

Berlin, 04.12.2023

## TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS: Die Sieger 2023 stehen fest und Kinderschutzpreis für TOMMI

Zwei Monate haben 4.238 Kinder und Jugendliche in über 50 [Bibliotheken](#) in Deutschland, Österreich und der Schweiz gerätselt und getüftelt, um beim Kindersoftwarepreis TOMMI 2023 die besten Games und Bildungsangebote für Kinder und Jugendliche zu küren. Frisch dabei war die brandneue Kategorie „Jugendpreis Bildung“, die mit ernsthaften Inhalten Jugendliche ab 12 Jahren anvisiert. Eine [Fachjury](#) hatte zuvor die Nominierungen festgelegt. Nun stehen die Sieger fest.

Bei der gestrigen Preisverleihung (3.12.2023) wurden nun die Sieger im Rahmen des Medienmagazins „Team Timster“ bei KiKA, auf [kika.de](#) und im KiKA-Player ausgezeichnet.

Die ersten Plätze in den folgenden Kategorien sind:

- Apps: Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)
- PC: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake (THQ Nordic)
- Konsole: Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Nintendo)
- Jugendpreis Games: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom (Nintendo)
- Elektronisches Spielzeug: Hey Clay (TOMY)
- Bildung: Flik Flak - The Adventure of Time (Swatch AG/Fox and sheep)
- Jugendpreis Bildung: Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)
- TOMMI Inklusiv: Hot Wheels Unleashed Turbocharged (Milestone) und Artenkunde Puzzle (SWR)

(Kita: Bestes Familienspiel: Wird auf dem KITA-Online-Kongress im März 2024 bekannt gegeben)

### Kinderschutz-Auszeichnung für den TOMMI

Im September wurde der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI mit dem HanseMercur-Preis für Kinderschutz ausgezeichnet. Der TOMMI, heißt es zur Begründung, sei eine „wegweisende Initiative, die Kinder und Jugendliche aktiv einbezieht und dazu befähigt, sich souverän in der digitalen Welt zu bewegen.“ Damit wurde auch die Arbeit der Öffentlichen Bibliotheken gewürdigt, die eine wichtige Schlüsselrolle in der Medienkompetenzvermittlung und Präventionsarbeit innehaben.

### Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, biblio}uisse, der Büchereiverband Österreichs (bvö), der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Dein Spiegel, Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kindergarten heute, der KITA Onlinekongress, Partner & Söhne und das ZDF.

### Ziele des TOMMI

Der TOMMI fördert die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und vermittelt den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps. Öffentliche Bibliotheken sind dabei ein unverzichtbarer Partner des TOMMI, denn sie verfügen über den Raum, die Technik und das geschulte Personal.

### PRESSEKONTAKT

FEIBEL.DE - Büro für Kindermedien

Thomas Feibel

Jenaerstr. 15

10717 Berlin

Tel: 030.85733030

Mob: 0172.9319446

[tom@feibel.de](mailto:tom@feibel.de)

<https://tommi.kids>

## Alle Sieger 2023 Kurzübersicht

### Apps

Platz 1: Majority	WOTI World of Tomorrow Institute GmbH
Platz 2: Brixity	Chris O'Kelly / Devsisters
Platz 3: Peridot	Niantic

### PC

Platz 1: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake	THQ Nordic
Platz 2: The Wandering Village	Stray Fawn
Platz 3: Sticky Business	Assemble Entertainment

### Konsole

Platz 1: Kirby's Return to Dream Land Deluxe	Nintendo
Platz 2: Everybody 1-2- Switch	Nintendo
Platz 3: Pikmin 4	Nintendo

### Jugendpreis Games (USK 12)

Platz 1: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom	Nintendo
Platz 2: Hogwarts Legacy	Warner
Platz 3: Ratchet & Clank: Rift Apart	Sony

### Elektronisches Spielzeug

Platz 1: Hey Clay	TOMY
Platz 2: Furby	Hasbro
Platz 3: Bitzee	Spin Master

### Bildung

Platz 1: Flik Flak - The Adventure of Time	Swatch AG/ Fox and sheep
Platz 2: Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur	Bundesministerium für Bildung und Forschung
Platz 3: WAS IST WAS - der Podcast	Tessloff

