



... ► [Beurteilungen](#) ► [Rollenspiele](#) ► [Demon's Souls](#)



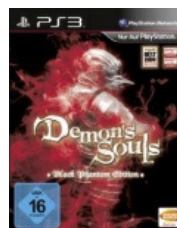
Demon's Souls

Genre
Rollenspiele

USK
ab 16 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb
Bandai Namco Games
Erscheinungsjahr
2010.06
Systeme
Playstation 3
System im Test
Playstation 3
Homepage des Spiels
[Link](#)
Kurzbewertung
Sehr forderndes, spannend düsteres
Fantasy-Abenteuer



Spielbeschreibung:

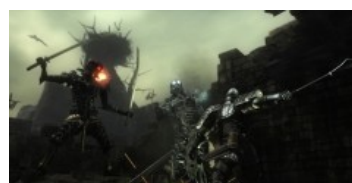
Manchmal liegen Marketingfachleute daneben. Es wird zwar ein Produkt entwickelt, man glaubt aber nicht so recht an den Erfolg und bringt es erst in einer bestimmten Region heraus. Bei dem japanischen Action-Rollenspiel mit westlichem Mittelalter-Setting "Demon's Souls" war das der Fall. Zuerst wurde das Spiel nur in Fernost veröffentlicht. Dort entwickelte es sich zum Verkaufsschlager und sorgte auch im Westen für eine große Aufmerksamkeit und wurde kräftig importiert. Man entschloss sich dann das Spiel in den USA herauszubringen. Die Sonderausgabe mit Strategiebuch, Kunstzeichnungen und Soundtrack war schnell ausverkauft, das Spiel bekam Höchstwertungen, trotz hohem Schwierigkeitsgrad. Nun ist das Spiel in Europa in der Black Phantom Edition mit einem runderneuten Strategiebuch, Soundtrack usw. erhältlich und wir können das Spiel aus einem pädagogischen Blickwinkel betrachten.

Die Geschichte von "Demon's Souls" ist schnell erzählt. Das Land Boletaria wird von einem düsteren Nebel überzogen. Mit dem Nebel hielt das Böse in Form eines mächtigen Dämonen Einzug in das einst so reiche und mächtige Land. Es liegt nun an dem Spieler, fünf riesige Gebiete zu erkunden, das Böse zu besiegen und dem Reich wieder Frieden und Licht zu bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn das Spiel ist sehr fordernd und kann nur ausdauerbereiten und frustresistenten Spielern empfohlen werden. Die werden aber mit einem der interessantesten und atmosphärisch dichtesten Spiele für die Playstation 3 belohnt.

Pädagogische Beurteilung:



Autor
Kadir Yilanci
Einzeltest



Startseite

Spiele

- Aktuell
- Beurteilungen**
- Spiele-Dossiers
- Tipp der Redaktion
- Video-Beurteilungen
- Spielesuche

Ratgeber

- ★ Familie
- ★ Schule
- ★ Jugendhilfe
- News
- Artikel
- Dossiers
- Praxisprojekte
- Aus der Jugendredaktion
- Videos
- Plattformen
- Alterskennzeichen & Jugendschutz
- Rechtliche Aspekte
- Faszination
- Medienwirkung

Service

- Wieso Weshalb Warum
- Team
- Die Spieletester
- Die Jugendredaktion
- Schirmherrschaft
- Unser Angebot
- Materialien
- Kooperationen
- Weitere Projekte
- RSS Feeds
- Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

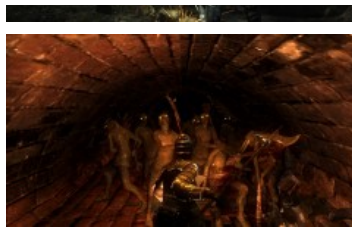
Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Aller Anfang ist (besonders) schwer

Bevor der Spieler seine Klingen schärft, um unzählige Zombiewesen, Höllenhunde, Drachen, Skelett-Krieger, Feuerkäfer und viele Levelbosse zu bekämpfen, wird rollenspieltypisch erst mal ein Charakter erschaffen. Es stehen bis zu 10 Klassen wie Dieb, Ritter, Magier, Adliger etc. bereit. Jede Klasse besitzt die gleichen Attribute wie Ausdauer, Beweglichkeit, Magie, Glück etc. aber mit unterschiedlicher Stärke. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist der Spieler jedoch nicht an die Fähigkeiten der Charakterklasse gebunden, kann also die anfänglichen Vor- und Nachteile einer Klasse nach und nach ausgleichen. So kann beispielsweise auch ein auf Nahkampf ausgerichteter Ritter Zauber- und Magiesprüche erlernen. Da aber das Spiel recht schwer ist, wird für Anfänger die Klasse Adliger empfohlen, die schon zu Beginn über einen mächtigen Zauberspruch verfügt. Alle anderen sollten ihrer Neigung freien Lauf lassen und experimentieren.



