



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin ...

Suche...

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

Dragon Quest Swords



Genre
Rollenspiele



USK
ab 6 Jahre (2)



Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb

Square Enix

Erscheinungsjahr

2008.05

Systeme

Wii

System im Test

Wii

Kurzbewertung

Seichtes Schwertschwingen für
Anfänger & Kurzzeitvergnügen für
Profis



Spielbeschreibung:

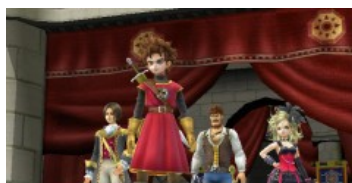
Mit "Dragon Quest Swords - Die maskierte Königin und der Spiegelturm" findet die beliebte Rollenspielreihe Einzug auf der Wii. In dem Spiel übernimmt man in die Rolle eines jungen Kämpfers, der an seinem sechzehnten Geburtstag aufbricht, um seine Ausbildung zum Mann zu bestehen. Bei seiner Rückkehr von seiner ersten Prüfung muss der Held feststellen, dass einiges in seinem fiktiven Heimatkönigreich Avalonia nicht stimmt, die Königin ist verschwunden und er macht sich mit dem Prinzen Anelace auf den Weg den Geheimnissen nachzugehen. Im Laufe der Geschichte stellen sich dem Held verschiedene Partner zur Seite, wie Degenhardt, dem ehemaligen Schwertkämpfer und Vater des Helden und der Magierin Fleurette, um vielerlei Missionen zu bestehen. Jeder

Kämpfer bringt spezielle Fähigkeiten mit und jeder hat seine Hintergrundgeschichte, die sich nahtlos in die Hauptstory integriert.

In den Missionen müssen Monster besiegt und Schätze ergattert werden, um das Rätsel der verschwunden Königin zu lösen. Die Wiimote fungiert hierbei als Schwert und überträgt die Schwünge und Stöße in das Spiel. Neben dem Hauptquest lassen sich zusätzlich bereits abgeschlossene Missionen erneut bestreiten, um seinen



Redaktion,
Gruppenleiterin
Linda Scholz
Spieleratgeber-NRW,
OT St. Anna
Ehrenfeld



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

zusätzlich bereits absolvierte Missionen erneut bestreiten, um seinen Rang zu verbessern, zusätzliche Erfahrungspunkte zu sammeln oder alternative Routen auszuprobieren und versteckte Schätze zu ergattern.

Pädagogische Beurteilung:

Beim Erststart führt eine kurze Einführungssequenz in die Welt von Avalonia ein, in der gerade ein Fest zum fünften Jahrestag der Unabhängigkeit gefeiert wird. Der Vorspann geht fließend in das Spielgeschehen über, der Spieler kann sogleich in Form eines Trainings die Rolle des Protagonisten annehmen. Beim Training werden die wichtigen Steuerelemente der Wiimote für den Kampf erläutert und geübt. Ebenso wird der Meisterstreich erklärt - eine spezielle Attacke, die man nach Aufladen des Schwertes ausführen kann. Die Tester kritisierten hierbei, dass man das Training nicht überspringen kann, auch wenn man das Spiel bereits kennt: "Das Training dauert voll lange" (Tester, 11 Jahre).

Nachdem man die ersten Kampferfahrungen gesammelt hat, kann man beginnen die Stadt zu erforschen und die Charaktere der Welt kennen zu lernen. Die Dialoge sind hierbei durchweg in englischer Sprache mit deutschem Untertitel. Die Figuren aus der Welt von Avalonia sind kindgerecht mit Liebe zum Detail gestaltet und wurden von den Testern durchweg positiv aufgenommen: "Die Figuren sehen cool aus" (Tester 11). Da abgesehen von Nebensequenzen aus der Ego-Perspektive des Protagonisten gespielt wird, konnten sich die Tester einerseits teilweise schwer in Erinnerung rufen, wie dieser aussieht, andererseits konnten sie sich dadurch jedoch auch sehr gut mit dem Protagonisten identifizieren.

Zwischen den einzelnen Missionen lässt sich die Stadt frei erkunden, was den Testern aufgrund der vielen Möglichkeiten wie Einkaufen, Waffen aufbessern, Minispiele spielen und an der Tombola teilnehmen viel Spaß machte. Hier war erkennbar, dass sich die Tester Tipps zum taktischen Finanzieren gaben, um möglichst gemeinsam von dem ergatteten Gold zu profitieren: "Gib nicht so viel Geld aus, lass uns für die nächste Waffe sparen" (Tester 11). Allerdings war es besonders für die jüngeren Spieler schwierig herauszufinden, was sie tun mussten respektive welches Event sie auslösen mussten, um die nächste Mission starten zu können.