### Jugendpreis Bildung

Platz 1: Facts & Fakes 2	Deutsche Telekom Stiftung
Platz 2: Glasfäden	Causa Creations Interactive Media GmbH
Platz 3: <a href="https://youngdata.de">https://youngdata.de</a>	Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

### TOMMI Inklusiv

Hot Wheels Unleashed Turbocharged	Milestone
Arten Puzzle	SWR

**BEGRÜNDUNGEN DER KINDER- UND JUGENDJURY AUF DER NÄCHSTE SEITE**

## **BEGRÜNDUNGEN DER KINDER- UND JUGENDJURY**

### **KATEGORIE APPS**

#### **Platz 1: Majority (WOTI World of Tomorrow Institute GmbH)**

Das sagt die Kinderjury: „Majority“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir in diesem Simulationsspiel sehr realistisch Städte aufbauen. Dabei müssen wir besonders taktisch denken und strategisch vorgehen, um die Einwohner zu ernähren und sie glücklich zu machen. Wenn wir nicht auf die Bedürfnisse der Menschen eingehen, dann wandern sie aus. Wir würden „Majority“ wiederspielen, weil es megaviel Spaß macht. Hier wird nichts vorgegeben und die Möglichkeiten sind grenzenlos. Wir probieren alles aus und lassen der Fantasie freien Lauf.

#### **Platz 2: Brixity (Chris O'Kelly / Devsisters)**

Das sagt die Kinderjury: „Brixity“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es einfach riesigen Spaß und gute Laune macht. Die Grafik ist sensationell und wir mussten gut mit dem System umgehen und große Fingerfertigkeit beweisen, um Häuser, Theater und Gärten zu bauen und so immer mehr Bevölkerung anzulocken. Wir finden es richtig toll, dass man Oasen schaffen muss, weil Natur für die Menschen wichtig ist. Wir müssen sogar besonders gut Englisch können, weil das Spiel nicht auf Deutsch ist. Es gibt inApp-Käufe und eine Verlinkung zu Discord. Da müssen wir gut aufpassen.

#### **Platz 3: Peridot (Niantic)**

Das sagt die Kinderjury: „Peridot“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil diese Haustiersimulation voll süß ist. Es macht sehr viel Spaß und der Dot ist der Wahnsinn!! Wir mussten ihn erstmal zum Leben erwecken, ihn füttern und uns richtig gut um ihn kümmern. Wir fühlen uns nicht mehr alleine und haben das Wesen „Knuffi“ genannt. Knuffi kommt auch auf die Hand, wenn wir sie ihm hinhalten und dann konnten wir ihn sogar streicheln. Gerade Augmented Reality macht das besonders echt und besonders toll für Kinder. Bei InApp-Käufen sind wir vorsichtig.

### **KATEGORIE PC**

#### **Platz 1: SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake (THQ)**

Das sagt die Kinderjury: „SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil diese Mischung aus Jump'n Run und Adventure harte Arbeit ist, aber auch Spaß! Das Spiel ist unglaublich gut, voller witziger Dialoge und die Welt ist auch sehr cool gestaltet. Es macht einfach Spaß mit Pizzaboxen zu gleiten, rennend und springend Missionen zu erfüllen und die Gegner zu verknoppen. Das Spiel ist sehr lustig und das ist auch gut für den Körper, weil das dann ein glückliches Gefühl macht.

#### **Platz 2: The Wandering Village (Stray Fawn)**

Das sagt die Kinderjury: „The Wandering Village“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil das Spiel eine unglaublich krasse Idee hat: Wir sollen auf dem Rücken eines laufenden Dinosauriers ein Dorf bauen und die Bewohner darauf gut versorgen. Dabei mussten wir alles im Blick behalten, gut wirtschaften, auf die Ressourcen achten, damit es keinem an etwas mangelt. Auch die Grafik gefällt uns, sie ist so fantasie reich wie aus einem Fantasie reich. Der Dino finden wir voll mystisch, legendär und interessant. Wir würden es bestimmt wieder spielen und dann besser darauf achten, die Bewohner nicht so schnell verhungern zu lassen.