Das erste Ausgabe des Spiel kommt mit einem englisch-sprachigen Strategiebuch. Das Strategiebuch ist auch notwendig, weil das Spiel kaum Hilfestellungen, bis auf das Tutorial, anbietet. Es wird nicht wirklich erzählt, was genau zu tun ist oder welche Levelreihenfolge einzuschlagen ist. Eine Level-Karte ist auch nicht vorhanden. Hierin liegt natürlich auch ein gewisser Reiz, die Ereignisse auf sich zukommen und sich treiben zu lassen. Vermutlich werden aber die wenigsten Spieler dies wahrnehmen und stöbern entweder im Strategiebuch oder auf der hervorragenden Wikiseite <http://demonssouls.wikidot.com/> (Stand: 21. 07. 2010), die von Fans zusammengestellt wurde.

Mit Schwert und Magie gegen das Böse

Gleich zu Beginn wird der Spieler in einem Tutorial in das Bedienschema eingeführt. Genretypisch wird der Held aus der Verfolger-Perspektive mit dem linken Stick gesteuert, mit dem rechten Stick wird die Kamera justiert. Die Waffen, Schilde, Zauber- oder Magiesprüche sind auf die Schultertasten gelegt. Die rechten Schultertasten steuern die rechte Hand des Helden, die linken Schultertasten die entsprechende linke Hand. Über das Steuerkreuz werden Waffen, Zaubersprüche, Schilde, Heilkräuter etc. ausgewählt.

Oben links befindet sich drei Anzeigen für Lebenskraft, Magie und sehr wichtig für Ausdauer. Denn jede Aktion verbraucht Ausdauer. Einen Hieb auszuführen verbraucht ebenso Ausdauer, wie einen Hieb zu parieren. Dadurch ist es nicht möglich einfach drauf los zu schlagen, sondern der Spieler muss taktisch klug agieren, sich schon mal zurück ziehen und mit der Kreistaste Angriffen ausweichen. Wichtig ist es das Angriffsmuster größerer Gegner und vor allem das der hartnäckigen Levelbosse zu studieren, die seltenst beim ersten Mal besiegt werden können. Hatte ich schon erwähnt, dass das Spiel schwer ist?

Lust und Frust als Spielprinzip

Ja ist es in der Tat, aber das macht einen großen Reiz des Spiels aus. Anders als in den meisten Spielen bestraft "Demon's Souls" das Ableben des Spielers gnadenlos. Getötete Gegner hinterlassen Dämonen-Seelen. Das ist die Währung in dem Spiel, um bei Händlern, Schmiede, Zauberer neue Waffen und Gegenstände zu kaufen oder um bei der Dunklen Jungfrau seine Attribute zu erweitern. Nun verliert der Spieler bei seinem Ableben nicht nur alle Seelen, er wird zudem an den Anfang des Levels zurückversetzt und muss sich wieder von vorne durchschlagen. Schafft er es allerdings, den Ort seines Todes zu erreichen, kann er die Seelen wieder aufsammeln. Falls er unterwegs stirbt, sind die Seelen jedoch für immer verloren. Der Spieler ist somit immer mit den Konsequenzen seines Handelns konfrontiert. Ein drauflos stürmen, wie in anderen Spielen ist nicht möglich. Vielmehr muss man besonnen und voraus schauend vorgehen. Und da das jederzeitige Ableben mit dem Verlust der Seelen bestraft wird, begleitet diese Verlustangst den Spieler während des gesamten Spiels mit und sorgt für ein extrem spannendes und ungewöhnliches Spielerlebnis, die wie schon erwähnt nur frustresistente Spieler ausleben sollten.

Stille, Einsamkeit und Melancholie

Der Reiz von Rollenspielen liegt in dem sogenannten Aufleveln, dem Erweitern und Verbessern der Fähigkeiten des Spielecharakters. Dazu bietet "Demon's Souls" natürlich eine große Bandbreite. Als action-betontes Rollenspiel bezieht das Abenteuer seine Spannungsmomente zusätzlich aus den herausfordernden Kämpfen und der ständigen Verlustangst seiner schwer erkämpften Seelenwährung. Das besondere an dem Spiel ist allerdings die unnachahmlich hervorragend umgesetzte, düster melancholische Grundstimmung.

