finanziell unterstützen möchte, bliebe jedem selbst überlassen, so das Fazit der Gruppe. Jedoch hinterließ die Einstellung von J.K. Rowling bei manchen Tester*innen beim Spielspaß einen negativen Beigeschmack.



Preis: ca. 70 € | Vertrieb: Sony Interactive Entertainment
System: Playstation VR2

HORIZON: CALL OF THE MOUNTAIN

Von Jugendredakteur Ruben (15):

In der Story geht es um den Schatten-Carja Ryas, der das Sonnenreich für Sonnenkönig Jiran als Teil der blutigen roten Raubzüge terrorisiert. Ryas wird aus dem Gefängnis geholt, da es Schwierigkeiten gibt und er als einer der besten Kletterer und Schützen das Problem lösen soll. *Horizon: Call of the Mountain* ist ein VR-Spiel für die PlayStation 5. Zum Spielen benötigt man die Konsole, die PlayStation VR2, das Spiel und eine Internetverbindung. Man kann im Sitzen oder im Stehen spielen und sich entscheiden, ob man mit dem Joystick steuern oder sich selbst bewegen möchte. Das Spiel ist aufregend und fühlt sich realistisch an. Es macht Spaß zu klettern oder mit dem Bogen zu schießen, aber man muss auf die Spielzeit achten. Ich konnte maximal 30 Minuten am Stück spielen, bis die Motion Sickness (Zustand, in dem eine Unstimmigkeit zwischen visuell wahrgenommener Bewegung und dem Bewegungssinn des Gleichgewichtssystems besteht) eingesetzt hat.

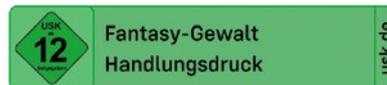


Bilder: © Sony Interactive Entertainment

Fazit: Jede*r ist anders sensibel, aber das Spiel sollte meiner Meinung nach ab 14 Jahren sein, da es doch zu kompliziert für Jüngere sein kann.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

STREET FIGHTER 6



Preis: ca. 70 € | Vertrieb: Capcom
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series

Runde um Runde wird hier gegeneinander gekämpft: Der sechste Teil der Reihe ist für Neueinsteiger*innen dabei gut geeignet. Einfache Steuerungsmöglichkeiten verbessern die Zugänglichkeit und erleichtern das Ausführen von effektreichen Kombos, die im Test viel Spaß brachten. Die Kämpfe sind dabei körperlich gewaltvoll, jedoch comichaft inszeniert und erinnern eher an Wrestling. Bunte Effekte ersetzen mögliches Blut. Neben der Charakterauswahl aus 18 unterschiedlichsten und ausgefallenen Figuren kann auch ein eigener Avatar detailgenau erstellt werden, der sich mit anderen Spieler*innen messen kann. Gerade die klassischen 1-gegen-1-Runden sowie die Grafik, Musik und Gestaltung des Spiels überzeugten die Tester*innen sehr. Kritisch anzumerken waren die zusätzlichen Käufe von Kleidung, Accessoires und neuen Charakteren durch eine eigene, nur durch Echtgeld erwerbbar In-Game-Währung. Events mit Belohnungen und zeitlich begrenzte Herausforderungen können zudem zu viel Spielzeit führen und erneut zum Einsatz von Echtgeld verleiten.

Fazit: Kampf, Schnelligkeit und Wettbewerb stehen hier im Vordergrund. Die Vielzahl an Optionen zum Ausgeben von Echtgeld sollte im Blick behalten werden.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren



Bilder: © Capcom

THIRSTY SUITORS



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

Jala kehrt für eine Hochzeit ihrer Schwester in die Heimatstadt zurück und muss ihr Familien- und Beziehungsleben wieder in Ordnung bringen. Sie fährt mit dem Skateboard durch die Stadt, trifft skurrile Ex-Liebschaften und bestreitet mit ihnen übertrieben inszenierte, rundenbasierte Kämpfe. Doch statt sie zu verletzen, geht es in den begleitenden Dialogen um Aussöhnung. Auch in der Familie gibt es allerlei Konflikte, die meist beim zeitkritischen Kochen von indischen Spezialitäten besprochen werden. Und alle blicken mit Sorge auf die nahende Ankunft von Oma Nani, die strenge Matriarchin mit traditionellen Vorstellungen.

