



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Dragon Quest XI: Streiter des Schicksals

Suche...

Dragon Quest XI: Streiter des Schicksals



Genre
Rollenspiele

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Square Enix
Erscheinungsjahr 2018.09
Systeme PC, Playstation 4
System im Test Playstation 4
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) via Playstation Network, Steam
Kurzbewertung Actionreiches J-RPG mit altbekannten Elementen



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Dragon Quest ist eine langbewährte, klassische JRPG-Spielserie, die vor allem in Japan sehr bekannt und beliebt ist. Mittlerweile ist die Reihe auch weltweit durch viele Remakes und vor allem den achten Teil für die PlayStation 2 und den Nintendo 3DS bekannt. In dem aktuellen Titel verfolgen wir die Geschichte eines namenlosen Helden, dessen Königreich als Baby von einer Horde einfällender Monster zerstört wurde. Nun macht er sich auf, um die Mysterien dahinter aufzudecken. Im Laufe des Abenteuers schließen sich ihm zahlreiche sehr unterschiedliche Mitstreiter_innen an, während sie immer mehr von der Geschichte um das gefallene Königreich erfahren.

Text von Martin Müller

Pädagogische Beurteilung:

Sowohl für Neulinge als auch Veteranen

Das rundenbasierte Rollenspiel im Anime-Stil hat zu Beginn ein recht übersichtliches und innovatives Kampfsystem, welches den Einstieg für Anfänger erleichtert. Gepaart mit dem eher niedrigen Schwierigkeitsgrad kommt hier nicht so schnell Frust auf, wie das bei einigen älteren Titeln der Reihe durchaus sein konnte. Wem das zu wenig Herausforderung ist, der kann auf die drakonischen Missionen, die einem zu Beginn des Spiels angeboten werden, zurückgreifen. Während bei einem normalen Durchlauf nicht so viel



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule
Düsseldorf |
Spieler an der HHU



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielsuche

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

Spielsuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Wert auf Strategie gelegt werden muss und man die Story genießen kann, bieten die drakonischen Missionen zusätzliche Herausforderungen und schwierigere Monster, um das Spielerlebnis zu verändern. Die Kämpfe müssen hier sehr strategisch angegangen werden und durchdachte Ausrüstungen, Fähigkeiten sowie Vorbereitung und Planung werden unabkömmlich.

Alte Geschichte neu erzählt

Das Spiel bietet eine englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und sehr viel Text. Die Spielzeit liegt bei über 60 Stunden, kann aber auch bis zu über 100 Stunden anwachsen, je nachdem wie schnell oder ausführlich gespielt wird. Die Story wird spannend und packend erzählt, vor allem die vielen kleinen Untergeschichten sind nett und bringen das ein oder andere Schmunkeln auf die Lippen. Keines der Themen ist dabei besonders düster oder traurig. Insgesamt wird aber auch keine bahnbrechende, neue Geschichte erzählt, es ist die alte Kontroverse von Gut und Böse. Jedoch kann man durch den Humor und die schillernden Charaktere darüber hinwegsehen.

Die Figuren haben alle Tiefgang und ihre eigene Hintergrundgeschichte und Motivation. Die Ausrüstungsgegenstände geben den Charakteren zudem einen neuen Look. Stellenweise ist hier eine leichte Sexualisierung zu beobachten, da manche Outfits etwas anzüglich erscheinen. Dies hält sich allerdings in Grenzen und reduziert sich nur auf die Optik.

Schöne bunte Welt

Die Welt ist sehr farbenfroh und groß gehalten und bietet viel Abwechslung. Während der Reise erkunden die Spielenden viele verschiedene Gebiete, die alle ohne Zweifel an reale Orte angelehnt sind. So gibt es einen Kontinent, der sehr traditionell japanisch gehalten ist oder aber auch das eisige Finnland. Verschiedene Monster gibt es in den Gebieten in Hülle und Fülle. Diese sind meist eher niedlich gestaltet und nach dem Kampf erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte, Gold und Beute. Um neue Ausrüstung und Items zu erhalten, gibt es auch noch weitere Möglichkeiten, wie beispielsweise die Schmiede, in der Items, die in den Landschaften gesammelt werden, geschmiedet werden können. Oftmals findet man zudem beim Kundschaften Schatztruhen mit wertvoller Ausrüstung. Die musikalische Untermalung ist sehr stimmig, aber leider gibt es insgesamt nur wenige Musikstücke, beziehungsweise wiederholen sich diese relativ häufig.

Kirche und Tod

Ein wiederkehrendes Element der Reihe sind Kirchen. In diesen kann man beten, wodurch das Spiel gespeichert wird. Zudem werden die Charaktere von Flüssen befreit, geheilt und sie bekommen Wahrsagungen. Außerdem können hier die Charaktere wiederbelebt werden, die im Kampf gestorben sind. Alternativ kann man Figuren auch mit Magie wieder zum Leben erwecken. Wenn man die Charaktere nicht wiederbelebt, liegt dieser im nächsten Kampf als Sarg neben der Gruppe. Dieser Umgang mit dem Tod kann für jüngere Spielende leicht verstörend wirken. Für ältere Jugendliche wirkt dies eher absurd.

Fazit:

Dragon Quest XI ist ein weiterer gelungener Teil aus der bekannten Reihe, mit der bekannten Spielmechanik und dem gewohnten Witz und Charme. Wer einer farbenfrohen Welt im Anime-Stil mit schillernden Charakteren und dem klassischen rundenbasierten Kampfsystem etwas abgewinnen kann, wird an diesem Spiel lange Spaß haben. Die Themen sind allesamt nicht zu düster und verständlich gehalten, erzählen vom Zusammenhalt der Protagonisten und dem Kampf gegen das Böse und Ungerechtigkeit. Auch das Frustrationspotenzial ist aufgrund des wählbaren Schwierigkeitsgrades nicht sehr hoch und die leichten Sexualisierungen sowie der Umgang mit dem Tod sollten für Spieler_innen ab 12 Jahren ohne Probleme einzuordnen sein.

Diese Kritik ist von Studierenden der Philosophischen Fakultät an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf verfasst. Die unter der Leitung von Koray Çoban durchgeführte und von Daniel Heinz und Dirk Poerschke unterstützte Übung 'Spieletester' präsentiert sich unter spieletester.phil.hhu.de.



Siehe auch

- [Dragon Quest Builders](#)
- [Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs](#)
- [Dragon Quest Heroes](#)

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by cre8CMS