#### **Platz 3: Sticky Business (Assemble Entertainment)**

Das sagt die Kinderjury: „Stick Business“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil das Spiel neu und sehr speziell ist und wir sowas noch nie vorher gesehen haben. Wir sind darin stolzer Besitzer eines Stickershops, der eigene Sticker erstellt und Bestellungen annimmt. Dabei beliefern wir nicht nur viele Kunden, sondern erfahren auch noch nebenbei eine Menge über sie. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass man nicht verlieren kann und es einfach nur sehr entspannend ist, mal nicht die ganze Welt vor Bösen zu retten. Auch für jüngere Kinder gut geeignet.

### **KATEGORIE KONSOLE**

#### **Platz 1: Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Nintendo)**

Das sagt die Kinderjury: „Kirby's Return to Dream Land Deluxe“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es einfach unglaublich volles Abenteuer ist, uns die fremde Welt gefällt und wir von der Gestaltung der Figuren sehr beeindruckt sind. Kirby ist einfach der Knaller, wenn er mit seinem Mund alles Mögliche einsaugen kann und dann seinen Mund als Kanone benutzt, um böse Charaktere zu besiegen. Es gibt unendlich viele Fähigkeiten zu entdecken. Aber am meisten macht es Spaß, wenn wir es zusammen mit anderen spielen.

#### **Platz 2: 1-2-Switch (Nintendo)**

Das sagt die Kinderjury: „1-2-Switch“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es das beste Partyspiel der Welt ist und im „Multiplayer“ wirklich sehr sehr viele Personen mitmachen können. Dabei treten wir alleine oder in Gruppen in sehr witzigen Minispielen und Challenges gegeneinander an. Bei diesem Spiel bleibt keiner ruhig sitzen, weil sich alle viel bewegen müssen, zum Beispiel um einen Tanzpartner zu finden. Wir müssen sehr geschickt sein und uns miteinander absprechen. Wenn wir uns besonders viel bewegen, haben wir vielleicht auch eine Chance zu gewinnen. Es sind viele Mini-Spiele in Einem und wir haben viel gelacht.

### **Platz 3: Pikmin 4 (Nintendo)**

Das sagt die Kinderjury: „Pikmin 4“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es sehr lustig, abenteuerlich und richtig fantasievoll ist. Wir laufen durch eine toll animierte Welt eines Planeten und müssen dort in einer Mischung aus Adventure und Strategiespiel eine verlorengegangene Mannschaft wiederfinden. Richtig toll sind die bunten Pikmins, die wir sammeln, aufstellen und werfen. Dabei erfüllen wir viele Missionen. Uns hat einfach ALLES gefallen und wir würden es jederzeit wieder spielen, weil es großartig ist. Besonders witzig ist der Hund.

## **KATEGORIE JUGENDPREIS GAMES**

### **Platz 1: The Legend of Zelda: Tears of Kingdom (Nintendo)**

Das sagt die Jugendjury: „The Legend of Zelda: Tears of Kingdom“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir in diesem Action-Adventure noch lange nicht alles in dem wunderschön gestalteten Open World-Spiel sehen und entdecken konnten. Und es gibt noch sooo viele Dinge, die wir nicht ausprobiert haben. Hier stimmt einfach alles: packende Story, die Supergrafik und Atmosphäre, die Spannung, die Quests und Sidequests oder das freie Herumlaufen. Mysterien aufdecken, Rätsel lösen und Monster besiegen ist nun mal voll unser Ding.

### **Platz 2: Hogwarts Legacy (Warner)**

Das sagt die Jugendjury: „Hogwarts Legacy“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil wir die Harry Potter Welt lieben und sehr lange auf dieses Spiel gewartet haben. In diese Welt einzutauchen und auf Hogwarts selbst als Schüler\*in eingeladen zu werden, hat uns begeistert. Wir kämpfen gegen böse Kreaturen, lernen neue Zaubersprüche und kaufen neue Ausrüstung für Hogwarts. Uns hat gefallen, dass wir in der Open World so viel entdecken können, die Fights gegen Trolle und andere Gegner schon sehr smooth ist und die versteckten Rätsel richtig großen Spaß machen.

