



3 digitale Spiele zum gemeinsam Spielen – empfohlen von der BuPP

Karina Kaiser-Fallent

Im Folgenden werden drei digitale Spiele vorgestellt, die von der „BuPP – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen“ empfohlen wurden. Die BuPP ist eine Einrichtung des Bundeskanzleramts, Sektion Familie und Jugend. Infos zu diesen und weiteren Spielen, die pädagogisch unbedenklich sind, vielfältige Fähigkeiten fördern und Spaß machen, finden sich auf der Website www.bupp.at.

In the following, three digital games are presented that were recommended by the „BuPP - Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen“. The BuPP is an institution of the Federal Chancellery, Family and Youth Section. Information on these and other games that are pedagogically safe, promote a wide range of skills and are fun to play can be found on the website www.bupp.at.

1. It Takes Two



Nur zu zweit spielbar!

Spielart: Adventure

Altersempfehlung: Ab 14 Jahren. Kooperationsmodus.

Verfügbare Plattformen: PS4, PS5, Windows (PC), Xbox One, Xbox Series

„It Takes Two“ ist ein kooperatives Spiel für 2 Personen, das ausschließlich zu zweit gespielt werden kann! Die Story handelt von einem Kind, das seine Eltern davon abbringen will, sich scheiden zu lassen. Durch ein magisches Beziehungsbuch, welches das Kind den Eltern schenkt, werden diese in kleine Puppen verwandelt und beginnen eine wilde Reise, auf der sie ihre Liebe zueinander wiederentdecken sollen. Die Spielenden schlüpfen in die Rollen der Eheleute. Nur gemeinsam können sie die Aufgaben meistern, um den Zauber zu brechen und wieder zu Menschen zu

werden. Zusammenarbeit, gemeinsame Koordination und Kommunikation sind gefragt. Die Spielmechaniken und Aufgaben sind abwechslungsreich. Neben den Spaßabenteuern in der „Puppenwelt“ bietet das Spiel aber auch eine durchaus sehr ernsthafte Seite in der „wirklichen Welt“. Für jüngere Spielende ist das Spiel aufgrund des ernsthaften Kontextes nicht geeignet. Die Geschichte und auch die Entwicklung der Charaktere bieten jedoch eine gute Möglichkeit, über die Situation von Kindern bzw. das Verhalten von Eltern in Konflikt- und Trennungssituationen zu reflektieren.

2. Sackboy: A big Adventure



© www.bupp.at

Spielart: Jump & Run

Altersempfehlung: Ab 12 Jahren. Kooperationsmodus verfügbar.

Verfügbare Plattformen: PS4, PS5

„Sackboy: A big Adventure“ ist ein 3-dimensionales Jump & Run, das von 1 bis 4 Spielenden gespielt werden kann. Vex, ein mystisches Wesen, das aus Chaos und Furcht geschaffen wurde, entführt die Freunde des Protagonisten „Sackboy“ und zwingt diese, für ihn die Maschine „Auf-den-Kopfsteller“ zu bauen. Diese Maschine soll die „kreative Welt“ buchstäblich auf den Kopf stellen. Es liegt an Sackboy und seiner moralischen Unterstützung Scarlett, seine Freunde zu befreien. Dabei muss Sackboy abwechslungsreiche Plattform-Level bewältigen und gegen Bossgegner antreten.

„Sackboy: A big Adventure“ punktet mit seiner kreativen und fantasievoll gestalteten Welt, die voller witziger und liebenswerter Details steckt. Alle Bewohnerinnen und Bewohner der „Kunstvollen Welt“ wirken so als wären sie wirklich gebastelt. Das Spiel ist hervorragend vertont und jedes Level hat eine eigene, passende musikalische Untermalung. Die vielfältigen Möglichkeiten zur Individualisierung der eigenen Spielfigur tragen ebenso zum Spielspaß bei.

Besonders hervorzuheben ist der Kooperationsmodus, der es erlaubt, die lustigen Levels gemeinsam zu bestreiten und Spaß zu haben. Das Spiel fördert Teamfähigkeit, Reaktion und Geschicklichkeit, Hand-Auge-Koordination und Raumvorstellungsvermögen. Es gibt auch einige Rhythmuslevel, in diesen reagiert die ge-

samte Umwelt rhythmisch auf die Musik. Je besser man sich im Takt der Musik bewegt umso schneller geht es voran und umso leichter wird das Level.

Der Schwierigkeitsgrad steigt im Laufe des Spiels relativ stark an, jedoch kann mit der Einstellung „unendliche Leben“ Frust vorgebeugt werden. Denn die Bosskämpfe sind gegen Ende sehr herausfordernd. Die Gestaltung und Stimmung dieser kann bei jüngeren Kindern Angst erzeugen. Deshalb und aufgrund des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades wird „Sackboy: A big Adventure“ für Spielende ab 12 Jahren empfohlen.

3. Fall Guys: Ultimate Knockout



© www.bupp.at

Spielart: Kindgerechtes Battle Royale: Viele starten, einer gewinnt, Fun-/Gesellschaftsspiele

Altersempfehlung: Ab 7 Jahren. Multiplayer mit- und gegeneinander.

Verfügbare Plattformen: Android, iOS (iPhone, iPad, iPod Touch), Nintendo Switch, PS4, Windows (PC), Xbox One, Xbox Series

„Fall Guys: Ultimate Knockout“ ist ein kindgerechtes, aber auch für Ältere lustiges Battle-Royale für zwischendurch. 60 Online-Spielende treten in verschiedenen Minispielen gegeneinander an und versuchen jeweils so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen. In jeder Runde wird ca. ein Drittel der Spielenden aus dem Wettbewerb geworfen und so verdünnt sich die Zahl der Konkurrenten/innen relativ schnell. Zusätzlich zum normalen Battle-Royale mit 60 individuellen Spielenden gibt es auch die Möglichkeit in Viererteams anzutreten und als Mannschaft den Sieg davonzutragen. Das Team kann man entweder selbst zusammenstellen oder sich zufällig einem Team zuteilen lassen. Nach einiger Zeit wechselt die „Season“ (zum Zeitpunkt der Testung Season 4) und damit das Design des Spiels (zum Zeitpunkt der Testung futuristisch) sowie einige Minispiele.

Der Einstieg ins Spiel ist sehr einfach und man muss sich auch nach einer langen Pause des Spielens an nichts Nennenswertes erinnern, da auch die Steuerung explizit einfach und intuitiv gehalten ist. Das grafische und akustische Setting ist kindgerecht und freundlich ausgestaltet und lädt auch ältere Spielende ein, sich diesem skurrilen Battle-Royale hinzugeben. Förderpotenzial

gibt es vor allem hinsichtlich Reaktion und Geschicklichkeit, da die unterschiedlichen Plattformen durch gekonntes und zielgerichtetes Springen und Balancieren gemeistert werden wollen. Auch das Ausscheiden aus dem Wettbewerb wird als nichts Tragisches dargestellt und ist durch das Spielprinzip ja auch inhärenter Teil und Idee der Geschichte. Die verschiedenen Herausforderungen sind abwechslungsreich im Design und in der Aufgabe ausgeführt und laden immer wieder ein, in das Gewusel einzutauchen und mitzulaufen. Aus pädagogischer Sicht gibt es nichts Bedenkliches, keine Gewalt oder Angriffsmöglichkeiten. Es gibt auch keine In-Game-Käufe, die einen spielerischen Vorteil bringen würden, lediglich kosmetische Zusatzkäufe sind möglich. Das Spiel verfügt außerdem über keinen Chat und gilt daher auch aus diesem Blickwinkel als unbedenklich.