Crossing Souls



Genre
Action-Adventure

USK
nicht USK geprüft (?)

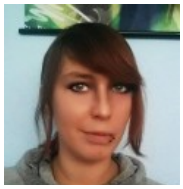
Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Devolver Digital
Erscheinungsjahr	2018.02
Systeme	PC, Playstation 4
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Hinweis(e)	Es wurde die Betaversion getestet
Kurzbewertung	Unterhaltsames Abenteuer für Fans der 80er und Indie-Liebhaber



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Crossing Souls lässt uns in die Rollen von einer Jugendgang mit fünf Mitgliedern (Chris, Matt, Charlie, Big Joe und Kevin) schlüpfen, deren Leben sich in den Sommerferien verändert. Schuld ist ein pinkfarbener Stein, den die Gruppe findet. Der Stein sorgt dafür, dass die Freunde Geister sehen und mit ihnen kommunizieren können. Anfangs finden sie die Chance toll, aber merken schnell, dass sie



Gruppenleiterin
Tanja Baginski
Kulturcafé Siegburg

Startseite

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

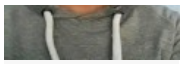
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

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

einer großen Gefahr ausgesetzt sind.



Pädagogische Beurteilung:
Kämpfe: Irgendwo zwischen Einschlafen und taktischem Feingefühl
Die Kämpfe spielen sich immer gleich ab. Man muss eine Gruppe Gegner besiegen, um weiterzukommen. Diese sind oft sehr einfach und stören im Spiel kaum. Lediglich die hohe Frequenz, in der die Gegner auftauchen, kann mit der Zeit störend sein. Die Bosskämpfe heben sich dagegen stark von den restlichen Gegnern ab und sind deutlich schwieriger zu meistern. Neben Ausweichen und taktischem Geschick braucht man hier auch noch Reaktionsfähigkeit, um im richtigen Moment einen Angriff kontern zu können. Oftmals braucht es mehrere Versuche, um überhaupt zu verstehen, wie man den Kampf gewinnen kann.



Was muss ich tun und vor allem, wie lang noch?
Oft weiß man bei den Rätseln, die einen im Spiel voranbringen, nicht, was zu tun ist. Beispielsweise musste zum Öffnen einer Tür ein Code gefunden werden. Vorher wusste man das aber nicht und kam auch nicht mehr in den vorherigen Spielabschnitt. So musste die Zahlenkombination erraten werden. Andere Rätsel hingegen sind ziemlich leicht, ziehen sich dafür aber eine ganze Weile. Dies sorgte bei den Testern oft für Frust, die schnell genervt waren, als sich das nächste Rätsel nur ankündigte.



Ich kann klettern, was kannst du?
Jeder der Freunde hat bestimmte Fähigkeiten. So kann Chris eine Leiter hochklettern, die anderen jedoch nicht. Big Joe kann dafür schwere Dinge wegschieben. Die sportliche Charlie kann schneller laufen, dafür aber nicht springen. Die Fähigkeiten wurden auf die Figuren verteilt und man kann sich nicht auf seinen Lieblingscharakter beschränken. So ist man gezwungen, auch außerhalb der Kämpfe den Charakter auszuwählen, mit dem man anhand der Fähigkeiten weiterkommt. Dies fanden die Tester besonders schade, da sie zu dem eigentlich Hauptcharakter Chris keine Sympathie hegten, aber oft mit diesen umherlaufen mussten.



80er Fans geht das Herz auf
Crossing Souls spielt in den 1980er Jahren, was für Retrofans ein großer Pluspunkt ist. Die bunte Pixelwelt sowie viele verschiedene Easter Eggs erinnern an Videospiel- und Filmklassiker. Von *Indiana Jones* bis *Pong* findet man immer wieder kleine Anspielungen auf alte Spiele oder Filme der 80er Jahre. Die Tester haben nur wenige dieser Easte Eggs erkannt, da sie die älteren Spiele nicht kannten. Doch das war nicht weiter schlimm, da diese dem Spiel zwar besonderen Charme geben, aber nicht alles ausmachen.



Fazit:
Crossing Souls ist ein Spiel, was Fans der 80er Jahre aufgrund der vielen Easter Eggs sicher erfreut. Doch wer Rätsel nicht so gern hat, könnte schnell frustriert sein. Die Charaktere sind oftmals oberflächlich dargestellt und die Tester konnten keine wirkliche Beziehung zu ihnen aufbauen, was sehr schade ist. Dennoch sind die Tester der Meinung, dass das Spiel für kurzweiligen Spielspaß sehr zu empfehlen ist. Geeignet ist das Spiel laut den Testern ab 12 Jahren, viele der Anspielungen bleiben aber größtenteils älteren Spieler_innen vorbehalten.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Spieletester
Kulturcafé Siegburg

Siegburg

Bewertung Spielspass

Druckansicht

Weiterempfehlen

