



DIGITALE SPIELE

Empfehlungen & Elterntipps

INHALT

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 3 KEINE ANGST VOR
DIGITALEN SPIELEN
IM KINDERZIMMER | 5 ÜBERSICHT AM MARKT |
| | 8 JUGENDSCHUTZ |
| | 9 GROSSE HELD*INNEN |
| 12 SPIELE AB 4 JAHREN | 18 SPIELE AB 8 JAHREN |
| 13 CATS HIDDEN AROUND
THE WORLD 1 & 2 | 19 KEYWE |
| 13 GLÜCKSBÄRCHIS –
ENTDECKE DIE MAGIE! | 19 LOCOMOTO |
| 14 JUST DANCE | 20 NAIAD |
| 14 MARIO KART WORLD | 20 PICO PARK 2 |
| 15 SPIELE AB 6 JAHREN | 21 SPIELE AB 10 JAHREN |
| 16 A LITTLE TO THE LEFT | 22 ASTRO BOT |
| 16 DISNEY ILLUSION ISLAND | 22 MOVING OUT 2 |
| 17 RASCAL'S ESCAPE –
FRECHDACHS AUF REISEN | 23 SACKBOY:
A BIG ADVENTURE |
| 17 SUPER MARIO PARTY
JAMBOREE | 23 UNRAILED 2 |
| | 24 SPIELE AB 12 JAHREN |
| | 25 SEASON: A LETTER TO
THE FUTURE |
| | 25 WE WERE HERE – SERIE |

IMPRESSUM

Medieninhaber und Hersteller: Verein WIENXTRA in Kooperation mit Stadt Wien – Bildung und Jugend. F.d.l.v.: Michaela Schierhuber.
Redaktion: Claudia Bayerl. Grafik: Barbara Stöhr. Fotos: © Barbara Mair, unsplash.com, beige stellt. Druck: Walla, 1010 Wien.
Verlags- und Herstellungsort: Wien, August 2025.

LIEBE ELTERN!

Digitale Spiele gehören heute ganz selbstverständlich zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie bieten nicht nur Unterhaltung, sondern eröffnen auch kreative, soziale und spielerische Lernräume. Kinder entdecken in virtuellen Welten neue Fähigkeiten, entwickeln Strategien, lernen mit anderen zu kooperieren – und tauchen in Geschichten ein, die sie begeistern.

Doch wie bei allen Medienangeboten gilt auch hier: Kinder brauchen Begleitung. Nicht nur beim ersten eigenen Spiel, sondern auch dann, wenn es darum geht, Regeln aufzustellen, Inhalte einzuordnen oder Erlebnisse zu verarbeiten.

Diese Broschüre möchte genau dabei helfen: Die Spielpädagog*innen der WIENXTRA-Spielebox liefern Antworten auf häufige Fragen, geben praxisnahe Tipps und zeigen, wie man Kinder spielerisch stark macht – für eine bunte, vielfältige und sichere Medienwelt.

Denn digitale Spiele können mehr, als man auf den ersten Blick vermutet: Sie sind ein Ort der Begegnung, der Herausforderung, der Fantasie. Und mit der richtigen Begleitung können sie zu einem wertvollen Teil des Aufwachsens werden. Für alle Kinder, unabhängig von ihren Fähigkeiten, ihrem Alter oder ihrer Herkunft.



BETTINA EMMERLING

Vizebürgermeisterin, Stadträtin für Jugend und Bildung

INTRO

Die WIENXTRA-Spielebox ist Österreichs größter Brettspielverleih mit über 9.000 Brettspielen zum Ausprobieren und kostengünstig Ausborgen – für alle spielbegeisterten Menschen in Wien, die etwas Neues ausprobieren möchten oder alte Lieblinge wiederentdecken wollen.

DIGITALE SPIELE IM KINDERZIMMER? KEINE ANGST!:

7 Fragen und Antworten

1. Warum sind digitale Spiele wertvoll?

Wie alle Spiele fördern auch digitale Spiele die Kompetenzen unserer Kinder: Sie fördern Experimentierfreude und Lernbereitschaft. Kinder schlüpfen mit Spielen in unterschiedliche Rollen in einem geschützten Rahmen. Oft erfüllen Spiele auch einfach nur den Zweck, Spaß zu haben und sich zu entspannen. **Tipp:** Lasst euch von der Spielfreude eures Kindes anstecken und spielt gemeinsam. Dadurch lernt ihr die Welten kennen, in die Kinder gerne eintauchen und versteht das Spielverhalten besser.

2. Ich glaube nicht, dass ich meinem Kind beim Spielen helfen muss, braucht mich mein Kind da überhaupt?

Ja. Auch wenn Kinder die Bedienung technischer Geräte meistens alleine sehr gut beherrschen, ist der reife Umgang mit Spielinhalten ein Lernprozess, der Zeit und Begleitung braucht. Ihr unterstützt euer Kind bei diesem Prozess. Achtet bei der Spieleauswahl auf die Bedürfnisse eures Kindes.

