

Digitales | Games: Tales of Zestiria V

Das neueste Spiel der ›Tales‹-Serie verspricht feinste japanische Rollenspielkost mit tapferen Hirten und mystischen Seraphim. Wir haben jede Menge Schleime und Fledermäuse verprügelt, Freundschaften mit Ritter-Prinzessinnen geknüpft und uns durch schier endlose Dialoge geklickt, um die Märchen von Zestiria zu erfahren. Von **PHILIPP LINKE**.



Der Hauptcharakter in ›Zestiria‹ ist ein ganz normaler Junge namens Sorey, der fern von menschlicher Kultur unter den sogenannten Seraphim aufwächst. Die Seraphim sind ein Volk von Schutzgeistern, die für normale Menschen unsichtbar sind und magische Fähigkeiten besitzen. Von den meisten Menschen werden sie für reinen Aberglauben gehalten, obwohl die Welt von Hellions bedroht wird. Diese bösen Kreaturen ergreifen Besitz von Menschen, Tieren oder Gegenständen und können nur besiegt werden, wenn ein Mensch den besonderen Pakt mit einem Seraph eingeht und damit zum »Hirten« wird. Wie es das Schicksal will, trifft Sorey auf die rechtschaffene Ritter-Prinzessin (ergibt das Sinn?) Alisha und erfährt von ihr, wie schlecht es um die Welt steht. Als dann noch das Dorf der Seraphim von einem Hellion angegriffen wird, beschließt Sorey die Sache selbst in die Hand zu nehmen und macht sich mit seinem besten Freund Mikleo auf die Suche nach der Macht, die Hellions zu verbannen.

Mit einem Bingo gegen den Rest der Welt

Seit dem ersten ›Tales‹-Spiel (›Tales of Phantasia‹, 1995) hat sich das Grundprinzip des Kampfsystems nicht geändert: Wir können uns entweder auf den Gegner zu- oder von ihm wegbewegen und in Echtzeit verschiedene Angriffsbefehle zu Kombos anreihen oder Gegenstände verwenden. Soweit ganz übersichtlich.

Über die Geschichte der ›Tales‹-Serie wurde das System kontinuierlich erweitert. Wir können uns in ›Zestiria‹ auf Knopfdruck frei im Raum bewegen, um etwa Flächenangriffe effektiver einsetzen zu können. Auch das Ausweichen ist in vier Richtungen möglich, wobei wir durch besonders knappe Moves einen Bonus bekommen. Bei der Wahl der Angriffe gibt es ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zwischen den drei Angriffstypen »Kampf Artes, Versteckte Artes und Seraphim Artes«. Zusätzlich besitzen diese auch noch Elementareigenschaften (Feuer, Wasser, Erde oder Wind), sodass wir stets auf die Schwäche unserer Gegner achten müssen. Das geschickte Aneinanderreihen der Angriffe vervielfacht den Schaden und reduziert den Verbrauch von Ausdauer. Letztere regeneriert zwar schnell, lässt dem Gegner jedoch ein Zeitfenster zum Konter, den wir zum Beispiel durch geschicktes Ausweichen umgehen können. Auf diese Weise entsteht ein sehr dynamischer Kampfstil, der viel Spaß macht und nicht zuletzt zum Erfolg der ›Tales‹-Serie beigetragen hat.



All das sollte Fans der Serie mehr als bekannt sein. Was ›Zestiria‹ von seinen Vorgängern abhebt, ist das Armatisierungssystem, bei dem ein Mensch und ein Seraph miteinander verschmelzen können – zu einer Art Super-Saiyajin mit speziellen Fähigkeiten und besonders ausgefallenem Kleidungsstil. Da wir die Armatisierung nach dem Einsatz erst wieder aufladen müssen, eignet sich die Technik vorwiegend bei stärkeren Gegnern. Auch für das Ausrüstungssystem haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen: Bingo! Die bis zu drei Effekten unserer Ausrüstung werden in einer Tabelle dargestellt. Sobald wir es schaffen, mehrere Effekte in einer Reihe zu aktivieren, schalten wir weitere Funktionen frei, deren Stärke von der Länge der Reihe abhängt. Um noch mehr Effekte zu erhalten, können wir uns Ausrüstung kaufen oder identische Gegenstände verschmelzen. Dabei beeinflussen die Kombinationen das Ergebnis, sodass hier durchaus experimentiert werden darf und sollte.

Leider ist das Tutorial in ›Zestiria‹ nicht besonders gut strukturiert. Statt Zugriff auf eine virtuelle Anleitung zu haben, werden happenweise Tipps gegeben, die ihr von Monolithen erfahrt, die erst auf der Landkarte gefunden werden müssen. Außerdem gibt es nach jedem Kampf einen zufälligen Tipp. Toll. Besser ist es, sich selbst an alles heranzutasten und auszuprobieren. Falls die Mechanik anfangs zu kompliziert ist, können wir im Menü Hilfen aktivieren, die uns bestimmte Aktionen, wie zum Beispiel »Ausweichen« oder »Armatisieren« automatisch abnehmen, wenn es sich anbietet. Auch die Schwierigkeit der Kämpfe lässt sich jederzeit in vier Stufen anpassen. Die höchste Stufe verlangt allerdings dabei einiges von uns ab und lässt Bosskämpfe zu einer ›Dark Souls‹-ähnlichen Erfahrung mutieren. Erst hier entfaltet sich das volle Potential des Kampfsystems, da wir wirklich alle Tricks und Kniffe ausnutzen müssen, um uns und unser Team am Leben zu halten.



