



... ► Beurteilungen ► Shooter ► Infernal

Suche...

Infernal



Genre
Shooter



USK
keine Jugendfreigabe (?)



Pädagogisch
ab 18 Jahre

Vertrieb
Eidos
Erscheinungsjahr
2008.11
Systeme
PC, Xbox 360
System im Test
PC
Kurzbewertung
Shooter in ungewöhnlichem
Ambiente



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

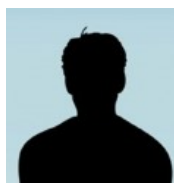
Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

Spielbeschreibung

Ryan Lennox ist ein harter Kerl. Früher hat er für "Etherlight" gearbeitet, eine Art Geheimdienst der himmlischen Heerscharen im immerwährenden Kampf zwischen Himmel und Hölle. Nach seinem Rausschmiss dort wurde er jedoch von der Gegenseite engagiert und kämpft von nun an für den Teufel persönlich.



Autor
Matthias
Reitzig
Einzeltest

Pädagogische Beurteilung

"Infernal" wird aus der Schulterperspektive gespielt, d.h. die Kamera folgt dem Protagonisten Ryan Lennox stets von hinten. Obwohl also keine klassische Ego-Perspektive zum Einsatz kommt, gelingt dem Spiel eine ähnlich übersichtliche Raumerfahrung. Ein Vorteil dieser ungewöhnlichen Perspektive: Die Höllenkräfte Ryans können besser in Szene gesetzt werden. Auf Knopfdruck kann er so seine normalen Waffen, wie Pistole, Maschinenpistole oder auch Shuriken (Nija-Sterne), mit dunkler Energie aufladen und so ihr Schadenspotential um ein vielfaches steigern. Außerdem stehen ihm Teleportation, Telekinese sowie eine "infernale" Sicht zur Verfügung, mit der er Mana- und Lebensenergiequellen wahrnehmen kann. Apropos Mana: Diese Energie, die zum Nutzen der höllischen Kräfte benötigt wird, kann auch auf andere Weise gewonnen werden: Lennox kann gefallenen Gegnern ihre Seele rauben. Dadurch heilt er sich selbst und gewinnt zugleich Mana zurück.

Die zahlreichen Gefechte sind typisch für das Genre. Ryan betritt eine neue Szenerie und wird in der Regel direkt von mehreren Gegnern attackiert. Hat er sich seiner Gegner unter Zuhilfenahme der zahlreichen Waffen entledigt, geht es weiter in den nächsten Bereich, in dem im Grunde genommen wieder dasselbe zu tun ist. "Infernal" verzichtet hierbei jedoch auf übermäßige Gewaltdarstellung. Es gibt weder Bluteffekte noch andere plastische Trefferdarstellungen. Aufgelockert wird das Geschehen durch das ein oder andere Rätsel in klassischer Ego-Shooter-Manier. So muss beispielsweise eine Tür geöffnet werden, für die Ryan zunächst den Schlüssel oder einen Schalter finden muss. Hin und wieder steht auch ein Gefecht gegen einen Bossgegner an. Diese besonders starken und widerstandsfähigen Feinde erfordern in der Regel eine besondere Taktik, sind aufwendig inszeniert und dauern länger als die normalen Kämpfe. Einige sind beispielsweise durch einen Energieschild geschützt, der nur durch aufgeladene Schüsse durchdrungen werden kann. Dies bedeutet für Ryan, dass er zum einen immer wieder zielgenau mit aufgeladenen Angriffen den Boss attackieren, und zum anderen seine doch eher spärlichen Manavorräte immer wieder an "normalen" Gegnern durch Seelenentzug auffüllen muss. Diese Passagen sind mitunter sehr schwer und können auch schnell zu Frustration führen. Das Spiel erlaubt jedoch jederzeit ein Speichern, was ein stückweises Erledigen der Aufgaben ermöglicht und so den Schwierigkeitsgrad ein wenig senkt.

Grafisch hat "Infernal" einiges zu bieten. Die Spielfiguren werden detailliert dargestellt, auch wenn sich manche Gegnertypen stets wiederholen. Ein besonderes Augenmerk wurde auf die Effekte gelegt. Die zahlreichen Explosionen und Gefechte des Spiels sehen absolut beeindruckend aus.

Auch soundmäßig kann "Infernal" überzeugen. Das Geschehen wird von einem hardrock-lastigen Soundtrack untermalt.

Fazit

"Infernal" ist in doppelter Hinsicht ein ungewöhnlicher Shooter. Die Geschichte vom Kampf zwischen Himmel und Hölle war in dieser Form in einem Shooter noch nicht zu erleben. Zum anderen ist ungewöhnlich, dass Ryan Lennox kein "guter" Charakter ist. Ganz im Gegenteil: Er ist im Auftrag des ultimativen Bösen unterwegs, des Teufels in persona. Diese Thematik ist es, die das Spiel so ungeeignet für Kinder und Jugendliche macht. Als "böser" Charakter für eine schlechte Sache zu kämpfen (wobei angemerkt werden muss, dass auch die Kräfte des "Guten" in "Infernal" nicht unbedingt als solche zu erkennen sind) erfordert vom Spieler einen gewissen Abstand vom Spielgeschehen und einer Identifikation mit der Spielfigur Ryan Lennox. Da die Gewaltdarstellung im Spiel wiedererwartend eine moderate Ausprägung hat, ist diese Thematik sicherlich der Hauptgrund dafür, dass das Spiel als für Kinder und Jugendliche ungeeignet eingestuft wurde. Für Erwachsene allerdings ist "Infernal" ein geradliniger Shooter mit einigen außergewöhnlichen Ideen.

Getestet wurde die PC-Version.



Weiterempfehlen



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

powered by cre8CMS