

NEWSLETTER - LEOS informiert: Fortnite

Liebe Eltern und Interessierte,

einmal pro Quartal gibt das Kinder-, Jugend- und Familienzentrum LEOS einen Newsletter zum Thema Mediennutzung heraus. In diesem Newsletter finden Sie Informationen rund um das Thema Medien, Soziale Netzwerke und Gaming, Vor- und Nachteile der Nutzung, hilfreiche Tipps zum Umgang mit Medien, aber auch die Sicht und Begeisterung der Kinder und Jugendlichen.

In diesem Newsletter geht es um das Videospiel „Fortnite“. Das Spiel hatte 2020 350 Millionen registrierte Spielerinnen und Spieler und ist mit 17% bei den 12 bis 13-jährigen auf Platz 2 und mit 22% bei den 14 bis 15-jährigen auf Platz 1 der Lieblingsspiele (JIM 2020). Doch was macht „Fortnite“ so beliebt?

Das Spiel ist eine Mischung aus Kämpfen, Überleben und Kooperation, wenn im Team gespielt wird und basiert auf einem Belohnungs- und Levelsystem. Ziel des Spiels ist es, alleine oder im Team aus bis zu 4 Spielerinnen und Spieler aus 100 Mitspielern als Letztes zu überleben. Die im Spiel verwendeten Waffen sind an existierenden Modellen angelehnt. Mitspielende die sterben, zerfallen und lassen alle ihre Ressourcen zurück.

„Fortnite: Rettet die Welt“, welches für alle gängigen Spielkonsolen verfügbar ist, hat von der USK eine Altersfreigabe von 12 Jahre. Das ist aber keine Altersempfehlung, sondern bedeutet lediglich, dass Fortnite ab diesem Alter nicht verstörend wirkt. Der Multiplayer-Modus „Battle Royale“ hat keine Altersfreigabe und wird auch nicht geprüft, da es nur online verfügbar ist. „Battle Royale“ kann u.a. über das Handy oder die Nintendo Switch kostenlos heruntergeladen werden. Die pädagogische Altersempfehlung für Fortnite ist ab 14 Jahren und im Nintendo e-Shop ab 16 Jahren.

Es können durch die im Spiel verwendete virtuelle Währung „V-Bucks“ In-Game-Käufe getätigt werden. „V-Bucks“ können mit echtem Geld erworben oder gesammelt werden. Das Sammeln beansprucht viel Zeit, weswegen Spielerinnen und Spieler zum Kauf von V-Bucks tendieren. Das Geld kann dazu verwendet werden, die eigene Spielfigur optisch aufzuwerten. Ohne diese Erweiterungen starten die Spielenden in jede Runde mit neuen Avataren. Eine eigene Spielfigur und andere Features, wie Siegertänze haben einen Wiedererkennungswert und können einen großen Reiz auf die Kinder haben.

Im Chat können sich die Teams austauschen und Strategien besprechen oder mit anderen Spielenden chatten. Aber durch eine fehlende Moderation kann jeder mit jedem Kontakt aufnehmen und der Chat wird nicht nach unangemessene und unerwünschte Inhalte gefiltert.

Für weitere Fragen können Sie mich – Delstan Khamo – gerne telefonisch unter 05208 - 991 190, 0171 1590702 oder per E-Mail d.khamo@leopoldshoehe.de erreichen.