Die Missionen sind in lineare Areale unterteilt. Anders als in der Stadt lässt sich nur ein festgelegter Weg gehen. Die Tester kritisierten hierbei die eingeschränkte Bewegungsfreiheit. Die einzige Abwechslung bieten Schätze, die man am Wegrand finden kann und die festgelegten Monsterkämpfe, welche allesamt in Echtzeit ablaufen und den Testern allgemein den meisten Spaß bereiteten. Hier ist jedoch auch der größte Kritikpunkt der Tester erkennbar, denn auf die Möglichkeit den Kampf zu zweit zu bestehen wurde verzichtet. Auch wenn den Helden auf seiner Reise Gefährten begleiten, kann ein zweiter Spieler nicht einsteigen. Ein Zwei-Spieler-Kampfsystem hätte dem Spiel zusätzliche Raffinesse verliehen, da das Kampfsystem zwar durch mögliche Hiebe in alle Richtungen glänzt, aber nicht sonderlich viel Abwechslung bietet.

Durch Schwingen der Wiimote, welche in dem Fall als Schwertgriff fungiert, können durch geschickten Einsatz mehrere Monster auf einmal erledigt und Kombiangriffe ausgeführt werden. Ist die Schwertleiste aufgefüllt, dann kann man die Monster mit einem Meisterstreich besiegen. Hierbei muss eine Bewegungskombination ausgeführt werden, welche mit dem Verlauf des Abenteuers mächtiger und komplexer wird. Die Tester erachteten dies als große Herausforderung, halfen sich gegenseitig und standen im Kollektiv auf und führten neben dem Spieler die Bewegungsfolge zusammen aus. Die Meisterstrieche sind "voll hart" (Tester, 10 Jahre), stellte ein Spieler begeistert fest. Zusätzlich zu den Angriffen hat der Protagonist auch ein Schild zur Verteidigung, durch Drücken der B-Taste und genauen Zielen kann man sich so vor gegnerischen Angriffen schützen. Wird das Schild jedoch nicht so eingesetzt, dass der Angriff genau die Mitte trifft, verschleißt es und kann auch zerbrechen. Allgemein ist die Steuerung der Wiimote kindgerecht umgesetzt, meist reichen Gesten und die Bewegungen müssen nicht in völliger Perfektion ausgeführt werden, um erkannt zu werden. Dies machte es besonders den jüngeren Testern einfach in das Abenteuer einzusteigen. Die Stellen, die mehrmals gespielt werden mussten, da eine genauere Ausführung gegeben sein musste, wurden als Herausforderung angesehen.

Die Monster sind kindgerecht und teilweise albern gestaltet, so dass die Tester sie als "voll idiotisch" (Tester, 11 Jahre) und "am witzigsten" (Tester, 10 Jahre) erachteten, sie aber auch mit anderen Figuren aus ihnen bekannten Spielen und Serien verglichen. Auch die Zombies, welche spontan am Bildrand erscheinen, sorgten neben dem Überraschungseffekt für Lacher und wirkten "voll witzig" (Tester, 10 Jahre). Highlight waren jedoch die Endgegner des Spiels. Alle Tester fieberten mit dem Spieler mit und feuerten diesen an. Positiv fällt während des Kampfgeschehens auf, dass auf die Darstellung von Blut und Wunden gänzlich verzichtet wurde, lediglich durch Lichteffekte sind die Treffer erkennbar. Besiegte Gegner verschwinden lediglich.

Besteht man eine Mission nicht, kommt man automatisch wieder in der Stadt an und kann diese nochmals versuchen. Eine Speichermöglichkeit in den Missionen fehlt leider vollends und man muss zum Sichern stets in die Stadt zurückkehren. "Doof, dass man nicht im Menü speichern kann" (Tester 10).

Fazit:

Im Großen und Ganzen hat den meisten Testern das Spiel beim ersten Spielen gut gefallen, die Atmosphäre wirkte auf sie mittelalterlich und die Hintergrundgeschichte interessant aber nicht überfordernd. Am meisten wurde der Langzeitspielspaß kritisiert. Dragon Quest Sword ist nicht besonders abwechslungsreich: "Das Spiel wird irgendwann langweilig" (Tester 11). Ein zusätzlicher Zwei-Spieler Modus und einige Rätsel bei den Missionen hätten das Spiel aus der Sicht der Tester spannender gemacht. Jedoch ist gerade das ein Vorteil für besonders junge Spieler und Wii- sowie Rollenspiel-Einsteiger. Auch 6-jährige werden mit dem Spiel nicht überfordert sein, jedoch ist es wichtig, dass sie bereits lesen können, um die Einführungstutorials zu verstehen. Als Neuling ist man nicht überfordert, da man durch das einfache Gameplay und die angepasste Spieldynamik den Umgang mit der Wiimote spielend einfach trainieren kann.





Spieletester
OT St. Anna Ehrenfeld
Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)