Thirsty Suitors gelingt es, mit viel Witz, Charme und Emotion die hoffnungsvolle Geschichte einer starken, queeren Frau mit Migrationshintergrund zu erzählen.



Bilder: © Annapurna Interactive

Sie behauptet sich gegenüber den tradierten Rollenbildern in der Familie, verweigert sich aber nicht gänzlich ihrer Kultur. Und draußen auf dem Skateboard wirkte sie auf die Jugendlichen sehr cool und selbstbewusst!

Fazit: In dem skurrilen, bunten Genremix wird Intersektionalität mit prosozialen Botschaften thematisiert.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII REUNION



Preis: ca. 50 € | Vertrieb: Square Enix
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Switch

Zack Fair ist Mitglied der Eliteeinheit Soldat vom Shinra-Konzern und gerät stetig tiefer in ein Netz aus Intrigen, als immer mehr seiner Kameraden desertieren und sich gegen den Konzern stellen. In den zehn Kapiteln voll actionreicher Kämpfe konnten die Jugendlichen selbst entscheiden, welche Fähigkeiten sie ausrüsten wollten, um den Schwerpunkt etwa auf physische Attacken oder Magie zu legen. Gewalthaltige Darstellungen gibt es hierbei nicht, dafür jedoch in den cineastischen



Bilder: © Square Enix

Zwischensequenzen, in denen auch auf Menschen geschossen wird. Neben der Hauptgeschichte gibt es zahlreiche Nebenmissionen und Minispiele, die für Abwechslung sorgen. Die Handlung um den lebenslustigen Protagonisten entwickelt sich schnell zum Drama über Identität und Freundschaft. Die Tester*innen waren sich einig, dass sich die tragisch inszenierten Schicksalsschläge, die traurigen Wendungen sowie die düsteren Themen an ältere Jugendliche richten und sensible Spieler*innen länger beschäftigen und überfordern können.



Fazit: Neuauflage des bekannten Action-Rollenspiels mit Fokus auf ernste und philosophische Themen.

Päd. Beurteilung: ab 14 Jahren

Werden Spiele (un)fertig veröffentlicht?



Foto © Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Die Welt der Videospiele hat seit Jahren mit einem riesigen Problem zu kämpfen: unfertige Spiele! Von massiv verbuggten und gar nicht optimierten Titeln bis hin zu fehlenden oder sogar gänzlich aus dem veröffentlichten Spiel entfernten Inhalten, wir kennen es alle. Der erste Trailer, die ersten Ankündigungen und Versprechen über Versprechen. Das Spiel wird gehypet, doch dann die erste Ernüchterung. Das Veröffentlichungsdatum wird erstmals verschoben, dann das zweite und dann noch das dritte Mal. Zunächst ist alles noch in Ordnung, schließlich will Gut Ding Weile haben, und letztlich hat sich das Warten gelohnt, der lang ersehnte Tag ist da und man hält das Spiel in seinen Händen. Es wird gestartet und das erste was kommt ... Updates? Der berühmte Day One Patch. Kaum ist das Update installiert, kann der Spielspaß dann endlich beginnen. Oder nicht?

Letztlich merkt man schnell, das Spiel ist alles, aber nicht fertig. Seien es NPCs, die in Wänden stecken, komisch abstehende Körperteile oder unsichtbare Wände, die Liste der möglichen Fehler ist quasi unendlich. Bis alle Fehler behoben wurden und das Spiel in Ruhe genossen werden kann, dauert es meist. Doch dann stellen aufmerksame Spieler*innen fest, dass etwas fehlt. Seien es das zu Beginn groß beworbene neue Feature, die versprochenen Inhalte oder wesentliche Teile der Story: Ein wachsender Trend in der Spieleindustrie ist, dass Entwickler*innen Inhalte und Features aus ihren Spielen entfernen, um sie später als kostenpflichtige DLCs anbieten zu können. Videospiele werden immer mehr aufgeteilt und Inhalte werden in Season Passes, DLCs oder in exklusiven Editionen verpackt und verkauft, um auch noch den letzten Cent aus dem Geldbeutel der Spieler*innen zu ziehen. Dies führt letztlich zu Frust und Enttäuschungen unter den Spielenden und das Vertrauen in die Entwickler*innen geht immer mehr verloren.