- Gemeinsame Gespräche mit eurem Kind über Spiel, Realität und Spielerlebnisse
- Schutz und Kontrolle durch gemeinsame Regeln
- Das Spielen sollte andere Aktivitäten nicht verdrängen
- Expert*innen-Info:
spielebox.at
bupp.at
spielerratgeber-nrw.de
Rat auf Draht ☎ 147
familienberatung.gv.at
saferinternet.at



Tipp: Gemeinsame Gespräche mit eurem Kind über Spiel und Realität – was sie verbindet und unterscheidet – und das kritische Hinterfragen von Ungereimtheiten unterstützen den Erwerb von Medienkompetenz.

3. Ich habe keine Ahnung von digitalen Spielen, wie kann ich mein Kind trotzdem begleiten?

Ihr unterstützt euer Kind beim Umgang mit Spielen, indem ihr Interesse für die Spielerfolge und Schwierigkeiten zeigt. Das stärkt die Beziehung zwischen euch und eurem Kind und auch dessen Selbstbewusstsein.

Tipp: Auch wenn ihr nicht mit eurem Kind spielt, besprecht gemeinsam die Spielerlebnisse. So wird das Spielen zum Schlüssel, um an den Erfahrungen eurer Kinder teilzuhaben.

4. Wie kann ich mein Kind vor negativen Aspekten des Spielens schützen?

Bei Spielzeiten und Inhalten brauchen Kinder – je nach Alter – klare Begleitung und verlässliche Regeln. Je älter Kinder und Jugendliche werden, desto wichtiger ist es, ihnen auf Vertrauensbasis Verantwortung zu geben und miteinander Regeln auszuhandeln. Ziel ist das Erlernen eines selbständigen und bereichernden Umgangs mit digitalen Spielen – in jeder Altersklasse.

Tipp: Wenn es Ausnahmen gibt (wie am Geburtstag oder in den Ferien), sollte geklärt sein, dass für den „Normalbetrieb“ weiterhin die vereinbarten Regeln gelten.

5. Wie lernt mein Kind ein gesundes Freizeitverhalten?

Kinder und Jugendliche brauchen für eine gesunde Tagesgestaltung Abwechslung – es sollten vielfältige Sinneseindrücke und Bewegung Platz haben.

Tipp: Achtet darauf, dass das Spielen eine Ergänzung zu anderen Aktivitäten ist und das Treffen von Freund*innen, Zeit in der Natur und körperliche Bewegung nicht komplett ersetzt.

6. Welche Spiele sind gut für mein Kind?

Kinder kennen meist nur einige bekannte Spieletitel. Doch abseits von Bestsellern oder den im Freundeskreis beliebten Spieletiteln gibt es viele andere Spiele, die Spaß machen!

Tipp: Nutzt unabhängige Angebote für Spieletipps wie → spielebox.at, → bupp.at und → spieleratgeber-nrw.de und lernt Spiele in den Games-Workshops der Spielebox kennen.

7. Was, wenn mein Kind das Falsche oder zu viel spielt?

Wenn ihr das Gefühl habt, dass die Probleme mit der Mediennutzung über euer medienpädagogisches Wissen hinausgehen, dann gibt es Expert*innen, die helfen können. Beratung findet ihr bei **Rat auf Draht ☎ 147** oder den → familienberatung.gv.at, praxisnahe Tipps auf → saferinternet.at

ÜBERSICHT AM MARKT

Welches Spielgerät eignet sich für wen?



DESKTOP-COMPUTER VERSCHIEDENER BETRIEBSSYSTEME

Die meisten Spiele werden für das Betriebssystem „Windows“ entwickelt. Aber auch für andere Systeme gibt es eine große Auswahl an aktuellen Spielen. Da immer mehr Desktop-Varianten gänzlich ohne Disc-Laufwerk auskommen, werden digitale Spiele hauptsächlich über Online-Plattformen vertrieben. Diese setzen ein Konto bei der jeweiligen Plattform, eine bargeldlose Zahlungsmethode und oftmals eine bestehende Internetverbindung während des Spielens voraus. Die größten und bekanntesten Plattformen sind: Steam, Epic-Store, gog.com, uPlay und Windows Store.

Preis: inklusive Monitor ab ca. 1.000€



MICROSOFT XBOX SERIES X/S

Mit der neuen Generation ihrer TV-gebundenen Spielekonsolen richtet sich Xbox an verschiedene Zielgruppen. Series X: Leistungsstark, groß, inklusive Disc-Laufwerk. Series S: Weniger leistungsstark, transportabel, ohne Disc-Laufwerk. Je nach Konsole braucht es also mehr oder weniger Platz im Wohnzimmer. Spiele für die Series S sind nur im Xbox-Shop erhältlich. Zum Online-Spielen muss ein kostenpflichtiges Abo abgeschlossen werden. Fast alle Spiele der früheren Konsolengenerationen lassen sich auch auf den Series X/S spielen.

