



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Let It Die

Suche...



Let It Die

Genre
Rollenspiele

USK
keine Jugendfreigabe (2)

Pädagogisch
ab 18 Jahre

Vertrieb GungHo Online Entertainment
Erscheinungsjahr 2016.12
Systeme Playstation 4
System im Test Playstation 4
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) Free To Play
via Playstation Network
Kurzbewertung Düsteres Free to Play Actionspiel



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](#)

Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

"Let It Die" ist ein kostenfreies Rollenspiel, welches die Action-Elemente in den Vordergrund stellt. Die Spielwelt ist eine Mischung aus einem Weltuntergangsszenario und Science-Fiction. Die, aus einer Vorlage gewählte, Spielfigur muss die Spitze des Turms „Tower of Barbs“ erreichen. Gesteuert wird sie dabei aus der Third-Person-Perspektive. Unterstützt werden die Spieler_innen von Uncle Death, einem Sensenmann, Kiwako Seto, einer Versicherungskauffrau, Meijin, einem professionellen Gamer, und Naomi, der alles egal ist. So kämpfen sich die Spieler_innen durch jede Menge Gegner und erklimmen Etage um Etage bis zur Spitze des Turms.

Pädagogische Beurteilung:

Kein roter Faden

Inwiefern eine Geschichte vorhanden ist, darüber lässt sich streiten. Vieles von der Geschichte ist nur optional. Es müssen Comichefte gesucht oder auf einer Jukebox im VHS-Stil erklärende Videos

angeschaut werden, um den Weg für einen Aufstieg im Turm zu finden. Ist das Verständnis für die Geschichte vorhanden, finden sich die Spieler_innen in einer verstörenden Welt voller Soziopathen wieder. Sie liefern für ihre Taten zwar Begründungen, allerdings führen sie in keinem Fall zu Mitleid bei den Spielenden. Gerade hier ist es wichtig, die Geschichte mit einer gewissen Entfernung zu betrachten. Junge Spieler_innen besitzen diesen Grad der Reflexion



Redaktion
Kok Hung
Cheong
Spieleratgeber-NRW



meist noch nicht. Während andere Titel versuchen eine Verbindung zum Spielenden herzustellen, sei es über eine besonders lebenswerte oder interessante Spielfigur oder durch Nebencharaktere, wird hier die Verbindung immer wieder gestört. Denn jede Spielfigur ist nur eine temporäre Lösung bis sie irgendwann ersetzt oder getötet wird. Selbst bei erwachsenen Spieler_innen ist es nicht einfach, eine Spielfigur, die über einen längeren Zeitraum begleitet wurde, einfach zu ersetzen.

Spielerische Motivation

Die Motivation entsteht nicht durch das Erleben einer kohärenten Geschichte, sondern durch den Kampf. Im Kampf werden allerhand Waffen eingesetzt, die in ihrer Handhabung oftmals grundverschieden sind. Jeder Einsatz einer Waffe wird bei Erfolg mit Erfahrungspunkten belohnt. Das Belohnungszentrum der Spieler_innen wird immer wieder durch den Erhalt von Erfahrungspunkten, Währung, Waffen und Rüstungen bei Laune gehalten. Auch wird das Meistern des Kampfsystems mit einem effektvollen „letzten Schlag“ veredelt. Dabei verdunkelt sich der Bildschirm und ein überaus gewalttätiger Angriff wird durchgeführt. Begleitet wird dies von Uncle Deaths markigen Sprüchen. Die Schwierigkeit ist trotz des linearen Spielbaus sehr hoch. Unvorsichtige Spieler_innen verlieren beim Ableben ihr gesamtes Inventar und müssen einen hohen Betrag in Spielwährung zahlen, um von der Basis aus neu beginnen zu können. Hier wird ersichtlich, warum es sich hierbei um einen „Free-to-Play“ Titel handelt. Um sofort wiederbelebt zu werden, werden Spielende durch die Versicherungskauffrau Kiwako Seto angespornt, im Playstation Store kaufbare oder erspielte „Deathmetals“ einzusetzen.