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.



Die SHIFT-Redaktion wird gefördert von:

RheinEnergie
Stiftung | Jugend | Beruf
Wissenschaft

Monetarisierungsmodelle digitaler Spiele

Der Videospiegelmarkt ist hart umkämpft und bietet Potential für hohe Gewinne, auch wenn die Entwicklungs- und Marketing-Investitionen ebenfalls immer gigantischer werden. Daher hofft man seit Jahren schon nicht mehr darauf, mithilfe von qualitativ hochwertigen Titeln die Spieler*innen zu locken. Stattdessen wird mit kritischen Monetarisierungsmodelle umso mehr Profit generiert. Hier zwei Beispiele:

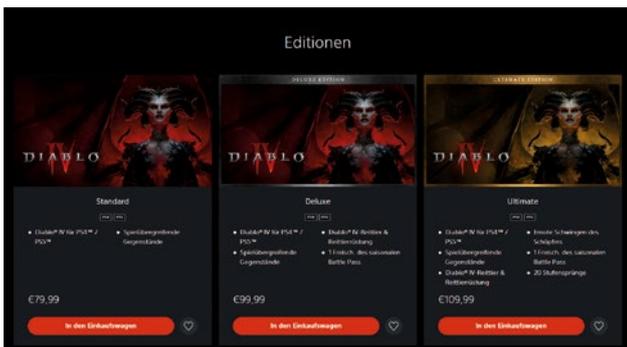


Foto © Sony

Diablo IV ist für viele ein solides Rollenspiel und dafür lohnt es sich auch 70-80€ für eine tolle Spielerfahrung zu investieren. Leider glauben wir, dass die Grundversion des Spiels nicht das volle Potential enthält. Stattdessen werden Pakete und Ingame-Käufe angeboten, um Inhalte freizuschalten, die sonst nur sehr langwierig mit Grind zu erspielen sind. Dann läuft es gerne darauf hinaus, dass man für einen schnellen Stufenaufstieg 20€ investiert, um in den Teil des Spiels zu gelangen, der interessant wird, weil es sonst Wochen dauert, diesen Fortschritt zu erspielen. *Diablo IV* bietet dazu z.B. die Ultimate Edition für schlappe 109€ (PS5) an, in der Skins, Premium-Währung für schnelleren Fortschritt und Stufenaufstiege enthalten sind. Zusätz-

lich können weitere Zahlungen für Skins, Battlepasses und Boni getätigt werden. Teilweise sind diese Boni sogar spielentscheidend, wie ein größeres Inventar oder bessere Waffenverbesserungen, und sonst nur mit sehr viel Glück zu erhalten. Diese erkaufte Vorteile nennen sich „Pay2Win“.

Das prägnanteste Beispiel eines Pay2Win-Titels ist EA Sports FC24 (ehemals FIFA) im Ultimate-Team-Modus. Hier kann ein Team aus bekannten Fußballspieler*innen per Glücksspiel-Lootbox-System zusammengestellt werden, wobei es Zufall ist, welche Spieler*innen man bekommt und wie gut diese sind. Jede Lootbox kostet Geld oder muss absurd zeitintensiv erspielt werden. Je mehr Lootboxen man sich also leisten kann, desto besser ist das eigene Team und desto eher gewinnt man.

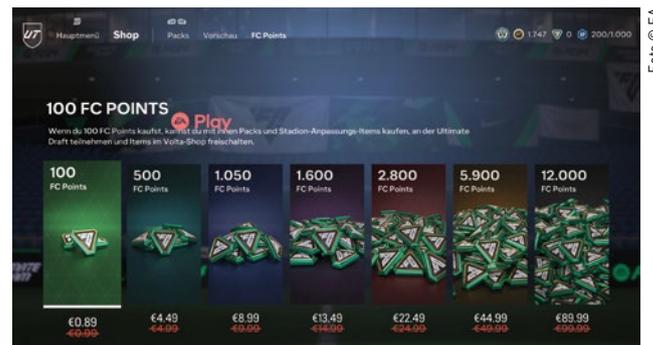


Foto © EA

Wir stellen fest, um heutzutage einige Spiele in voller Bandbreite und Qualität spielen zu können, erfordert es oft entweder eine Menge Zeit oder den Kauf zusätzlicher Inhalte. Der Spaß kann somit bei vielen neuen Titeln hinter einer großen Kosten-Wand versteckt sein.