Zunächst einmal fällt das Fehlen von Musik in den Hauptabschnitten auf (Musik ist nur bei den Kämpfen gegen Bossgegner vorhanden). Musik wird in Filmen und natürlich auch in Spielen als spannungssteigerndes Element verwendet. "Demon's Souls" geht den umgekehrten Weg. Durch das Fehlen der Musik vermittelt das Spiel eine unbehaglich-realistische Stimmung von Einsamkeit, das stärker wird, je weiter man sich vom Startpunkt entfernt. Zusammen mit den düsteren Leveln, Kerkern, Katakomben, Minen, Burgen und dem morbiden Design der Gegner wird eine unheimliche und oft gruselige Atmosphäre erzeugt, die sich nur emotional gefestigte Jugendliche ab 16 Jahren aussetzen sollten.

Du bist nicht allein

Trotz dieser bedrückenden Stille und Einsamkeit ist man nicht wirklich alleine. Dazu haben sich die japanischen Entwickler von From Software einen außergewöhnlichen Online-Modus einfallen lassen, vorausgesetzt die PS3 hat einen Internetzugang. Wer "Demon's Souls" ins PlayStation Network angemeldet spielt, wird eine besondere Online-Erfahrung machen.

Während des Spielens huschen nämlich weiße Gestalten, die Online-Geister der anderen Mitspieler, durch die Level. Man kann also für kurze Momente die Aktionen der anderen Spieler beobachten und daraus Hinweise für eigene Handlungen ableiten. Im Spiel verteilt sind zudem Blutlachen verstorbener Spieler auf dem Boden zu erkennen, die weitere Hinweise liefern. Nähert man sich nun einer Blutlache und drückt die X-Taste, so können die letzten Momente eines anderen Spielers bis zu seinem Tod in Form eines roten Geistes angesehen werden. Der Spieler kann dadurch Gefahren wie Gegner oder Fallen voraussehen. Damit nicht genug können alle Spieler vorgefertigte Texthinweise wie "hier Links" oder "vorne liegt ein Schatz" usw. auf dem Boden hinterlassen, die dann von der Gemeinschaft nach Relevanz bewertet werden. Viele dieser Texte sind hilfreich, einige führen den Spieler auch in die Irre. Hier ist also Vorsicht geboten.

Neben diesen rudimentären, aber neuartigen Online-Modus besitzt "Demon's Souls" aber auch einen echten Mehrspielerpart, mit dem bis zu vier Spieler gemeinsam auf die Dämonenjagd gehen können. Auch hier wollten die Entwickler nicht den herkömmlichen Weg beschreiten, seine Freunde für ein Online-Spiel einfach über die

Entwickler nicht den herkömmlichen Weg beschreiten, seine Freunde für ein Online-Spiel einzuladen, über die PlayStation Network Kennung einzuladen. Es kann nämlich nicht jeder mit jedem spielen. Da es sich um ein Rollenspiel handelt, können nur ungefähr gleich starke Spieler gemeinsam spielen, was auch Sinn macht. Um nun gemeinsam zu spielen, aktiviert der Spieler einem blauen Stein und wartet bis einer der (passenden) weißen Geister vorbeikommt und die Einladung annimmt, voraus gesetzt jemand ist in der Nähe, ist gewillt und hat zudem ähnliche Erfahrungspunkte. Danach können bis zu vier Spieler das Gebiet gemeinsam erkunden und den Level-Boss besiegen, was den Spielspaß erhöht und den Schwierigkeitslevel senkt. Eine echte Kommunikation zwischen den Spielern ist nicht möglich, würde aber auch die gewollte Atmosphäre der Stille stören. Zu guter letzt ist es sogar möglich, in die Spielwelt eines anderen Spielers mit einem schwarzen Stein als Schwarzes Phantom einzudringen und dann gezielt den Spieler zu jagen, um seine Dämonen Seelen zu erbeuten. Das ist eine weitere spannende Komponente eines ohnehin sehr spannenden und außergewöhnlichen Spieles.

Fazit:

In Zeiten von einfacher Zugänglichkeit bei Videospielen beschreitet "Demon's Souls" einen völlig diametralen Weg. Es sind kaum Erklärungen und nur wenige Hilfestellungen vorhanden. Der recht happige Schwierigkeitsgrad fordert den Spieler sich intensiv mit dem ungewöhnlichen Spielprinzip zu beschäftigen, sich mal ohne Umgebungs-Karte treiben und sich von der grandiosen Atmosphäre einfangen zu lassen. Das erfordert allerdings eine gewisse Erfahrung mit dem Medium, daher ist das Spiel Anfängern nur bedingt zu empfehlen.

Rollenspiel-affine Naturen werden aber erfahrungsgemäß ihre Freude an dem im angesagten Fantasy-Setting spielenden Abenteuer haben, die riesigen Gebiete zu erkunden, ihre Fähigkeiten nach und nach zu verbessern und sich auf eine Duell, gegen die teilweise riesigen Level-Bosse einzulassen.

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)