



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Fire Emblem Awakening

Suche...

Fire Emblem Awakening



Genre
Rollenspiele

USK
ab 12 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2013.04
Systeme Nintendo 3DS
System im Test Nintendo 3DS
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Umfangreiches Strategieabenteuer



Spielbeschreibung:

Die gleichnamige Serie rund um das Artefakt Fire Emblem ist mittlerweile über 20 Jahre alt. Der jüngste Ableger erschien für den Nintendo 3DS und setzt auf das bekannte rundenbasierte Spielsystem. Verbindungspunkt zwischen den verschiedenen Spielen der Reihe ist lediglich die tragende Rolle des Fire Emblems. Zu Beginn erstellt der Spieler einen Charakter. Dazu wählt man eine



Redaktion
Jan Scheurer
Spieleratgeber-NRW

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 Spieltester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

der spielbaren Klassen wie Magier und Krieger und gibt dem Charakter ein individuelles Aussehen und einen Namen. Kurz darauf findet man sich in einem Wald wieder und stößt schnell auf eine Gruppe Krieger. Die attestiert dem Spieler Gedächtnisverlust, dieser wird aber dennoch nach dem ersten Gefecht aufgenommen. Die Gruppe um den Prinzen Chrom muss sich ab dann in diversen Kämpfen dem Bösen der Spielwelt stellen. Die Geschichte wird von textbasierten Dialogen und einigen animierten Kurzfilmen getragen und beinhaltet vor allem gegen Ende des Spiels einige spannende Wendungen.

Pädagogische Beurteilung:

Rückbesinnung auf klassische Spielmechaniken

Jedes der über 30 Kapitel besteht aus einer Karte, die schachbrettartig angeordnet ist und von oben betrachtet wird. Hier bewegen der Spieler und sein Konkurrent nacheinander ihre Krieger, benutzen besondere Fähigkeiten oder unterstützen verbündete Soldaten. Die verschiedenen Einheiten, die alle durch eine kleine Hintergrundgeschichte in das Spielgeschehen eingebunden sind, haben außerdem unterschiedliche Fähigkeiten. So können sich fliegende Einheiten beispielsweise auch über sonst unpassierbares Gelände wie Lava oder Gebirge fortbewegen. Die Kämpfe fordern so vor allem Taktik bei der Wahl der Soldaten gemäß ihrer Eigenschaften. Das klingt zunächst schwerer als es eigentlich ist. Durch sinnvolle kleinschrittige und verständliche Erklärungen in Textform und das langsame Ansteigen des Schwierigkeitsgrads konnte das Spiel auch von Einsteigern verstanden werden. Aber auch fortgeschrittene Spieler kamen hier voll auf ihre Kosten. Vor allem im späteren Verlauf des Spiels gerät man immer wieder in knifflige Situationen, die nicht beim ersten Versuch zu knacken sind. Nach und nach scharen sich immer mehr Anhänger um die Gruppe, die auch im Gefecht nützliche Fähigkeiten mit sich bringen. Mit der Zeit erreichen die Spielfiguren außerdem höheren Level, werden mächtiger und können es so auch mit stärkeren Gegnern aufnehmen. Hierdurch motiviert das Spiel dauerhaft.



Ausgearbeiteter Mehrspielermodus und andere Zusatzinhalte

Die Entwickler haben außerdem die technischen Möglichkeiten des Nintendo 3DS voll ausgenutzt. Besitzt ein Freund auch das Spiel und eine 3DS-Konsole, können sich beide Spieler gemeinsam Computergegnern stellen. Man kann sein Team außerdem über die Funktion „StreetPass“ anderen Spielern zur Verfügung stellen. „StreetPass“ funktioniert über die Drahtlos-Verbindung des Nintendo 3DS. Ist dieser eingeschaltet und man begegnet anderen Spielern mit eingeschalteter Funktion, kann man bestimmte Daten austauschen. In diesem Fall sind es bereitgestellte Teams, die der andere Spieler zum Kampf herausfordern oder selbst rekrutieren kann. Ähnlich funktioniert „SpotPass“, das aber einen Zugang zum WLAN-Netz benötigt um neue Daten zu laden. So lassen sich neue Aufgaben und Gegenstände freischalten und es gibt mehrere Zusatzinhalte, die der Spieler erwerben kann. Die einzelnen Inhalte kosten ca. 2€ und umfassen meistens neue Gegenstände, Karten oder spielbare Charaktere.

Kindliche, aber schöne Präsentation

Die Charaktere und die Umgebung sind schön ausgearbeitet. Typisch für das Genre sind die Charaktere im Anime-Look gehalten und wirken eher kindlich. Dass der Schein trügt wird schon früh im Spiel klar, denn die Geschichte umfasst auch Themen wie Tod oder Verrat. Dabei fehlen explizite Darstellungen. Stirbt ein Gegner, hält er meistens nur noch einen kurzen Monolog und verschwindet dann von der Bildfläche. Erwähnenswert ist die Tatsache, dass liebevollere Figuren bei unachtsam geführten Kämpfen ums Leben kommen können. Gerade dies fanden viele frustrierend aber auch gleichsam interessant. Denn nur selten weist ein Spiel dauerhafte Konsequenzen des eigenen Handelns auf. Dies fordert allerdings auch eine Reflektionsfähigkeit, die eher bei älteren Jugendlichen gegeben ist.

Fazit:

„Fire Emblem Awakening“ ist ein taktisches Rollenspiel, das sowohl Einsteiger, als auch Fortgeschrittene interessant fanden. Zwar fehlen gewalthaltige Darstellungen, trotzdem behandelt das Spiel erwachsene Themen. Auf Dauer kann das Kampfsystem zu komplex für jüngere Spieler sein und diese frustrieren. Auch die Tatsache, dass liebevollere Figuren dauerhaft sterben können, fanden eher ältere Spieler interessant und spannend.

[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)