Preis: Xbox Series X ab 600€,
Xbox Series S ab 300€



NINTENDO SWITCH 2

Die Nintendo Switch 2 ist eine Hybrid-Konsole. Das bedeutet, dass sie sich mittels inkludierter Docking-Station an den Fernseher anschließen lässt. Durch den großen Bildschirm ist sie aber auch eine vollwertige tragbare Konsole. Die Controller – Joy-Cons genannt – funktionieren auch kabellos per Funk. Dadurch ermöglicht die Konsole, Spiele mit bis zu vier Spieler*innen zu spielen, die jeweils einen eigenen Joy-Con benutzen. Zum Online-Spielen muss ein kostenpflichtiges Abo abgeschlossen werden. Viele Spiele und auch alte Controller funktionieren auf beiden Konsolengenerationen.

Preis: ab 470€



SONY PLAYSTATION 5

Die Sony PlayStation 5 ist eine Spielkonsole, die an den Fernseher angeschlossen wird. Die Konsole ist mit fast allen Spielen und Peripheriegeräten für die PS4 (außer dem Controller) kompatibel. Die „Playstation 5 Digital Edition“ ist eine billigere Variante der Konsole ohne Laufwerk. Hier können Spiele nur digital gekauft werden. Zum Online-Spielen muss ein kostenpflichtiges Abo abgeschlossen werden.

Preis: PS5 ab 500€,
PS5 Digital Edition ab 400€

Bitte beachtet bei den Spielertipps:

* = Das Spiel kann auch auf der vorhergehenden Konsolengeneration gespielt werden. (Nintendo Switch, PlayStation 4, XBOX One)



STEAM DECK

Das Steam Deck ist eine Hybrid-Konsole mit eigenem Bildschirm. Mit einer zusätzlich käuflichen Dockingstation kann das Gerät auch mit dem Fernseher verbunden werden. Auf dem Steam Deck kann auf die Steam-Bibliothek zugegriffen werden. Durch die Linux-Oberfläche sind auch Online-Stores anderer Anbieter verfügbar. Die Spiele werden also ausschließlich mit bargeldlosen Zahlungsmethoden gekauft und stehen dann zum Download bereit. Alle Spiele im Store haben vermerkt, ob sie mit dem Steam Deck kompatibel sind oder nicht.

TABLETS UND SMARTPHONES

Tablets und Smartphones gehören heute zu den beliebtesten Spielgeräten. Es gibt eine Vielzahl an Modellen und Herstellern, doch die beiden am weitesten verbreiteten Betriebssysteme sind Android und iOS. Jede Plattform verfügt über einen eigenen App-Store, in dem auch Spiele heruntergeladen oder gekauft werden können. Viele „kostenlose“ Apps finanzieren sich über Werbung oder sogenannte In-App-Käufe – also zusätzliche Zahlungen während des Spielens.

Tipp: Achtet bei Geräten, die euer Kind nutzt, darauf, nur Guthabekarten als Zahlungsmethode zu verwenden. So hat euer Kind keinen Zugriff auf gespeicherte Zahlungsdaten wie Kreditkarten oder verknüpfte Konten.

Preis: ab 420€

Stand August 2025.
Alle Angaben ohne Gewähr.

JUGENDSCHUTZ

Sicher spielen

Im österreichischen Jugendschutz ist geregelt, dass Verkäufer*innen und Vertreiber*innen verschiedener Medien diese kennzeichnen müssen.

Nur so kann geregelt werden, dass Kinder und Jugendliche nicht mit Inhalten konfrontiert werden, die für sie schädlich sind. Diese Regelung gilt selbstverständlich auch für digitale Spiele, die im Handel mit den folgenden Freigabesymbolen ausgewiesen sind:

PEGI – Pan European Game Information:

PEGI ist ein europaweites Alterseinstufungssystem für digitale Spiele. Es weist die Unbedenklichkeit aus – ab dem jeweils angeführten Alter ist keine Gefährdung zu befürchten. Die Spiele werden nach einem einheitlichen Verfahren geprüft und bewertet.

USK – Unterhaltungssoftware

Selbstkontrolle:

Die USK-Einstufung gilt für in Deutschland verkaufte Spiele. Diese Selbstkontrolle und die dementsprechende Alterseinstufung wird von den Spielehersteller*innen selbst vorgenommen und setzt keine Auseinandersetzung mit medienpädagogischen Grundsätzen voraus.

Achtung: Spiele, die online gekauft werden, haben oft nur eine USK-Kennzeichnung auf der Hülle. Die PEGI-Kennzeichnung ist aber immer auf der Spieledisc selbst zu finden. Wer sich vor dem Kauf informieren möchte, sollte auf → pegi.info nach dem gefragten Spieltitel suchen.



→ Pädagogisch begründete Altersempfehlungen findet ihr auf:

spielebox.at

bupp.at

spieleratgeber-nrw.de

Digitale Versionen

Das IARC-System (International Age Rating Coalition) macht die PEGI- und USK-Kennzeichnungen auch in ausschließlich digitalen Verkaufsstellen (Google Play, Nintendo eShop, Oculus Store & Windows Store) sichtbar.

Achtung: Diese Bewertungssysteme geben keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit!

IN DIGITALEN SPIELEWELTEN IST ALLES MÖGLICH!