### **Platz 3: Ratchet & Clank: Rift Apart (Sony)**

Das sagt die Jugendjury: „Ratchet & Clank: Rift Apart“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es in pralles Action-Adventure mit atemberaubender Grafik und einem tollen Humor ist. Wenn nur der böse Dr. Nefarious nicht wäre! Endlich können wir das auch am PC spielen. Wir mussten mit Waffen wie Axt, Pistole, Minigun und magischem Handschuh kämpfen, um weiterzukommen. Gefallen hat uns der Open World Modus, die spannende Story und die Shooter-Elemente, bei denen wir gut zielen mussten und die Gegner sehr stark waren..

## **KATEGORIE ELEKTRONISCHES SPIELZEUG**

### **Platz 1: Hey Clay (TOMY)**

Das sagt die Kinderjury: „Hey Clay“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es uns besonders gut für jüngere Kinder gefallen hat. Vor allem die Mischung aus App und echter Knete macht richtig viel Spaß, weil wir was mit den Händen kreieren können., Wir können Tiere aus verschiedenen Sets wählen und die Tiere in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung nachkneten. Dazu brauchen wir viel Fingerspitzengefühl und ein gutes Auge für die richtigen Maße. Neben dem total süßen Tierdesign hat uns gefallen, dass die Knete am Ende trocknet und wir dann ein Spielzeug haben.

### **Platz 2: Furby (Hasbro)**

Das sagt die Kinderjury: „Furby“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es wie ein Haustier zum Anfassen ist und er die ganze Zeit mit uns quatscht. Er macht immer Faxen und wenn wir ihn kitzeln, muss er lachen. Er ist voll cool programmiert und designt. Es macht schon alleine Spaß ihn anzusehen, wenn die Ohren die Farbe wechseln. „Furby“ ist lustig und cool, und obwohl er tanzen und viel andere Sachen kann, hat uns das Nachpappern am besten gefallen. Kuschneln, spielen, kommunizieren- von „Furby“ kriegen wir einfach gute Laune.

### **Platz 3: Bitzee (Spin Masters)**

Das sagt die Kinderjury: „Bitzee“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es ein virtuelles Haustier wie ein Tamagochi in einer kleinen lila Box ist, die wir leicht überall mithinnehmen können. Wir haben viele verschiedene Bitzees und müssen dann genau schauen, dass es allen gut geht und uns gut um sie kümmern. Wenn wir uns gut um sie gekümmert haben, entwickeln sich die Bitzees weiter. Es macht großen Spaß und ist vor allem für nebenher geeignet. Das Spielzeug ist richtig süß gemacht und rein technisch sieht das auch irgendwie verrückt aus. Und man kann so viel mit so wenig erreichen.

## **KATEGORIE BILDUNG**

### **Platz 1: Flik Flak - The Adventure Of Time (Swatch AG/ Fox and sheep)**

Das sagt die Kinderjury: „Flik Flak - The Adventure Of Time“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es für jüngere Kinder eine ganz tolle und witzige Idee ist, ihnen das Lesen der Uhrzeit beizubringen. Die App kann ihnen zu zeigen, wie sich Morgen, Mittag, Nachmittag und Abend unterschieden lassen. Wir mussten die fehlenden Teile finden, Zahlen einfügen, über Hindernisse springen und durften sie dabei nicht berühren. Wir mussten ein gutes Reaktionsvermögen beweisen. Bei „Flik Flak- The Adventure Of Time“ wechseln sich spielen und lernen gut ab.

### **Platz 2: Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur (Bundesministerium für Bildung und Forschung)**

Das sagt die Kinderjury: „Tonis Escape- dem Hacker auf der Spur“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil es ein echtes Escape-Room-Spiel mit großem Nervenkitzel ist. Darin müssen wir einen gefährlichen Hacker aufhalten, bevor er die Stadt übernimmt. Erst entkommen wir aus einem verschlossenen Haus, dann retten wir die Eltern, bevor wir den Hacker schließlich stoppen.

