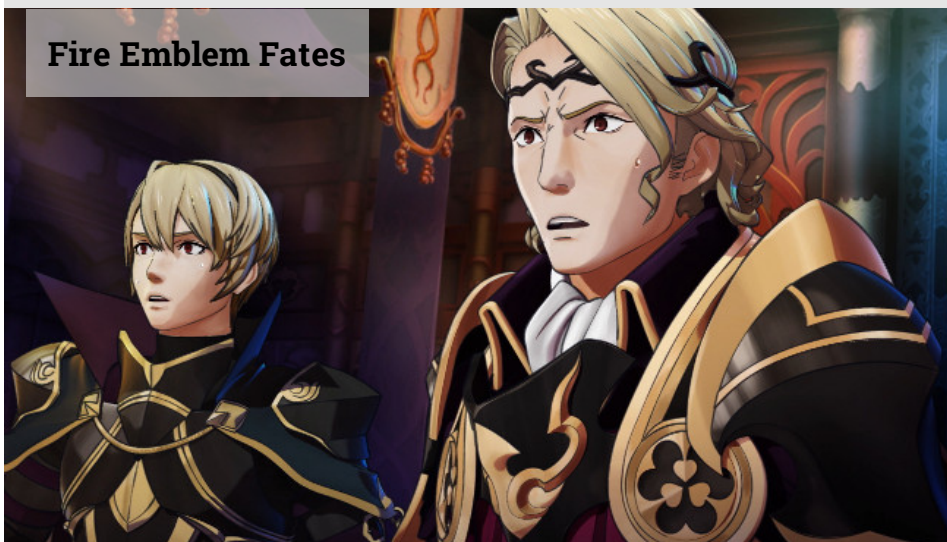




... ► Beurteilungen ► Rollenspiele ► Fire Emblem Fates

Suche...



Fire Emblem Fates

Genre
Rollenspiele

USK
ab 12 Jahre (2)

Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb Nintendo
Erscheinungsjahr 2016.05
Systeme Nintendo 3DS
System im Test Nintendo 3DS
Homepage des Spiels [Link](#)
Hinweis(e) via Nintendo eShop
Kurzbewertung Strategisches Taktik-Rollenspiel



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

Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeurteilung:

Die Rollenspiel-Serie Fire Emblem zählt mittlerweile zu einer der ältesten Videospielreihen. Und obwohl es mittlerweile viele neue Elemente und Veränderungen gibt, ist sich die Reihe hinsichtlich der Spielmechanik treu geblieben. Der neuste Ableger Fire Emblem Fates ist in zwei verschiedenen Versionen spielbar: "Vermächtnis" und "Herrschaft". In der Special-Edition sind beide Versionen sowie der Zusatzinhalt Offenbarung enthalten.

Auch wenn die Geschichten sich unterscheiden bleibt das Gameplay gleich. Der Spieler muss eine Einheiten über ein schachbrettartiges Gelände manövrieren, Gegner ausschalten und aufpassen, dass die eigenen Einheiten den Feinden nicht zu Opfer fallen. Hierfür wird jedoch viel taktisches Geschick gefordert. Denn nicht nur das Kampfterrain hat besondere Vor- und Nachteile, die berücksichtigt werden müssen, auch die eigene und die feindliche Truppe bestehen aus unterschiedlichen Kämpfern mit verschiedenen Klassen. Eine fliegende Einheit ist so beispielsweise besonders schwach

gegenüber Bogenschützen, hat dafür aber einen größeren Bewegungsradius. Zwischen den einzelnen Abschnitten wird die Story durch Texteinblendungen und Animationen vorangetrieben.

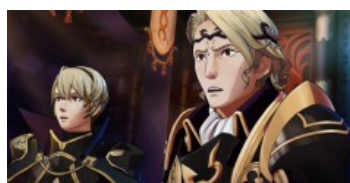
Pädagogische Beurteilung:

Gut und Böse

Die Geschichte von Fire Emblem ist seit jeher relativ einfach, wie man es auch von Märchen kennt. Es gibt gute und böse



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



Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

man es auch von Märgen kennt. Es gibt gute und böse Gruppierungen und meist ist relativ klar, wer zu welcher Gesinnung gehört. In Fire Emblem Fates kann diese Frage jedoch nicht so einfach beantwortet werden, da sich der Spieler entscheiden kann, für welche Fraktion er kämpfen möchte (zumindest, wenn man die Special Edition besitzt).

Nachdem der eigene Charakter individuell gestaltet wurde beginnt die Geschichte. Als Prinz oder Prinzessin des Königreichs Noth wächst man auf und lernt seine Geschwister kennen. Dieses Königshaus wird durch einen machtbessenen König regiert. Durch verschiedene Ereignisse erfährt man jedoch, dass man als Baby entführt wurde und Nachkomme des verfeindeten Königshaus Hoshido ist. Nun hat der Spieler die Wahl zu entscheiden, für welches Königshaus man kämpfen möchte. Hier sei erwähnt, dass der Protagonist das Ziel hat, den Krieg möglich friedlich zu beenden, egal für welche Route man sich entscheidet. Allerdings wird hier die spannende Frage aufgeworfen, wer gut und wer böse ist. Auch der Wiederspielwert steigert sich, da nicht nur die Geschichte anders verläuft, sondern auch die Missionen und die Charaktere gänzlich unterschiedlich sind.