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Blizzard Entertainment
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series

DIABLO IV



Scharen von Dämonen und allerlei andere Monster werden in einer düsteren, offenen Spielwelt bekämpft.

Ein besonderer Reiz besteht dabei in der Individualisierung der eigenen Figur. Zunächst

kann eine Klasse mit spezieller Spielweise gewählt werden. Durch das Besiegen von Gegnern gewinnt sie an Beute sowie Erfahrungspunkten, mit denen mächtigere Fähigkeiten freigeschaltet werden können. Entsprechend gerüstet, kann man nach und nach in gefährlichere Areale der dunklen und gefährlichen Welt vordringen. Die actionreichen Herausforderungen lassen sich auch im Team bestreiten. Da regelmäßig Seasons mit neuen Inhalten starten, wurde das Action-Rollenspiel von den älteren Tester*innen immer wieder gerne zur Hand genommen.

Jugendliche unter 16 Jahren sind entwicklungsbedingt unter Umständen nicht in der Lage, sich von dem düsteren Geschehen mit hoher Gegnerdichte zu distanzieren. Außerdem bietet der Titel durch einen Battlepass Anreize, Geld auszugeben oder viel zu spielen. Denn nur mit ihm lassen sich allerlei reizvolle Belohnungen freischalten.



Bilder: © Blizzard Entertainment

Fazit: Das kampfbetonte Action-Rollenspiel mit reizvollem Teamplay richtet sich an Ältere.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

COUNTER STRIKE 2



Preis: free to play | Vertrieb: Valve
System: PC, Steam



Die Counter-Strike-Serie ist ein Dinosaurier in der Welt der digitalen Spiele. Seit fast 25 Jahren stehen sich in der Reihe Terrorist*innen und Polizist*innen in kleinen Arealen gegenüber. Was drastisch klingt, ist dabei eigentlich ziemlich ideologiebefreit:

Es gibt keine Geschichte, die Herkunft der Figuren ist durcheinander gemixt und die Karten lassen sich keinen realen Orten zuordnen. Das Spielprinzip des beliebtesten Modus ist schnell erklärt: Die Polizist*innen versuchen die Terrorist*innen daran zu hindern, mit einer Bombe einen Zielbereich zu zerstören. Beide Teams können dabei auf verschiedene Waffen, Granaten und Rüstungen zurückgreifen. Neben einer guten Beherrschung von Maus und Tastatur kommt es besonders auf Teamwork an. *Counter-Strike 2* ist vor allem ein grafisches und technisches Update. Der Titel sieht gegenüber anderen Vertretern aus dem Shooter-Genre trotzdem unspektakulär aus. Die dargestellte Gewalt ist zurückhaltend, das Szenario kann aber besonders auf Jüngere verstörend wirken.



Bilder: © Valve

Fazit: Technisches Update für einen der beliebtesten eSport-Titel. Das Spielszenario richtet sich allerdings erst an ältere Jugendliche.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

FINAL FANTASY XVI

Bilder: © Square Enix



Menschen, die als Domini geboren werden, beherbergen in der Welt von Valisthea mächtige magische Wesen. Auch beherrschen sie die elementaren Kräfte riesiger Mutterkristalle, die sich in verschiedenen Gebieten der mittelalterlichen Fantasy-Welt befinden.

Zudem beherrschen sogenannte Träger Magie, Träger beherrschen Magie, werden jedoch als Arbeitskräfte versklavt. Hierzu zählt auch Protagonist Clive Rosfield, der durch tragische Ereignisse vom Schicksal auserwählt wird, um eine Rebellengruppe anzuführen, die Mutterkristalle zu zerstören und die Weltordnung neu herzustellen. Hierbei erlebt er eine epische Geschichte voller dramatischer Wendungen und ernster Themen, wie Krieg, Mord oder



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Square Enix
System: PC, PS5

Sklaverei. Der Fokus liegt jedoch auf den zahlreichen actionreichen Kämpfen, die durchaus Geschick und Frustrationstoleranz erfordern. In filmreifen Zwischensequenzen kommen hierbei auch sehr gewalthaltige Szenen vor, die Jugendliche nachhaltig belasten könnten. Fans der Reihe bemängelten, dass die vielen Gebiete der Spielwelt sehr trist aussahen und nur wenig Abwechslung oder Erkundungsreize boten.



