Mage Knight Apocalyse

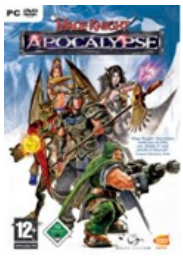


Genre
Action-Adventure

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Deep Silver
Erscheinungsjahr	2007.04
Systeme	PC
System im Test	PC
Kurzbewertung	abwechslungsarmes Action Adventure



Beschreibung des Spiels:
"Mage Knight Apocalypse" basiert auf der relativ unbekannten Tabletop-Reihe (Ein Tabletop ist eine Art Brettspiel)"Mage Knight", die in Deutschland von der Firma FanPro vertrieben wird. Besonders Action-Adventure im Stil des Klassikers "Diablo 2", so genannte "Hack and Slay" Spiele, sind bei jugendlichen Spielern enorm beliebt. Zahllose Spiele versuchen mit mehr oder weniger großem Erfolg den mittlerweile sieben Jahre alten Klassiker zu kopieren.
Auch "Mage Knight Apocalypse" kopiert das durch "Diabolo" etablierte Spielprinzip. Hier geht es in erster Linie darum, die Spielfigur durch vorgefertigte Spielumgebungen zu steuern. Dem Protagonisten stellen sich fortlaufend allerlei Gegner in den Weg. Diese gilt es zu bekämpfen. Außerdem kann Ausrüstung erbeutet und Schätze gefunden werden, was die Sammelleidenschaft des Spielers wecken soll. Durch jeden getöteten Feind erhält der Charakter Erfahrungspunkte, durch welche dessen Fähigkeiten ausgebaut werden können. Das Spiel bietet die Möglichkeit, sich zu Beginn für einen von fünf Charakteren zu entscheiden. Zur Auswahl stehen z.B. besonders starke Kämpfer oder mächtige Magier. Die Grundfähigkeiten können auf diese Weise im Spiel ausgebaut und verstärkt werden. Die nicht gewählten Charaktere gesellen sich



Redaktion
Torben Kohring
Spieleratgeber-NRW



Suche...

Startseite

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

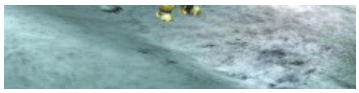
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

später als Kampfgefährten zur Abenteurergruppe des Spielers.
Doch neben den Fertigkeiten des Charakters hängt der Erfolg im Spiel auch maßgeblich davon ab, wie die Spielfigur ausgestattet ist. Ein mächtiger Magier ohne Zauberstab oder ein Krieger, der lediglich mit einem Messer ausgestattet ist, stellen für die Gegner im Spiel keine besondere Bedrohung dar.
Mit gefundenem Gold kann der Spieler Waffen und Rüstungen bei Händlern erwerben. Wirklich mächtige Waffen, die bestimmte Fähigkeiten besonders zur Geltung bringen, findet der Spieler allerdings nur bei getöteten Gegnern oder in Schatztruhen.
Die Geschichte von "Mage Knight Apocalypse" lässt sich mit dem simplen Konzept "Gut gegen Böse" zusammenfassen. Der Held des Spiels wird auf eine Reise geschickt um mit weiteren Helden, den so genannten "Wächtern", in den Kampf gegen den übermächtigen Drachen der Apokalypse zu ziehen und die durch ihn drohende Zerstörung der Welt aufzuhalten.