Mit Taktik und Strategie

Den wichtigsten strategischen Aspekt der Missionen machen die unterschiedlichen Mitstreiter aus. Diese stoßen nach und nach zu der Heldengruppe dazu und unterscheiden sich, je nachdem, welche Route gewählt wurde. Alle Figuren haben unterschiedliche Charakteristiken, die in Gesprächen und Zwischensequenzen deutlich werden. Und alle haben verschiedene Klassen und demnach andere Fähigkeiten sowie Stärken und Schwächen. So kann ein Dieb beispielsweise Truhen öffnen und weicht Feinden leicht aus, ein Bogenschütze kann Feinde in der Ferne treffen, ist aber schwach im Nahkampf, ein Kleriker kann wiederum Bücher und Schriftrollen verwenden, um zu zaubern. Wie in den Vorgängern kommt auch hier das Waffendreieck zum Tragen: Lanzen sind stark gegen Schwerter, Schwerter sind stark gegen Äxte, Äxte sind stark gegen Lanzen. Der Spieler muss also die Stärken und Schwächen stets im Kopf haben und die Werte der Spielfigur berücksichtigen. Die Resistenz zeigt beispielsweise an, wie gut sich der Charakter gegen magische Angriffe verteidigen kann, während der Geschick-Wert anzeigt, wie hoch die Chance ist, dass er ausweicht. Mit höheren Levels steigen die Werte nicht nur in die Höhe, auch die Standardklasse kann zu einer höheren Klasse entwickelt werden. Hier sei zudem erwähnt, dass es auch unterschiedliche Klassen in den beiden spielbaren Versionen gibt.

Allerdings hört sich dies alles komplizierter an, als es ist. Das Spiel bringt einem die Eigenheiten der Kämpfe nach und nach bei. Vorkenntnisse der vorangegangenen Titel sind hilfreich, aber nicht notwendig.

Kämpfen, Kämpfen, Kämpfen

Die eigentlichen Missionen laufen auf einem kleinen Spielfeld ab, auf dem der Spieler die eigenen Spielfiguren jede Runde im Wechsel mit dem Computer zieht. Kommt es zu einem Kampf, geschieht dies automatisch und hängt von den Werten der Spielfiguren ab. Außerdem ist es hilfreich, wenn Spielfiguren desselben Teams nebeneinander stehen, um sich im Kampf zu unterstützen. Es kann gewählt werden, ob man die Kampfanimationen sehen möchte oder nicht. Diese sind jedoch sehr verharmlost animiert, gewalthaltige Inhalte gibt es nicht.

Wichtig ist zudem die Entscheidung, mit welchem Schwierigkeitsgrad man spielen möchte. Im klassischen schwierigen Modus sind Einheiten nämlich nach dem Kampf und für den Rest der Geschichte verloren, sofern sie innerhalb einer Mission besiegt wurden. Für Anfänger bietet es sich daher an, erst einmal die leichtere Variante zu wählen. Hier stoßen besiegte Einheiten nach der Mission wieder zur Gruppe dazu. Es ist besonders ärgerlich, wenn man Einheiten trainiert hat und diese dann für den Rest des Spiels verliert.

Die Geschichte wird in und zwischen den Missionen weitererzählt. Hierzu erscheinen die Gesichter der sprechenden Figuren und der Text wird eingeblendet. Lesekenntnisse sind also zwingend notwendig.

Die eigene Festung

Zwischen den Missionen findet sich der Spieler mit seinen Charakteren in der eigenen Festung wieder. Hier können Waffen gekauft, Gespräche geführt oder Ausrüstungsgegenstände erworben werden. Die eigene Festung kann nach Belieben gestaltet werden. Zudem ist es möglich, die Festungen anderer Spieler per Streetpass zu besuchen, mit ihnen zu handeln oder anzugreifen. Diese Modus kann, muss man aber nicht nutzen. Zudem gibt es verschiedene Zusatzinhalte wie Kartenpakete oder Gegenstände, die im Nintendo eShop gekauft werden können.

Partnerschaften eingehen

Typisch für die Serie können sich die Charaktere auch verlieben und Kinder bekommen. Welche Figuren verkuppelt werden hängt vom Spielverhalten ab, denn die beiden müssen im Kampf möglichst häufig nebeneinander gestellt

werden. Dann steigt zunächst die Sympathie und anschließend verlieben sich die beiden. Kurz darauf wird dann eine Nebenmission verfügbar, in der man das jeweilige retten und in die Gruppe holen kann. Dieses ist laut Story in einer Art Parallelwelt aufgewachsen, in der die Zeit schneller vergeht. Unabhängig von der etwas schwachen Erklärung lassen sich hierdurch taktisch interessante und strategisch wertvolle Kameraden gewinnen.

Fazit:

Fire Emblem Fates ist ein fesselndes Taktik-Rollenspiel für Fans von Strategiespielen. Gleichsam erfordert das Spiel jedoch auch den Willen, längere Dialoge zu lesen, viel zu überlegen und jeden Zug strategisch geschickt zu planen. Wer reine Action sucht, wird diese nicht finden. Die Charaktere sind größtenteils relativ eindimensional gestaltet, passen dafür aber auch perfekt in ihre Rollen. Allgemein erscheint der Titel oftmals sehr japanisch. Dafür sind jedoch die taktischen Komponenten und die Spielmechanik umso umfangreicher. Strategiefans kommen hier auf ihre Kosten. Allerdings geht es die meiste Zeit um Kämpfe und Krieg und auch aufgrund der hohen Anforderungen eignet sich das Spiel erst für Spieler ab 12 Jahren.



Siehe auch

- [Fire Emblem Awakening](#)



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](#)