Nun, das stimmt so nicht ganz. Es ist aber nicht zu vernachlässigen, dass wir im Experimentierraum „Spiel“ viel mehr ausprobieren können als im realen Leben. Hier können wir Welten erkunden, unser Wissen in einzelnen Bereichen vertiefen und in völlig neue Rollen schlüpfen. In den meisten Fällen werden wir hier von diversen Held*innen begleitet, die uns durch das Spiel führen.

GROSSE UND KLEINE HELD*INNEN

Bei der Spieleauswahl ist wichtig, dass auf die Interessen, Fähigkeiten und Bedürfnisse der Spielenden Rücksicht genommen wird. Bei Kindern obliegt diese Aufgabe den erwachsenen Bezugspersonen. Hier seht ihr eine Auswahl, worauf zu achten ist:

- Welche technischen Voraussetzungen gibt es im Haushalt und wie viel bin ich bereit, für Hardware und Spiele zu zahlen?
- Soll vorrangig gemeinsam gespielt werden, oder spielt mein Kind alleine?
- Welche Spiele eignen sich thematisch und pädagogisch für mein Kind? Welche Inhalte und Werte werden darin vermittelt?
- Hat mein Kind körperliche oder sonstige Einschränkungen, und gibt es dazu barriereärmere Optionen im Spiel? (Bsp.: Farbenblindheit) Braucht es zusätzliche Hardware, die mein Kind unterstützt?
- Welche Figur und welche Rollen übernimmt mein Kind im Spiel? Kann ich über mehrere Titel hinweg eine diverse Gruppe an Held*innen anbieten?

- Behaltet den Überblick über jedes Spiel, mit dem euer Kind in Kontakt kommt.
- Der Experimentierraum Spiel bietet mehr Möglichkeiten als Gefahren. Trotzdem solltet ihr die Spielerfahrungen eures Kindes begleiten.
- Besprecht intensive Erfahrungen mit eurem Kind nach – die Guten und die Schlechten.
- Lasst euer Kind verschiedene Rollenbilder kennenlernen und sich mit der eigenen Identität auseinandersetzen.
- Helft eurem Kind, sich kritisch mit Online-Persönlichkeiten und fremden Mitspieler*innen auseinander zu setzen.

Wenn ihr auf diese Punkte und das Interesse eures Kindes Rücksicht nehmt, so erleichtert das den Einstieg in die vielen unterschiedlichen Spielwelten.

ROLLENSPIEL

In Österreich spielen 2 von 3 Personen digitale Spiele – unabhängig vom Alter.

Fast die Hälfte dieser Gruppe sind Mädchen* und Frauen*. Deswegen ist es wichtig, dass in digitalen Spielen alle Altersgruppen und Genderidentitäten vertreten sind.

„Wenn ich mal groß bin, möchte ich Astronaut*in werden!“ – Egal ob als Ärzt*innen, als Rennfahrer*in oder einfach nur als Magier*in – so wie viele Bücher einen Blick in fantastische Welten bieten, so dient auch das digitale Spiel als Experimentierraum. Die Spielenden können in fremde Rollen schlüpfen, mit lustigen Verkleidungen spielen und auch mit den Spielzielen ganz groß denken. Achtet also darauf, dass die Figuren, die im Spiel gesteuert werden, nicht in starre Rollenmuster verfallen und selbstbestimmte, bewundernswerte Personen sind. Diversität und das kritische Hinterfragen von stereotypen Darstellungen sind auch ein großer Vorteil.

„Heute habe ich einen Axolotl gefunden!“

„Ich habe mit meinem Umzugsunternehmen einen neuen Rekord im Pepperoni-Palast aufgestellt.“

Die spielerische Auseinandersetzung mit Identität und dem zukünftigen Lebensweg ist eine Chance, die bei vielen Spielerlebnissen auftaucht. Einige dieser Erlebnisse und Erkenntnisse müssen die Spielenden alleine verarbeiten. Aber wenn euer Kind den Wunsch zur Nachbesprechung zeigt, dann solltet ihr ein offenes Ohr bereit haben.

NACHWIRKUNGEN

Digitale Spiele sind unter anderem so faszinierend, weil die eigenen Handlungen und Entscheidungen direkten Einfluss auf den Verlauf und das Ende des Spiels haben.

Auf die eigene Aktion folgt eine Reaktion, die Spielenden sehen das direkte Ergebnis des eigenen Handelns und können (meistens) Misserfolge durch ein Neuladen des Spiels und einen erneuten Versuch ungeschehen machen. Auf aktiv agierende Spieler*innen wirkt das Erlebte also umso intensiver. Erfolge führen zu großer Euphorie, traurige Spielerlebnisse oder Niederlagen müssen gut verarbeitet und nachbesprochen werden. Hier ist die Begleitung durch erwachsene Bezugspersonen oder erfahrene Spieler*innen besonders wichtig.

ONLINE-HELD*INNEN

„Streamer*in“ und „E-Sport-Champion“ sind die neuen Berufswünsche, die viele Kinder und Jugendliche in der Gaming-szene beschäftigen.