Dabei haben wir eine ganze Menge über Cyber-Kriminalität und Sicherheit im Netz gelernt. Es hat uns inspiriert, besser auf unsere persönlichen Daten zu achten und vorsichtiger im Internet zu sein.

### Platz 3: WAS IST WAS - der Podcast (Tessloff)

Das sagt die Kinderjury: „Was ist Was - der Podcast“, gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es wirklich auch mal was anders ist und es richtig spannend sein kann, genau zuzuhören. Es gibt dabei viele Themen über Tiere bis hin zu Technik, aber wir haben uns das Thema Ägypten ausgesucht. Es ist superspannend zuzuhören, wie das Grab des Tutenchamun gefunden wurde. Die zwei Erzähler hatten außerdem wirklich gute Stimmen und wir hörten ihnen gerne zu. Wenn uns eine Geschichte gut erzählt wird, hilft uns das beim Lernen- ganz ohne Ablenkung durch Bilder.

## KATEGORIE JUGENDPREIS BILDUNG

### Platz 1: Facts & Fakes 2 (Deutsche Telekom Stiftung)

Das sagt die Jugendjury: „Facts & Fakes 2“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir durch dieses Spiel herausfinden können, was Fakes und Fakten sind. Wir finden dieses Thema wichtig, recherchieren gerne und prüfen verschiedene Artikel auf ihre Vertrauenswürdigkeit. Das Spiel sieht wie eine echte App für News aus und ist eine gute Mischung aus realistisch und unrealistisch. Wir mögen die Minispiele, auch wenn sie mit der Zeit immer schwerer werden. Uns hat gefallen, dass die Personen im Spiel etwa in unserem Alter sind und wir sehr viel selber machen können.

### Platz 2: Glasfäden (Causa Creations Interactive Media GmbH)

Das sagt die Jugendjury: „Glasfäden“ gewinnt beim TOMMI den 2. Platz, weil die App sehr ansprechend im Stil einer Graphik Novel die Migrationsgeschichte von vietnamesischen Vertragsarbeiter\*innen erzählt. Dadurch ist es nicht trocken, sondern anschaulicher. Gut gefallen haben uns auch die alten Fotografien und die Grafik, die trotz der künstlerischen Umsetzung einen Bezug zu Realität haben. Wir würden uns die App auf jeden nochmal anschauen, um in Ruhe alle geführten Interviews mit Kindern und Erwachsenen anzusehen.

### Platz 3: <https://youngdata.de> (Konferenz der unabhängigen Datenschutzbehörden des Bundes und der Länder (DSK) / Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern)

Das sagt die Jugendjury: Die Webseite „Youngdata“ gewinnt beim TOMMI den 3. Platz, weil es endlich mal für uns Jugendliche eine gute und verständliche Auswahl an Informationen zum Thema Datenschutz gibt. Zwar haben wir einiges schon vorher gewusst, aber eben vieles auch nicht. Der Aufbau ist sehr gut und vor allem haben wir verstanden, dass es beim Thema Datenschutz um uns als Menschen geht und nicht um Daten. So eine Seite würden wir uns auch für die Schule wünschen, wenn es um Medienkompetenz geht.

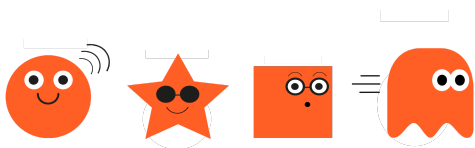
## TOMMI INKLUSIV- LOBENDE ERWÄHNUNGEN

### BARRIEREARMUT DER TOMMINIERTEN PC- UND KONSOLENSPIELE MIT UNSEREM PARTNER „GAMING OHNE GRENZEN“

Die Kinder und Jugendlichen aus dem Projekt „Level Up“ der Initiative „Gaming ohne Grenzen“ sowie die inklusiven Gruppen in den TOMMI-Bibliotheken haben die nominierten PC- und Konsolen-Spiele beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI auf ihre Barrierefreiheit in den Bereichen „Hören“, „Sehen“, „Verstehen“ und „Steuern“ getestet, um gemeinsam herauszufinden, ob alle mitspielen können.