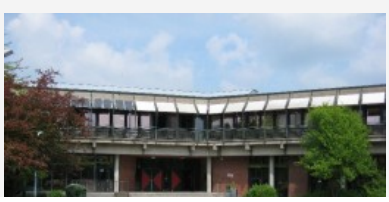


Pädagogische Beurteilung:
Action-Adventure erfreuen sich gerade bei unseren männlichen Testern größter Beliebtheit. Viele von ihnen spielen in ihrer Freizeit Titan Quest oder ähnliche Titel.
So war die Begeisterung über das Testmuster zu "Mage Knight Apocalypse" groß und die Spieler stürzten sich mit großer Vorfreude in den apokalyptischen Kampf. Von Anfang an wurde von den ausschließlich männlichen Jugendlichen positiv hervorgehoben, dass das Spiel auch auf den Testrechnern flüssig funktionierte, in denen nicht die aktuellste Hardware verbaut war. "Nicht jeder hat einen dicken Computer zu Hause. Da finde ich es wichtig, dass Spiele auch auf älteren Rechnern wenigstens noch spielbar sind." (Spieler 14). Sound und Grafik bewegen sich dabei auf anspruchsvollem Niveau, ohne jedoch an Spitzentitel wie Titan Quest oder Gothic 3 heranzureichen.
Die Einführung in die Spielwelt fanden die Tester gelungen, die Hintergrundgeschichte war ihnen jedoch zu einfach gestrickt. "Irgendwie geben die sich bei der Geschichte nie richtig Mühe. Das ist bei solch einer Art Spiel aber auch nicht unbedingt notwendig" (Spieler, 13) Vielleicht hätte jedoch gerade ein Spiel wie "Mage Knight Apocalypse" mit einer etwas differenzierteren Geschichte die Möglichkeit nutzen können, sich auf diese Weise von anderen Spielen dieses Genres positiv abzuheben.
Die Steuerung empfanden die Tester als größtes Manko des Spiels. Im Zusammenspiel mit der Kameraperspektive kam es immer wieder zu frustrierenden Situationen, die einigen Spielern schnell die Motivation zum Weiterspielen nahm. In den schlauchartig aufgebauten Karten kommt es durch die unglücklich positionierte Kamera immer wieder vor, dass größere Gegnergruppen schlichtweg übersehen werden. Dieses Problem haben andere Spiele des Genres besser gelöst. "Ich habe einfach keine Lust so häufig zu sterben obwohl ich eigentlich nichts dafür kann" (Spieler, 13) Zudem empfanden die Spieler die streng linear aufgebauten Kartenlabyrinthe in Zeiten eines World of Warcraft nicht mehr zeitgemäß. "Ich will zumindest das Gefühl haben hingehen zu können wohin ich will. Das schafft Mage Knight Apocalypse leider nicht." (Spieler 14)
Die Grafik machte auch auf Mittelklasse-Computern einen guten Eindruck, jedoch mangelte es manchen Szenarien schlichtweg an Abwechslung. Zum Beispiel riefen die lieblos gestalteten Sümpfe zu Beginn des Spiels bei unseren Testern nicht gerade Freudenausbrüche hervor. "Gerade am Anfang will man doch staunen. Wenn es dann langweilig aussieht hat man direkt keine Lust mehr weiterzuspielen." (Spieler 13)
Das Entwickeln der eigenen Spielfigur, das Sammeln von Ausrüstung und die Kämpfe gegen immer mächtigere Gegner hielten jedoch die meisten Spieler davon ab den Test abzubrechen. Der Mehrspielermodus machte den Jugendlichen auch bei diesem Spiel sehr viel Spaß und konnte auch Jugendliche, die eigentlich keine Lust mehr hatten das Spiel zu testen, dazu animieren sich wieder mit dem Spiel zu befassen.

Das Spiel setzt auf eine kampflastige Konfliktlösung, die jedoch in eine fantastische Welt und ein "Gut gegen Böse-Szenario" eingebettet ist. Die Kämpfe laufen ohne explizite Gewaltdarstellung ab und besiegte Gegner verschwinden aus der Spielwelt und hinterlassen nur ihre Ausrüstungsgegenstände. Jugendlichen ab 12 Jahren ist zuzutrauen, das Gesehene und die Hintergrundgeschichte mit ihren vorhandenen Erfahrungen zu beurteilen, einzuschätzen und zu verarbeiten.
Auch bei diesem Spiel zeigte sich abermals, dass es gerade auf männliche Jugendliche einen besonderen Reiz ausübt, einen mutigen Abenteurer durch eine Welt voller Gefahren und Herausforderungen zu delegieren. Der Reiz, sich in einer Spielwelt kämpferisch gegen mächtige Gegner zu behaupten und einen Charakter vom Schwächling zum tapferen Helden zu entwickeln, lässt viele Jugendliche auch über inhaltliche und spieltechnische Schwächen hinwegschauen.

Fazit:
Trotz zahlreicher Mängel spielten die Tester "Mage Knight Apocalypse" auch nach Abschluss des Tests gerne das ein oder andere Mal im Mehrspielermodus. Vor die Wahl gestellt, würde es die meisten der Jugendlichen aufgrund der mangelnden Abwechslung und spieltechnischer Mängel jedoch nicht als Vollpreisprodukt kaufen, sondern auf eine günstige Edition warten. Die Gewaltdarstellung der Kampfszenen erscheint der Alterseinstufung gemäß angemessen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen





Spieletester

Ü12 Lise-Meitner-Gesamtschule

Köln

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS