



... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

Suche...



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

Genre
Rollenspiele

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2017.05
Systeme Nintendo 3DS
System im Test Nintendo 3DS
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) via Nintendo eShop
Kurzbewertung Strategisches Taktik-Rollenspiel mit einigen Neuerungen



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Die beliebte japanische Rollenspielreihe zeichnet sich durch strategisches Denken und taktische, rundenbasierte Kämpfe aus. Diese Merkmale kennzeichnen auch den neustens Teil der Reihe, der ein Remake des 1992 erschienenen *Fire Emblem Gaiden* ist. Allerdings wurden einige Neuerungen eingeführt, um für ein neues Spielerlebnis zu sorgen. Typisch für die Reihe geht es um den Krieg verschiedener Nationen und eine Heldengruppe verschiedener Charaktere, die stetig wächst, um das Böse zu bezwingen. Im Fokus stehen die beiden Kindheitsfreunde Alm und Celica, aus deren Sicht die Geschichte erzählt wird. Die Handlung wechselt hierbei zwischen den beiden Protagonisten und die Spielenden erleben die Abenteuer der beiden Protagonisten in verschiedenen Teilen des Kontinents Valentia.

Während der einzelnen Missionen müssen die begleitenden Einheiten taktisch klug über das Spielbrett bewegt werden, um Feinde zu bezwingen. Hier müssen Vor- und Nachteile der einzelnen

Charaktere berücksichtigt werden. Allerdings gibt es nun auch die Möglichkeit, manche Dungeons und Verliese aus der Third-Person-Sicht zu erkunden. In dem Fall steuert man bspw. Alm durch das dreidimensionale Dungeon, findet Schätze, zerstört Kisten und begegnet Gegnern. Außerdem können Dörfer oder Stützpunkte aus der statischen Ego-Perspektive untersucht werden, um Dialoge zu führen und Objekte zu finden.



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



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

Datenschutzklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieltitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Pädagogische Beurteilung:

Neue Spielmechaniken

Für die Fans der Reihe werden sich Neuerungen in der Spielmechanik erstmal fremd und gewöhnungsbedürftig anfühlen. Innerhalb von Orten, die erkundet werden können, wie beispielsweise dem Heimatdorf von Protagonist Alm, kann zwischen verschiedenen Schauplätzen gewechselt werden. Dann sieht man das Szenario aus der Sicht des Protagonisten in Form eines statischen Szenarios. Hier können Personen angeklickt werden, um etwa Gespräche zu führen, oder es kann auf Objekte geklickt werden, um Gegenstände zu finden und einzusammeln. Dieses Spielgefühl erinnert ein wenig an die Spielmechaniken der [Professor Layton](#) Reihe, in der die Gegend, ähnlich einem Wimmelbild, abgesucht werden muss. Um sich zwischen den Orten des Geschehens des Abenteuers zu bewegen, zieht man seine Spielfigur über eine Landkarte und kann oder muss an unterschiedlichen Punkten halten. Hier gibt es Missionen, die an klassische Teile der Reihe erinnern, aber auch Missionen, in denen Orte frei erkundet werden können. In diesen Dungeons kann die Spielfigur frei durch ein Höhlensystem steuern und Aktionen ausführen. Hier lauern zudem feindliche Einheiten, die auf Geräusche reagieren und auf die Heldengruppe durch Lärm aufmerksam werden. Zwar können die Spieler_innen auch weglaufen, im Falle eines Kampfes, wechselt das Geschehen allerdings in die aktbekannte Ansicht.

Taktische Kämpfe

Die strategischen Kämpfe finden in Form eines Spielbretts mit Feldern statt. Jede Einheit kann eine gewisse Anzahl an Feldern vorziehen, sobald sie an der Reihe ist. Hier müssen Stärken und Schwächen der unterschiedlichen Einheiten taktisch klug bedacht werden. Zu jeder Zeit kann man sich auch die Reichweite der Gegner anzeigen lassen und so ist es beispielsweise klug, Einheiten so aufzustellen, dass sie von den Gegnern beim nächsten Zug noch nicht erreicht werden können. Zudem sollten Einheiten, die schwach gegen eine bestimmte Waffenart sind, nicht in die Nähe dieser Feinde gestellt werden - Einheiten, die schwach gegen Bogenschützen sind, sollten beispielsweise nicht nah an diese gestellt werden. Wurde eine Einheit besiegt, fällt sie für den Rest des Kampfes aus. Wählt man zu Beginn den klassischen oder schweren Schwierigkeitsmodus, ist die Einheit zudem für den kompletten Spielverlauf verloren. Anfänger der Reihe können allerdings auch den normalen Modus spielen, der sich mehr für Einsteiger eignet. Doch auch wenn Einheiten verloren sind, muss nicht komplett neu gestartet werden. Im Laufe des Abenteuers können immer wieder neue Figuren rekrutiert werden, wodurch die Heldenarmee stetig wächst. Diese können auch durch Aufleveln und Klassenwechsel optimiert werden. So ist es dann allerdings doch sehr ärgerlich, wenn eine Einheit stirbt, die man sehr mochte oder sehr gut trainiert und aufgelevelt hat.

Darstellung und Atmosphäre

Das Abenteuer um Alm und Celica spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt. Die Darstellung erinnert an Animeserien und ist sehr liebevoll gestaltet. Auch der Soundtrack passt zum Setting und untermauert die epochale Geschichte. Die Texte sind wahlweise in englischer oder deutscher Sprache, die Dialoge werden zudem in englischer Sprache vertont. Neben statischen Illustrationen gibt es auch animierte 3D-Szenen.

Fazit:

Fans der Reihe werden viel Spaß an dem neuen Teil der Serie haben. Allerdings fühlen sich die Neuerungen erstmals ungewohnt und gewöhnungsbedürftig an. Das Spiel richtet sich deutlich an Fans von strategischen Rollenspielen und taktischen Spielmechaniken. Zudem gibt es viel Text, der die Geschichte vorantreibt. Zwischen den einzelnen Missionen kann es oftmals bis zu mehreren Minuten dauern, bis man wieder aktiv werden kann. Ungeduldige und actionorientierte Spieler_innen kann das schnell abschrecken. Spieler_innen ab 12 Jahren die epochale Geschichten in einer Fantasywelt mögen, erleben hier jedoch über viele Spielstunden ein spannendes Abenteuer.



Siehe auch

- [Fire Emblem Awakening](#)
- [Fire Emblem Fates](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

OT St. Anna Ehrenfeld

Köln

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)