Auf diversen Videoplattformen sehen sie Menschen, die ihren Lebensunterhalt mit dem Spielen von Games verdienen. Und was gibt es für junge Spielende Spannenderes?

In den Online-Welten rund um ihre Lieblings-Held*innen vernetzen sich Fans, knüpfen Freundschaften und tauschen Tipps und Ideen aus. Doch genau hier ist medienpädagogische Begleitung durch euch Eltern wichtig:

Nicht jede*r ist online, wer er oder sie vorgibt zu sein. Auch das Bild der erfolgreichen Gamer*innen sollte kritisch hinterfragt werden – ebenso wie viele Inhalte auf Social Media.

Streaming und E-Sport können sehr fordernde Tätigkeiten sein. Besonders, wenn sie nicht nur als Hobby, sondern professionell betrieben werden. Und ähnlich wie in der Schauspielerei oder im Model-Bereich gilt: Nur wenige verdienen damit wirklich ihren Lebensunterhalt, viele sind auf zusätzliche Einnahmequellen angewiesen.

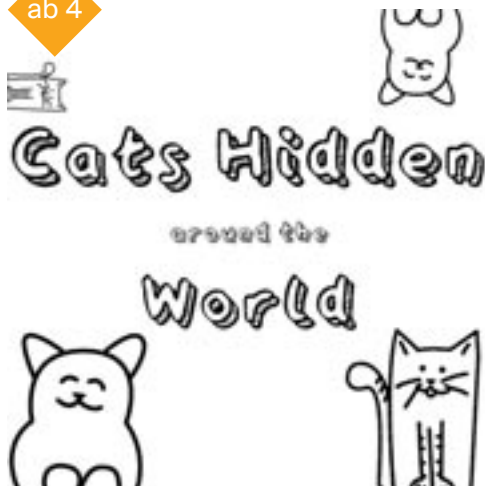
Helft eurem Kind, auch diesen Aspekt des Gamings realistisch einzuschätzen und zu reflektieren.



AB 4 JAHREN

In diesem Alter solltet ihr euer Kind bei den Spielerlebnissen begleiten. Mit Unterstützung fällt jungen Kindern der Einstieg in digitale Spiele noch leichter und die Erlebnisse und Emotionen können gemeinsam besprochen werden. Einige der vorgestellten Spiele haben eine kurze Spieldauer und lassen sich auch in kurzen Spielphasen erleben.

ab 4



CATS HIDDEN AROUND THE WORLD 1 & 2

Plattformen:

PC (Windows), Steam Deck

Für 1+ Spielende

Wir reisen in diesen Wimmelbild-Spielen einmal um die Welt. 100 Katzen verstecken sich in den detailreichen Stadtbildern und wollen gefunden werden. Egal ob im entspannten Modus oder beim Versuch, einen neuen Rekord aufzustellen, es gibt für die Spielenden immer neue Details zu entdecken. Die schwarz-weißen Bilder und der ruhige Soundtrack führen zu einem entspannten Spielerlebnis. Und gemeinsam macht die Suche nach den Katzen besonders viel Spaß!

ab 4



GLÜCKSBÄRCHIS – ENTDECKE DIE MAGIE!

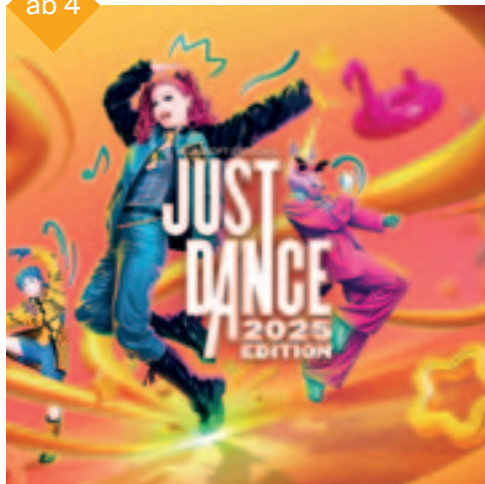
Plattformen:

Nintendo Switch 2*, PlayStation 5*

Für 1 Spielende*n

In zwei verschiedenen Spielmodi lernt unser Glücksbärchi viele kleine Minispiele kennen. Snake, Flappy Bird und viele andere Arcade-Games werden hier neu interpretiert. Die bunten Welten und stimmige Musik lockern das Spielerlebnis auf, auch wenn sich die Minispiele immer wiederholen. Durch die reduzierten Anforderungen bei der Steuerung und den langsam steigenden Schwierigkeitsgrad ist das Spiel auch für Gaming-Neulinge geeignet. Außerdem ist das Spiel vollständig vertont. So können auch Kinder, die noch nicht lesen können, problemlos mitspielen. Zusätzlich bietet es Unterstützung für farbenblinde Spielende.

ab 4



JUST DANCE

Plattformen:

Nintendo Switch 2*, PlayStation 5, XBOX Series

Für 1-6 Spielende

„Just Dance“ begeistert die Spielenden schon seit Jahren mit neuen Songs und alten Klassikern, zu denen eigene Choreografien erarbeitet wurden. Um viele Punkte zu erreichen, müssen die Spielenden die Bewegungen der tanzenden Figuren möglichst genau nachahmen. Mit neuen Spielmodi wird ein Schwerpunkt entweder auf Fitness gesetzt oder alternative Choreografien vorgestellt, bei denen jede*r mitmachen kann – unabhängig von körperlichen Einschränkungen oder Erfahrung.