Fazit: Actionreiches Rollenspiel mit düsterem Setting, erwachsenen Themen und komplexer Geschichte, das erst für ältere Jugendliche geeignet ist.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Bethesda Softworks
System: PC, Steam, Xbox Series



Bilder: © Bethesda Softworks

Fazit: Das freiheitliche Weltraumabenteuer im Sci-Fi-Setting bietet eine Mischung aus Kampf, Erkundung und Dialogen.

Päd. Beurteilung: ab 16 Jahren

STARFIELD

In der kolonialisierten Milchstraße des Jahres 2330 gerät die Spielfigur in Konflikt mit einem technologisch überlegenen Volk, das die Geheimnisse der Galaxie bewahren will. Abseits der Story gibt es allerlei Beschäftigungsmöglichkeiten wie Raumschiffkämpfe, Basis-Bau sowie Missionen für verschiedene Fraktionen und über 1000 Planeten können erkundet werden. Dieser enorme Umfang sowie die zahlreichen Möglichkeiten, das Abenteuer anzugehen, sorgten im Test für Motivation. Zwar können manche Konflikte durch Gespräche gelöst werden, meist ist jedoch der Kampf unvermeidbar und erfordert Reflexe sowie taktisch kluges Vorgehen. Es besteht die Möglichkeit, moralisch verwerfliche Handlungen zu begehen, wie das Angreifen von Unbeteiligten. Zudem können in Dialogen bewusst „böse“ Entscheidungen getroffen werden. Um dies einzuordnen, wird eine Reflexionsfähigkeit gefordert, die erst bei Jugendlichen ab 16 Jahren vorausgesetzt werden kann.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE III



Preis: ca. 80 € | Vertrieb: Activision
System: PC, Steam, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series

Die Story-Kampagne des Ego-Shooters bietet erneut eine Inszenierung, die an Hollywood-Filme erinnert. Rasante Zwischensequenzen in realistischer Grafik und mit wuchtigem Sound erzählen die Geschichte einer Task Force, die den russischen Ultranationalisten Makarov und seine terroristischen Pläne vereiteln will. Das Figuren-Ensemble wird dabei holzschnittartig charakterisiert und verfolgt ein klar erkennbares Gut-Böse-Schema. Die einzelnen Missionen sind sehr abwechslungsreich: Mal wird eine Basis infiltriert, dann Ziele per Drohnenangriff ausgeschaltet. Überwiegend kommt es jedoch zu den typischen brachialen Gefechten mit verschiedenen Waffen aus der Ego-Perspektive. Die meisten Spielstunden werden klassischerweise in diversen Multiplayer-Modi verbracht. Neben den Gefechten in Teamgrößen von sechs oder 32 Mitspielenden gibt es erneut einen völlig überzogenen Zombie-Modus, in dem man sich im Team gegen Wellen herannahender Untoter in massiver Überzahl wehren muss. Die Gewaltdarstellungen in den realistisch anmutenden Militärszenarien können auf Minderjährige emotional über-

Bilder: © Activision



fordernd oder desensibilisierend wirken. Es gibt zum Beispiel die Möglichkeit, sogenannte „Finisher“ auszuführen: Gemeint sind Animationen von Hinrichtungsszenen, die allerdings nicht in Gänze ausgespielt werden. Im Sprachchat sind zudem Beleidigungen keine Seltenheit. Und der kostenpflichtige Battle Pass bietet diverse Skins und Accessoires, die in der Community als Statussymbol gelten.

Call of Duty: Warzone 2.0

Besonders populär ist der Battle-Royale-Modus *Warzone*, welcher in diesem Jahr in einer neuen, überarbeiteten Version mit einer Vielzahl neuer Features erscheint. Dieser Modus kann unabhängig vom Hauptspiel kostenfrei heruntergeladen werden und bietet gerade für Minderjährige eine niedrige Einstiegshürde. Vereinfacht gesagt, muss man sich alleine oder im Team gegen alle anderen durchsetzen, wobei Gewalthandlungen nicht durch eine Story gerahmt werden. Gerade durch den erleichterten Zugang für Kinder und Jugendliche sollten Eltern hier aufpassen.





Preis: ca. 70 € | Vertrieb: Larian Studios
System: PC, Steam, Mac, PS5, Xbox Series



BALDUR'S GATE 3

Gedankenschinder entführen die Spielfigur und andere Bewohner*innen der Stadt Baldur's Gate und pflanzen ihnen Larven in ihre Gehirne. Als Gruppe wird in dem Fantasy-Rollenspiel nun ein Weg gesucht, die Parasiten loszuwerden, was zu einer über 100 Stunden langen Geschichte mit zahlreichen Wendungen, Gefahren und politischen Intrigen führt. Das Spielprinzip basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspielsystem *Dungeons & Dragons*. Hier wie dort wird zunächst ein eigener Avatar erstellt, der wahlweise alleine oder mit bis zu drei Freund*innen die Gebiete aus der Vogelperspektive erkundet. Bei Handlungen wie Kämpfen oder Dialogen kommen Würfel ins Spiel und entscheiden über Erfolg oder Mislingen.

Besonders faszinierend sind die Entscheidungsmöglichkeiten, die das Spielerlebnis maßgeblich prägen. Von der eigenen Figur über die Zusammenstellung der Gruppe bis hin zur folgenschweren Wahl, die das Überleben eines ganzen Volkes betrifft – die individuelle Herangehensweise und das Würfelglück bestimmen das Geschehen und machen einen erneuten Durchlauf interessant.

Auseinandersetzungen mit Feinden laufen rundenbasiert ab und erfordern ein hohes Maß an Taktik und Geduld. In den Kämpfen selbst, aber auch in Zwischensequenzen oder der Szenerie, werden Verletzungen, Blut und Gewalt sowie Horrorelemente dargestellt. Auch sonst müssen sich Spielende mit verstörenden Themen wie Leichenschänderei und kritischen Entscheidungen mit enormer Tragweite auseinandersetzen, was sensible Gemüter emotional überfordern kann. Dass willentlich begangene, böse Taten sanktionsfrei bleiben und manchmal Gewalt gegen Unbeteiligte belohnt wird, kann für Minderjährige entwicklungsbedingt schwierig einzuordnen sein.



Fazit: Ein ausgesprochen umfangreiches, freiheitliches Rollenspiel-Abenteuer für Erwachsene mit komplexen moralischen Dilemmata.

Päd. Beurteilung: ab 18 Jahren

Preview 2024

Darauf freuen sich unsere Spieltester*innen:

Aras:

Von allen bisher angekündigten Titeln für das Jahr 2024 bin ich besonders gespannt auf das Remake von **Alone in the Dark**. Ich konnte das Spiel glücklicherweise 2022 auf der gamescom testen, weshalb ich umso mehr gespannt darauf bin, wie sich das neue Flaggschiff vom Vater des Horror-Genres schlagen wird und ob es meinen Erwartungen sowie von einigen alteingesessenen Fans gerecht wird.

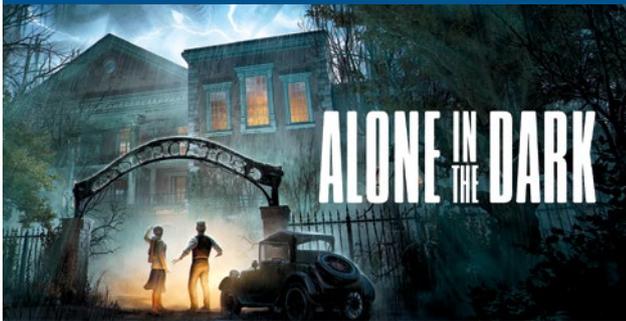


Bild: © THQ Nordic

Christian:

Meine Gaming-Vorfreude für das Jahr 2024 gilt **Princess Peach: Showtime**. Ich freue mich auf die Umsetzung der Story, in welcher Peach eine Theatervorstellung vor ihren Widersachern retten muss, indem sie in verschiedene Kostüme schlüpft, wie Detektivin oder Köchin. Ich bin zudem gespannt, ob die Level ähnlich sind wie in den bekannten Jump&Run-Abenteuern von Mario, auch wenn Prinzessin Peach diesmal die Hauptrolle hat.

