

S.6 Steckbrief EA FC (Ultimate Team, FC Mobile)

Stand Oktober 2026. Angaben ändern sich laufend – im Zweifel im Store oder beim Hersteller prüfen. Video dazu: „EA FC – was Eltern wissen sollten“.

1. Was ist das Spiel?

Ein Fußballspiel mit echten Vereinen und Spielern – früher „FIFA“. Jedes Jahr im Herbst erscheint eine neue Ausgabe (Stand dieses Steckbriefs: **EA SPORTS FC 27**). Wichtigster Modus: **Ultimate Team** – ein Traumteam aus Spielerkarten bauen. Dazu die kostenlose Handy-Version **FC Mobile**.

Auf einen Blick

Plattformen	Konsolen, PC; FC Mobile für Handy/Tablet
Kosten	Vollpreis jedes Jahr; dazu FC Points für Packs (FC Mobile: kostenlos + Käufe)
Beliebtheit	bei Jungen in Deutschland Platz 3 (JIM-Studie 2025)

2. Altersfreigabe – und warum

USK 12 (seit 2023; vorher ohne Altersbeschränkung). Gründe laut USK (FC 25): **Erhöhte Kaufanreize, Druck zum Vielspielen**; enthält In-Game-Käufe + **zufällige Objekte**. FC Mobile: **USK 12**. **PEGI**: Seit Juni 2026 bekommen Spiele mit bezahlten Zufalls-Inhalten in der Regel **PEGI 16** – **FC 27 trägt erstmals PEGI 16** (Fachpresse, bestätigt im Xbox Store).

3. Warum es Jungen so fesselt

Das Gute: Echter Fußball mit Lieblingsverein und Stars; gemeinsames Spielen auf dem Sofa (auch mit Vätern); Planung, Taktik, Statistik.

Was festhält: **Packs** – Überraschungspakete mit Spielerkarten, Superstars sind sehr selten (eine Form von Lootbox). **Sonderkarten** fast jede Woche, nur kurz erhältlich. **Wochen-Wettbewerbe** („Rivals“, „Champions“) können ein ganzes Wochenende füllen.

4. Rundenlänge und gut aufhören

Ein Spiel dauert etwa **15–20 Minuten** (Erfahrungswert). Wer online mittendrin aufhört, verliert. **Tipp:** Vor dem Anpfiff prüfen: „Um halb neun ist Schluss. Reicht das noch für ein ganzes Spiel – oder lieber nicht anfangen?“

5. Geld – das Hauptthema bei EA FC

- **FC Points** (Spielwährung für echtes Geld) → vor allem **Packs** mit zufälligem Inhalt.
- **Wahrscheinlichkeiten** werden laut Hersteller vor dem Kauf angezeigt – gemeinsam anschauen, sie sind oft ernüchternd.

- **Österreich:** Der Oberste Gerichtshof hat entschieden, dass die Packs **kein Glücksspiel** sind (9 Ob 86/25z, 2026) – Geld zurück ist schwer, **vorher sperren** schützt am besten.

6. Chat, Kontakte und Risiken

Gegen Fremde meist ohne Gespräch. **Risiko:** Seiten, die Spielmünzen oder ganze Konten verkaufen – verboten, häufig Betrug, kann zur Kontosperre führen.

7. Jugendschutz-Einstellungen (kurz)

- **PlayStation / Xbox / Switch:** Familienbereich einrichten, **monatliches Ausgabenlimit** (0 € oder kleiner Betrag) für das Kinderkonto.
- **PC:** Kaufanfrage/Ausgabengrenze der Plattform (EA app, Steam, Microsoft).
- **FC Mobile:** Käufe nur mit Zustimmung (Bildschirmzeit / Family Link). Mehr: Blätter 5.4–5.8, 7.3.

8. Unsere Empfehlung als Eltern

Alter	Ab 12 Jahren; Spielen ohne Geld ist gut möglich.
Absprachen	Ausgabenlimit einrichten; festes Budget oder klar „keine Packs“; Zeit für Wochenend-Wettbewerbe begrenzen.
Warnzeichen	Heimliche Käufe, Guthabekarten, geliehenes Geld, Wut oder Niedergeschlagenheit nach dem Öffnen von Packs – dann ist es dem Glücksspiel sehr ähnlich.

9. Drei Fragen an Ihren Sohn

1. Wer ist der beste Spieler in deinem Team – und wie hast du ihn bekommen?
2. Was glaubst du: Wie oft ist in einem Pack ein Superstar?
3. Wie viel Geld wäre für dich okay – pro Monat?

Quellen (Stand Oktober 2026): USK-Titeldatenbank, EA Sports FC 25 (usk.de/usktitel/55729); Google Play (DE): EA FC Mobile; PC Games (22.07.2026): „EA Sports FC 27 – PEGI 16 wegen Lootboxen“; Xbox Store: EA SPORTS FC 27 (PEGI 16, abgerufen 17.10.2026); PEGI: Neue Kriterien (12.03.2026); RIS/OGH 9 Ob 86/25z (19.02.2026); EA: FC 27 erscheint am 25.09.2026; mpfs: JIM-Studie 2025.