Achtung: In der aktuellen Konsolengeneration wird keine Kamera mehr unterstützt. Die Tanzenden müssen einen Controller oder ein Smartphone mit installierter Just Dance-App in der Hand halten.

ab 4



MARIO KART WORLD

Plattformen:

Nintendo Switch 2

Für 1-4 Spielende (offline), 1-24 Spielende (online und im selben Netzwerk)

Eine Runde geht noch! Mario Kart – der Rennspiel-Klassiker – überzeugt auch in dieser Version. Neue Rennstrecken und Fahrer*innen, spannende Wettbewerbs-Modi und viele Fahrzeug-Optionen bringen frischen Wind in die Spielereihe. Mit der größeren Fahrer*innen-Anzahl fühlen sich die Rennen noch ein wenig chaotischer an, machen dabei aber immer noch Spaß. Dank der beibehaltenen Fahrhilfen für weniger geübte Spieler*innen können Groß und Klein weiterhin gemeinsam und mit Freude spielen.“

AB 6 JAHREN

In diesem Alter sind Kinder eigenständiger und meistern viele motorische Aufgaben schon ganz alleine. Ihr könnt euer Kind trotzdem beim Spielen unterstützen, indem ihr ihm längere Texte vorlest oder gemeinsam erste Leseerfahrungen sammelt.

ab 6



A LITTLE TO THE LEFT

Plattformen: PC (Windows, MacOS), Nintendo Switch 2*, PlayStation 5*, XBOX Series*, Steam Deck, Android

Für 1+ Spielende

In diesem Cozy-Game müssen die Spielenden verschiedene Gegenstände ordnen und sortieren. Egal ob Pasta-Formen, Bücher oder Knöpfe, in diesem Spiel findet alles seinen Platz. Manche Level können auf verschiedene Arten gelöst werden und regen zu noch mehr Knobelei an. Andere Lösungen sind von vornherein etwas schwieriger zu erkennen. Da aber das gesamte Spiel (abgesehen von den Menüs) ohne Text auskommt und jedes Level auch übersprungen werden kann, eignet sich das Spiel auch für die Jüngsten. Gemeinsam mit einer erwachsenen Person sollten auch die schwersten Rätsel kein Problem sein.

ab 6



DISNEY ILLUSION ISLAND

Plattformen: PC (Windows), Nintendo Switch 2*, PlayStation 5, XBOX Series, Steam Deck

Für 1-4 Spielende

Mickey, Minnie und Co werden zu einem Picknick eingeladen. Auf der Insel angekommen, erkennen sie aber, dass kein entspanntes Festmahl auf sie wartet. Viel mehr werden sie von den Bewohner*innen der Insel gebeten, verloren gegangene Bücher zu finden und zurück zu bringen. Kletternd und springend wird eine immer größer werdende Weltkarte erkundet. Im Laufe des Spiels kommen Hilfen dazu – für alle, denen die Steuerung schwerfällt. Besonders hervorzuheben ist, dass die vier Held*innen nie aktiv Gegner*innen bekämpfen und die Zusammenarbeit besonders großgeschrieben wird.

ab 6



RASCAL'S ESCAPE – FRECHDACHS AUF REISEN

Plattformen: PC (Windows), Nintendo Switch 2*, Android, iOS

Für 1-2 Spielende

Der kleine Dachs Rascal macht einen Testflug mit seinem Heißluftballon und wird davon-geweht. Nun liegt es an Bär und Eichhörnchen, den kleinen Frechdachs wieder zu finden. Ihre Abenteuer führen die beiden durch ganz Europa, wo sie verschiedenen Tieren helfen und mehr Hinweise sammeln. In den verschiedenen Bereichen gibt es viel zu lernen und zu entdecken. Vor allem zu zweit macht dieses Erkundungsspiel besonders viel Spaß. Die Texte sind zwar alle vertont, aber durch die Steuerung und die Schwierigkeit verschiedener Aufgaben empfehlen wir das Spiel für Volksschulkinder.

ab 6



SUPER MARIO PARTY JAMBOREE

Plattformen:

Nintendo Switch 2*

**Für 1-4 Spielende (offline),
1-20 Spielende (online)**

Auch im neuesten Partyspiel rund um Mario und seine Freund*innen sind viele spannende Minispiele vertreten. Für jede gewünschte Spieldauer gibt es einen eigenen Modus, vom schnellen Minispielhafen bis hin zur großen Party. Viele verschiedene Fähigkeiten wie Genauigkeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Ausdauer werden gefördert – es ist für jede Altersklasse und alle Interessen etwas dabei. Auch die große Spielfigurenauswahl und die niederschwellige Steuerungserklärung überzeugen und machen Lust auf noch eine schnelle Runde.