Atmosphärische Gestaltung

Die im allgemeinen gruselige Atmosphäre wird durch die Gestaltung der einzelnen Level und des Gegnerdesigns erzeugt. Gereist wird zu Beginn noch durch eine eintönige Kanalisation und U-Bahnstationen, welche im Verlauf des Spiels einer zerstörten Innenstadt weichen. Monster die aus menschlichen Körperteilen zusammengesetzt wurden erzeugen eine furchterregende Welt. Wenig hilfreich ist, dass Rüstung und Waffen kaputtgehen können. Wenn die Spieler_innen nur noch in Unterwäsche und mit bloßen Fäusten gegen solche Monster kämpfen müssen, ist dies an Aufregung kaum zu überbieten. Passend dazu liefert das Spiel einen Soundtrack, der die Kampfsituation untermalt. Dieser ist zum Teil sehr minimalistisch und stellt die verstörende Geräuschkulisse in den Vordergrund. Ein Bruch entsteht oftmals durch die mal lustigen, mal verstörenden Witze. Daher zielt die Gestaltung der Spielwelt eher auf Erwachsene ab, die die Witze über Drogen und Gewalt verstehen können.

Designprobleme

Während viele Spiele eine Pausenfunktion besitzen, hat dieses Spiel keine. Dadurch ist es nicht möglich, sich vom Spiel zu entfernen, um es später an der gleichen Stelle fortzusetzen. Wenn die Spielfigur für längere Zeit nicht bewegt wurde, wird der Fortschritt zurückgesetzt, da die Verbindung mit dem Server unterbrochen wird und einen Verbindungsabbruch zum Server als ein automatischer Tod gilt. Zusätzlich gibt es Jäger, die nach einer Zeit auftauchen und die Spielfigur verschleppen. Es ist also höchstproblematisch, den Spielfluss plötzlich zu unterbrechen. Mehr Sinn macht es, eine kurze Frist von zehn Minuten einzuräumen, um den sicheren Aufzug zurück zur Basis zu erreichen. Ein weiteres Problem ist die Rückreise zur Basis, die ein Muss in jedem Spieldurchlauf ist, um sich sicher aus dem Spiel ausloggen zu können. Leider gibt es nicht auf jeder Etage einen Aufzug, der ab und zu umständlich über mehreren Etagen gesucht und aktiviert werden muss. Dies führt dazu, dass sich die Spielzeit immer wieder in die Länge ziehen kann.

Mehrspielermodus

Es gibt keinen vom Einzelspielermodus getrennten Mehrspielermodus, da das Spiel zu jederzeit mit dem Server verbunden sein muss. So sind Spielende dauerhaft mit anderen menschlichen Spielern verbunden. Hier gibt es aber keine direkte Interaktion untereinander. Wenn eine eigene Spielfigur nicht wiederbelebt wird, verwandelt sie sich zu einem „Hater“. Diese „Hater“ werden von der künstlichen Intelligenz gesteuert und sind besonders gefährlich, da sie oftmals noch gut ausgestattet und viel aggressiver als die Standardgegner_innen sind. Auch ist es möglich, Basen anderer Spieler_innen anzugreifen, um deren Spielwährung oder Spielfiguren zu stehlen.

Fazit:

Die überzeichnete Gewaltdarstellung, aber auch die dunkle Thematik der Geschichte können verstörend wirken und gehören gerade deswegen nicht in Kinderhände. Wer nach einem verrückten und nicht allzu ernsten Rollenspiel mit viel Action sucht, kann hier zugreifen. Alle anderen volljährigen Spieler_innen, die [Dark Souls 3](#) schon auswendig kennen, können sich "Let It Die" zumindest mal anschauen.

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)