Wie in Spielen der ›Tales‹-Serie üblich, lassen sich unsere Teammitglieder entweder automatisch oder von einem Freund steuern. Zu Beginn stehen uns jedoch nur Sorey und Mikleo zur Verfügung, sodass wir erst ab einem späteren Zeitpunkt zu dritt oder viert auf allerlei Monster losgehen können. Durch die Fähigkeit der Armatisierung eignet sich ein Team aus zwei Spielern am besten, andernfalls kann unser Partner während der Fusion höchstens Däumchen drehen. Was die automatisch gesteuerten Charaktere betrifft, so lassen sich bestimmte Verhaltensmuster zuordnen. Dabei sind die Schwerpunkte auf Heilung, Ausweichen und Angriffsfrequenz einzeln gewichtbar, was sehr hilfreich sein kann.

Große, begrenzte Welt

Erstmals in einem ›Tales‹-Spiel kämpfen wir direkt am Ort, an dem wir ein umherirrendes Monster berühren, lediglich der Kampfbereich wird durch einen farbigen Ring angezeigt. Sobald sich das Monster in mehrere Einheiten aufgeteilt hat, beginnt der Kampf. Ein Problem dieses Systems ist die Kamera, die gerade im Multiplayer häufig an einem Baum oder einer Wand festhängt und das Spielgeschehen aus nächster Nähe zeigt. Zum Glück ist die Kamera auch manuell bewegbar, um solche Situationen zu entschärfen. Im Singleplayer ist die Kamera dagegen immer hinter dem gesteuerten Charakter positioniert.

Die Welt besitzt einen open-world-Charakter, ist aber trotzdem in einzelne, großzügige Bereiche unterteilt, zu denen wir im Laufe der Geschichte Zugang erhalten. Es gibt einige Dinge zu entdecken, wie Kräuter und Schatztruhen. Weiterhin können wir an bestimmten Orten mit der Umgebung interagieren, Fackeln anzünden, um Türen zu öffnen oder Steine aus dem Weg räumen, sobald wir die Fähigkeit dazu erlernt haben. Immerhin gibt es so einen kleinen Anreiz in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren, für echtes open-world-feeling sind die Möglichkeiten jedoch zu gering und die Story zu linear gehalten.

Reden ist Silber, Musik ist Gold



Die Dialoge in ›Zestiria‹ sind ein zweiseitiges Schwert. Auf der einen Seite ist es wirklich schön, dass die Gespräche größtenteils vertont sind und einige Sequenzen sogar als gezeichneter Anime gezeigt werden. Noch besser ist es, dass neben der gewohnt durchwachsenen englischen Sprachausgabe auch die japanischen Originalstimmen ausgewählt werden können. Auf der anderen Seite müssen wir damit rechnen, mit sehr, sehr, sehr [...] vielen Dialogen konfrontiert zu werden. Sicherlich ist es Geschmackssache, ab wann ein Gespräch langweilig wird, allerdings strotzt ›Zestiria‹ von Wiederholungen und obligatorischen Dialogen. Hinzu kommt, dass die typische Story über die Rettung der Welt bestimmt keinen Oskar gewinnt und generell wenige Überraschungen bereithält. Wer typischen Anime-Humor mag, der wird den Großteil der Gespräche trotzdem durchstehen. In dieser Hinsicht am unterhaltsamsten sind die optionalen Sketche, die an bestimmten Orten ausgelöst werden können. Diese kurzweiligen Gespräche bringen die individuelle Persönlichkeit der Charaktere gut zur Geltung und vertiefen die Story mittels fun facts.

In Sachen Grafik hat es ›Zestiria‹ schwer. In der heutigen Zeit erwarten wir fotorealistische Grafik und Animationen per Motion-Capture-Technik. Beides bietet ›Zestiria‹ nicht. Selbst für Cartoon-Grafik wirken die Umgebungen trist und leer, sodass wir eher das Gefühl haben ein Playstation 2 Remake zu spielen. Der Eindruck wird durch die Beschränkung der Bildrate auf 30 fps nicht besser. Positiv sind dagegen die gute Performance am PC und die mögliche Auflösung bis über die 4K-Grenze.

Im Gegensatz dazu ist die musikalische Darbietung durchweg großartig. Die Vielfalt an Musikstücken ist überdurchschnittlich, sie passen thematisch immer perfekt und sind teilweise richtige Ohrwürmer. Vor allem Soreys Thema hat es uns angetan, da hier das Orchester sein volles Potential zeigen kann.

Fazit

›Tales of Zestiria‹ ist eine schwierige Geburt. Einerseits macht das facettenreiche Kampfsystem Spaß, die Musik entfesselt Stimmung zum endlosen Grinden und der Humor ist einfach herrlich japanisch. Ebenfalls toll ist das Experimentieren mit den verschiedenen Waffeneffekten. Andererseits stehen die 08/15 Story, veraltete Grafik und eine Welt, die vorgibt mit Leben gefüllt zu sein, sich aber leer und ideenlos anfühlt. Da das Spiel viele Hilfen und Schwierigkeitsgrade anbietet, werden jüngere Spieler einen schnellen Einstieg finden. Ansonsten ist das Spiel Anime-Fans und Retro-Zugeneigten bedenkenlos zu empfehlen. Alle, die etwas Neues erwarten, werden eher enttäuscht.

| [PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[Tales of Zestiria](#)

Namco Bandai

seit 20. Oktober 2015 für Playstation 4 und PC erhältlich.

ab 44,99€