AB 8 JAHREN

Kinder können in den späteren Jahren der Volksschule schon eigenständig spielen. Zusammen mit Freund*innen oder der Familie wird die Spielerfahrung noch wertvoller. Achtet aber darauf, dass euer Kind noch nicht online (mit Fremden) spielt.

ab 8



KEYWE

Plattformen: PC (Windows, MacOS), Nintendo Switch 2*, PlayStation 5*, XBOX Series*
Für 1-2 Spielende

Zwei neuseeländische Kiwis treffen im Urlaub auf einen überforderten Briefträger und beschließen, ihm zu helfen. Am Postamt warten Briefe und Pakete auf die Vögel, die in möglichst kurzer Zeit bearbeitet werden sollen. Zusätzliche Bonusspiele bringen noch mehr Abwechslung in das Spiel. Auch wenn ein Kiwi alleine das Postamt übernehmen könnte, so ist es zu zweit doch um einiges einfacher und auch lustiger. Mindestens ein Postvogel sollte gut lesen können, um die Anweisungen der Absender*innen zu verstehen. Besonders unterhaltsam ist die Garderobe, in der die Spielenden in neue Federkleider schlüpfen und viele schräge Hüte aufsetzen können.

ab 8



LOCOMOTO

Plattformen: Nintendo Switch 2*, PC (Windows)
Für 1 Spielende*n

Dieses kleine Reisespiel macht die Spielenden zu Zugführer*innen und führt sie kreuz und quer durch das Land. Anfangs liegt der Schwerpunkt darauf, dass die Lok genügend Kohle bekommt, später kommen noch mehr Aufgaben dazu. Wer die verschiedenen Dörfer und Städte erkundet, entdeckt interessierte Fahrgäste, kleine Nebenaufgaben und Verschönerungsoptionen für den eigenen Zug. Dieser Zug-Simulator ist stressfrei und entspannt, da es aber keine vertonten Dialoge gibt, sollten die Spielenden schon gut lesen können.

ab 8



NAIAD

Plattformen:

PC (Windows, MacOS), Nintendo Switch 2*, PlayStation 5*, XBOX Series*

Für 1 Spielende*n

In diesem Cosy Game gibt es als Wassernymphe „Naiad“ so richtig viel zu erkunden und zu erleben. Die Spielenden schwimmen und tauchen durch diverse Landschaften, Tageszeiten und Geschichten. Da auch einige Tiere, Pflanzen und Menschen die Hilfe der Spielenden brauchen, lockern kleine Puzzles und Aufgaben die Entdeckungsreise auf. Das Spiel besticht durch seine Grafik und die bezaubernde Musik und ist auch für unerfahrene Spielende geeignet. Da die Geschichte aber nur durch unvertonten Text erzählt wird, empfehlen wir das Spiel für Spieler*innen mit Leseerfahrung.

ab 8



PICO PARK 2

Plattformen:

PC (Windows), Nintendo Switch 2*, XBOX Series*, Steam Deck

Für 1-8 Spielende

„Pico Park 2“ ist der Nachfolger eines superchaotischen Partyspiels und bietet viele neue Inhalte. 1-8 Personen müssen in diversen kurzen Levels beweisen, dass sie gut aufeinander abgestimmt sind. Jump-and-Run-Levels wechseln sich mit kleinen Rätseln und Geschicklichkeitsspielen ab. Die Spielenden lernen mit der Zeit neue Mechaniken kennen und werden vor neue Herausforderungen gestellt. Die Grafik ist einfach gehalten, die Steuerungsmöglichkeiten in den 2D-Levels reduziert. Durch die Rätsel und den Zeitdruck ist das Spiel jedoch nicht für die Jüngsten geeignet. Kommunikationsfreudige Spielende, die auch mal einen Rückschlag einstecken können, werden mit diesem Titel viel Spaß haben.

AB 10 JAHREN

Geht auf Spielewünsche eurer Kinder nicht vorschnell ein. Setzt euch mit dem gewünschten Titel auseinander und besprecht gemeinsam, ob und warum das Spiel für euer Zuhause geeignet ist – oder eben nicht. So zeigt ihr eurem Kind, dass ihr seine Interessen ernst nehmt und euch aktiv damit beschäftigt.

ab 10



ASTRO BOT

Plattformen: PlayStation 5
Für 1 Spielende*n

Nachdem der Bösewicht Nebulax das Mutterschiff von Roboter Astro zerstört hat, muss dieser seine Crew und die verloren gegangenen Teile des Raumschiffs wieder zusammensuchen. Die Spielenden müssen fremde Welten erkunden, Hindernisse überwinden und Gegner*innen ausschalten. Zusätzlich sind auch ein paar Bosskämpfe zu bestreiten. Die Welten sind liebevoll gestaltet, die Funktionen des Playstation-Controllers werden voll ausgereizt und die Musik rundet das Spielerlebnis ab. Abenteuerlustige Spielende können mit diesem Spiel viele Stunden verbringen.