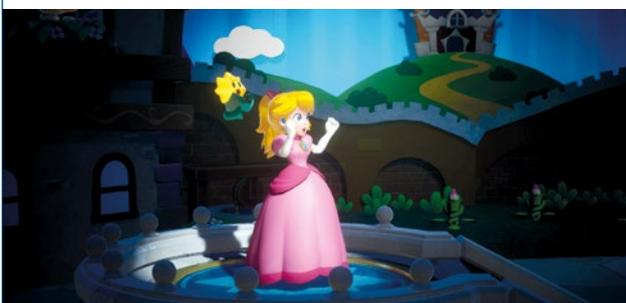


Bild: © Nintendo



Bild: © Nintendo

Isabel:

2024 freue ich mich auf **Paper Mario: Die Legende vom Äonentor**. Ich wollte mir das Originalspiel für den GameCube vor ein paar Monaten holen, als ich jedoch herausgefunden habe, dass das Spiel ein Remake bekommt, habe ich entschieden zu warten. Ich freue mich schon darauf, Luigis Abenteuer zu spielen, die im Originalspiel nur als Geschichte erzählt wurden. Eine weitere Änderung sind die Heilblöcke, für die man im Original Münzen zahlen musste. Im Remake sind die Blöcke nicht mehr an Münzen gebunden, was das Spiel einfacher machen kann.

Maik:

Im Jahr 2024 freue ich mich auf den zweiten Teil meines Lieblingsspiels **Honkai Impact 3rd**, der eine komplett neue Story und verbesserte Kampf- und Steuerungssysteme haben soll. Ich spiele **Honkai Impact 3rd** schon seit 2018 immer mal wieder und freue mich schon auf die neue Version, bin gespannt, wie sie sein wird und ob es auch eine Controller-Unterstützung für Android geben wird.



Bild: © miHoYo Limited

Bild: © Level-5



Jean-Michel:

Am meisten freue ich mich auf **Fantasy Life i: The Girl Who Steals Time**. Der erste Teil der Reihe, welcher 2012 rauskam, hat mich als Kind schon in den Bann gezogen und ich habe viele Stunden in der Welt verbracht, weshalb mich die Ankündigung über einen neuen Teil nach all der Zeit sehr gefreut hat.

Bild: © Nintendo



Martin:

2024 freue ich mich auf das angekündigte **Mario vs Donkey Kong**, weil ich schon seit langer Zeit Mario-Fan bin. Außerdem liegt das letzte Remaster von **Mario vs. Donkey Kong** bereits ca. neun Jahre zurück.

Bild: © Ubisoft



Pascal:

Ich bin auf das Spiel **Avatar: Frontiers of Pandora** gespannt. In diesem ist es möglich, in die Welt aus den Avatar-Filmen von James Cameron einzutauchen. Das Gameplay soll ähnlich der **Far-Cry**-Reihe sein und zudem soll es einen Fähigkeitenbaum sowie einen kooperativen Modus geben, sodass man mit seinen Freund*innen gemeinsam spielen kann. Die Aufgaben sind Gegenstände sammeln und Quests absolvieren. Außerdem soll es auch andere Völker geben und es sind DLCs geplant.

Max:

Ich bin auf ein Spiel sehr gespannt: **Unrecord** von DRAMA. Dabei handelt es sich um einen taktischen Polizei-Simulator aus der Ego-Perspektive mit unfassbar realistischer Atmosphäre und Grafik. Der Trailer ist definitiv ein Must-Watch und irgendwie erschreckend, denn das Niveau an Realismus ist wahnwitzig und kaum von einer Kamera-Aufzeichnung zu unterscheiden.



Bild: © DRAMA

Muriel:

Für das nächste Jahr freue mich insbesondere auf **Little Nightmares III** von Bandai Namco, welches mehrere coole neue Features enthalten soll, wie einen Multiplayer-Modus, bei dem man mit einem/einer Freund*in zusammen die neue Welt erkunden und Challenges bewältigen kann. Am meisten freue ich mich auf die neuen Gegner und Monster und vor allem auf den dunklen Vibe, den die Spielreihe mit sich bringt, sowie eine hoffentlich komplexe und mindblowing Geschichte.