Die Barrierefreiheit im Bereich „Hören“ ist schon weit vorangeschritten. 15 der 20 Titel wurden von den Tester\*innen als barrierefrei für Spielende mit Höreinschränkung empfunden. In den anderen Bereichen gibt es noch großen Nachholbedarf. Nur wenige Spiele konnten die Kinder und Jugendlichen mit Behinderung überzeugen.

Die Kinder und Jugendlichen heben dennoch die Spiele „Hot Wheels Unleashed 2“ und das „Artenkunde Puzzle“ für ihre fortgeschrittene Barrierefreiheit lobend hervor.



### Hot Wheels Unleashed 2 Turbocharged (Milestone)

Dieser Titel überzeugte die Tester\*innen mit und ohne Behinderung in den Kategorien „Hören“, „Verstehen“ und „Steuern“. Das Spiel funktioniert ohne Ton und war für Spieler\*innen mit Hörbehinderung daher gut spielbar. In der Kampagne gibt es zudem Untertitel. Das interaktive Tutorial, die verschiedenen Schwierigkeitsgrade und die vielen unterschiedlichen Fahrhilfen haben die Kinder und Jugendlichen überzeugt und das Spiel für Tester\*innen mit Lernbehinderung sehr zugänglich gemacht. Wichtige Textstellen werden durch Symbole ergänzt. Auch wenn es unvertonte Texte im Menü gibt, haben die Tester\*innen sie nicht als essentiell für das Spielen empfunden. Die comichaften Story-Filmsequenzen sind sehr verständlich und zudem wiederholbar. Gewünscht hätten sich die Kinder und Jugendlichen nur ein erneut abspielbares Tutorial und ein etwas übersichtlicheres Menü. Die individuell anpassbare und einfach gehaltene Steuerung sowie die Fahrhilfen und die Anpassbarkeit der Spielgeschwindigkeit sind nicht nur für Spieler\*innen mit Lernbehinderung, sondern auch für die Tester\*innen mit Körperbehinderung eine große Hilfe und ermöglichten ihnen das Mitspielen. Für Menschen mit einer Seheinschränkung sind die vertonten Texte in Filmsequenzen, die kontrastreichen Strecken, die meist ruhige Kameraführung und die blinkenden Richtungspfeile sehr hilfreich. Jedoch können diese blinkenden Elemente und schnellen Farbwechsel auch behindern, wenn sie nicht ausstellbar sind. Das Spiel ist allerdings für stark

seheingeschränkte oder blinde Spieler\*innen nicht spielbar, da es für viele visuelle Elemente keine auditiven Hinweise gibt. Im Bereich Sehen hätten sich die Tester\*innen daher mehr Einstellungsmöglichkeiten gewünscht.

#### **Artenkunde Puzzle (SWR)**

Das „Artenkunde Puzzle“ überzeugte die Tester\*innen in den Bereichen „Hören“, „Verstehen“ und „Steuern“. Das Spiel ist für Menschen mit Hörbehinderung gut spielbar, da alle Anweisungen als Texte lesbar sind und das Spiel ohne Ton auskommt. Fast alle Texte sind gleichzeitig auch vertont, was für Menschen mit Lernbehinderung sehr hilfreich ist. Fragestellungen und Buttons haben jedoch keine Vertonung, was das Spiel für blinde Personen nicht zugänglich macht. Auch die tierischen Puzzleteile sind nur visuell abgebildet - hier hätten sich Spieler\*innen mit Seheinschränkung und mit Lernbehinderung mehr Hilfen gewünscht. Das Spiel ist nur mit der Maus per Klick spielbar. Es müssen keine Tasten gedrückt gehalten werden und es gibt keinerlei zeitkritische Elemente, sodass das „Artenkunde Puzzle“ für Menschen mit Körperbehinderung spielbar sind, die ihre assistiven Technologien an den PC anschließen konnten. Auch wenn das Spiel keine Einstellungsmöglichkeiten bietet, hat es die Tester\*innen mit Behinderung mit dem barrierearmen Gamedesign überzeugt.