ab 10



MOVING OUT 2

Plattformen: PC (Windows), Nintendo Switch 2*, PlayStation 5*, XBOX Series*, Steam Deck
Für 1-4 Spielende

Noch mehr Spieler*innen, noch mehr Chaos? Als Mitarbeitende eines Umzugsunternehmens müssen die Spielenden in möglichst kurzer Zeit alle Kisten, Gegenstände und auch Tiere von A nach B transportieren. In den ersten Levels werden die Häuser nur ausgeräumt, später müssen die Kisten und Möbel im neuen Haus auch an ihren korrekten Platz gebracht werden. Dieses chaotische Spiel lässt bis zu vier Spielende anpacken. Wir empfehlen, es mindestens zu zweit zu spielen. Lobenswert sind die vielen Einstellungen, die einzelne Aspekte des Spiels leichter machen können.

ab 10



SACKBOY: A BIG ADVENTURE

Plattformen:

PC (Windows), PlayStation 5*, Steam Deck

Für 1-4 Spielende

Der böse Vex entführt die Sacklinge und lässt sie für sich an einer gefährlichen Maschine arbeiten. Um das zu verhindern, müssen die Spielenden mit ihrem „Sackboy“-Avatar verschiedene Levels bewältigen und dem Bösewicht die Teile für seine Maschine wegschnappen. Anders als die Spiele der Vorgänger-Reihe „Little Big Planet“ können diese Welten in 3D erkundet werden. Das Spiel lässt sich von 1-4 Spielenden gleichzeitig spielen. Neben niedlichen Kostümen, detailreichen Welten und spannenden Multiplayer-Bereichen warten viele neue Aufgaben auf die Spieler*innen.

ab 10



UNRAILED 2

Plattformen:

PC (Windows), Steam Deck

**Für 1-4 Spielende (offline),
1-8 Spielende (online)**

Der Zug ist schon unterwegs und die Strecke ist noch nicht einmal fertig gestellt? Das kann ja nur stressig werden! Bäume müssen gefällt, Felsen abgebaut und Schienen erstellt werden – und das, während der Zug immer wieder von Monstern angegriffen wird. In diesem Spiel liegt der Fokus auf Kooperation und Kommunikation – schnelle Finger sind auch von Vorteil. Wer das Hauptspiel zu Ende gespielt hat, kann auch eigene Level erstellen oder von der Community geschaffene Level ausprobieren.

AB 12 JAHREN

Auch wenn einige für dieses Alter passende Spiele einen Online-Modus haben, so steht mitunter in den AGBs, dass Jugendliche die Online-Dienste erst ab 14 Jahren nutzen dürfen. Kontrolliert daher die Vorgaben gemeinsam und achtet darauf, immer ein offenes Ohr zu haben. Nur wenn euer Kind sich euch anvertraut, könnt ihr Schwierigkeiten gemeinsam meistern.

ab 12



SEASON: A LETTER TO THE FUTURE

Plattformen:

PC (Windows), PlayStation 5*

Für 1 Spielende*n

Ein unbekanntes Ereignis droht, alles zu verändern. Die junge Estelle zieht daher los, um der Nachwelt einen umfassenden Einblick in ihre Lebenswelt zu geben. Mit Hilfe einer Kamera, eines Stimmrekorders und dem Tagebuch entscheiden die Spielenden selbst, welche Erinnerungen festgehalten werden sollen. Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf der Erkundung mit dem Fahrrad und den Dialogen mit den Bewohner*innen der Welt. Es sind keine schwierigen Aufgaben dabei, aber durch die philosophischen Gespräche und die melancholische Stimmung sollten die Spielenden eine gewisse Reife mit sich bringen.

ab 12



WE WERE HERE – SERIE

Plattformen: PC (Windows), PlayStation 5*, XBOX Series*, (Steam Deck teilweise unterstützt)
Für 2 Spielende (1 Exemplar pro Person erforderlich!)

In dieser Reihe an Rätselspielen dreht sich alles um die verzweigte Schneelandschaft, in der die Spielenden immer wieder gefangen sind. In gruseligen Schlössen und auf winzigen Booten sind immer wieder Rätsel zu finden, die gelöst werden müssen. Die Spielenden sind im Spiel mittels Walkie-Talkie verbunden und geben sich gegenseitig Hinweise, um die Herausforderungen zu überwinden. Da die Rätsel teilweise sehr schwer (oder stressig) sind und in der Geschichte manchmal gruselige Elemente vorkommen, empfehlen wir das Spiel erst ab 12 Jahren. Der erste Teil der Serie ist aber kostenlos – so kann die Spielreihe getestet werden.

WIENXTRA- SPIELEBOX

8., Albertgasse 37

☎ 01 909 4000 83424

spielebox@wienxtra.at

spielebox.at

📷 wienxtra

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr: 13:00–18:30

Di, Do: 10:00–12:00

Sa (Oktober – März): 10:00–14:00



🚶 U6-Station „Josefstädter Straße“

Straßenbahnlinien 2, 5 und 12 🚊-Station „Albertgasse“