Bild: © Bandai Namco

ALPHABETISCHES SPIELE-REGISTER

A dvançe Wars Reboot	22	K irby's Return to Dreamland Deluxe	12
Atlas Fallen	38	L EGO 2K Drive	16
B aldur's Gate 3	47	M etroid Prime Remastered	28
Batora: Lost Haven	22	Minabo - A Walk through Life	21
Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon	36	Minecraft Legends	29
Blanc	19	Moving Out 2	13
Brotato	32	O ctopath Traveler 2	28
C all of Duty: Modern Warfare III	46	One Piece Odyssey	33
Chained Echoes	38	P alia	32
Cities: Skylines 2	25	Park Beyond	20
Counter Strike 2	44	Party Animals	17
Crisis Core: Final Fantasy IIV Reunion	41	Pauline in der Kinderklinik	10
Curse of the Sea Rats	19	Pentiment	36
D ave the Diver	21	Pikmin 4	16
Diablo IV	44	Plasma	24
Die magische Bretterbudenburg	10	S amba de Amigo: Party Central	11
Disney Illusion Island	15	Sea of Stars	34
Disney Speedstorm	23	Season: A letter to the future	25
Dredge	30	Spongebob Schwammkopf: The Cosmic Shake	18
Duru: Über Mülle und Depressionen	24	Starfield	45
E A Sports FC 24	35	Sticky Business	15
EA Sports NHL 24	31	Storyteller	37
Everybody 1-2-Switch!	12	Street Fighter 6	40
F inal Fantasy XVI	45	Super Mario Bros. Wonder	14
Fire Emblem Engage	33	T erra Nil	17
Flutter Away	14	The Entropy Center	23
Forza Motorsport	18	The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom	34
H armony: The Fall of Reverie	37	Theatrhythm Final Bar Line	29
Hi-Fi RUSH	30	Thirsty Suitors	41
Hogwarts Legacy	39	Trine 5: A Clockwork Conspiracy	31
Horizon: Call of the Mountain	40	V iewfinder	20
J ust Dance 2024 Edition	13	Volley Pals	11



SCHAU HIN!
MEDIENKURSE
FÜR ELTERN

ELTERN, MACHT

EUCH MEDIENFIT!

OHNE KOSTEN | OHNE WERBUNG | OHNE STRESS

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

JETZT ANMELDEN!



Die Medienkurse sind kostenfrei und zeitlich frei einteilbar.



© byswat - stock.adobe.com

SCHAU HIN! ist eine Initiative von



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Das Erste





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



Wichtige Links

Zahlreiche sich mit Jugendschutz und digitalen Spielen befassende Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Medienerziehung. Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

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

Impressum

Redaktion:

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

Lektorat:

Jessica Hackenbroch

Gruppenleiter*innen und Autor*innen:

Linda Scholz, Pascal Ladberg OT St. Anna, Köln
Vanessa Erdmann Lobby für Mädchen, Köln
Kai Harder, Friedrich Weinert, Björn Wieland Hildegard-von-Bingen-Gymnasium, Köln
Matthias Felling Gaming Freaks Nippes, Köln
Patrick Habetz Stadtteilbibliothek Kalk, Köln
Onur Simsek OT Vita, Köln
Björn Friedrich, Bastian Krupp SIN - Studio im Netz e.V.
Levi Achtelik, Lisa Heuser, Saskia Moes, Martin Profft,
Sven Radtke Initiative Gaming ohne Grenzen
Torben Kohring
Nora Beyer
Boris Graue

Jean-Michel, Max, Resul

Jugendredaktion CTRL-Blog

Aras, Christian, Isabel, Maik, Martin, Muriel, Pascal, Ruben

Jugendredaktion SHIFT

Tobias Eichhorn, David Höth, Nele Klatt

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Wir danken Irina Rybin, Marek Brunner 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 2023/2024

Layout: Mark Netkaew, Langenfeld

Druck: Pieper Gbr, Köln

Coverfotos:

©Anna Spindelndreier

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

