

Digitales | Games: Pokémon Sonne und Mond

Da schwingt sie wieder, die alte Nostalgiekeule. Nun sind es bereits 20 Jahre, in denen sich kampfeslustige Taschenmonster auf unseren Bildschirmen tummeln. Pünktlich zum Jubiläum brachte die Entwicklerfirma *Game Freak* die Editionen ›Pokémon Sonne‹ und ›Mond‹ für den Nintendo 3DS auf den Markt, die einen kleinen Wendepunkt in der Geschichte des Handheld-Urgesteins markieren. Uns erwartet eine faszinierend neue, tropische Welt, die es wahrlich zu erkunden lohnt. **DANIEL MEYER** fängt sie alle.



Auf eine gewisse Art und Weise ist es wie das erneute Lesen eines Lieblingsbuches – das spielen von ›Pokémon‹. Wir wissen eigentlich schon zu Beginn, was sich hinter dem Titel verbirgt; und doch ist es immer wieder etwas Anderes, etwas Neues, das uns zurücktreibt. Vielleicht ist es die Spannung, wie wir sie beim Starten der ersten Gameboy-Version gespürt haben. Vielleicht ist es das Gefühl, noch einmal Kind zu sein, wenn wir mit unseren kleinen Monsterfreunden durch ein noch unbekanntes Land streifen. Was auch immer es ist – die 7. Generation versteht es, das Gefühl zu wecken.

Dabei scheint ›Pokémon Sonne/Mond‹ oberflächlich doch so anders zu sein als seine Vorgänger. Denn es sind nicht mehr die verschiedenen Arenakämpfe, die unseren selbsterstellten Helden von einem Ort zum nächsten treiben, sondern die Erkundungstouren über die tropischen Inseln Alolas. Fort wirken die Jahre, in denen unser stummer Protagonist die Stufen der Pokémon-Meisterschaften durch hartes Training erklimmen musste. Willkommen sei die Abwechslung.

Die Bedingungen für das Erreichen des Spielendes haben sich geändert: Erstmals müssen nun keine Arenaleiter besiegt werden, sondern Inselherausforderungen gemeistert werden. Die wiederum bestehen aus kleineren Aufgaben, Bosskämpfen oder relativ einfachen Rätseln rund um die Inselthematik. Mal ist es das Sammeln verschiedener Ingredienzien, um ein ortsansässiges Pokémon anlocken und bekämpfen zu können, Mal ist es das Erlernen verschiedener sich ähnelnder Tanzformen auf dem Gipfel eines Vulkans. Die einzelnen Herausforderungen bleiben dabei für ›Pokémon‹-Veteranen nah genug am ursprünglichen Konzept der älteren Spiele, schenken aber gleichzeitig insbesondere aufgeschlosseneren Spielern ein erfrischend neues Gefühl von Innovation.



Alola - heee! Alola - haaa!

Zudem erfüllen die Aufgaben einen weiteren Zweck: die kunstvoll gestaltende Welt Alolas zusätzlich zu akzentuieren. Jede der vier zu besuchenden, tropischen Inseln erhält durch ihre Aufgaben und Umgebungen einen eigenen Touch, der allerdings nie aus der Reihe fällt. Von der ruhigen Heimatinsel zu paradiesischen Resorts, Vulkanen oder Dschungeln - jedes Element wirkt passend und bereichert das Spielgeschehen um eine weitere Note. Darüber hinaus ist bemerkenswert, dass offenbar viel Zeit mit der Anpassung selbst bekannter Elemente an die tropischen Regionen verwendet wurde. Die Detailfreude lässt sich in diversen Alola-Designs erkennen, beispielsweise wurden »Sleimas« bunt gefärbt und »Kokoweis« in die Höhe gezüchtet, sodass sie sich perfekt in die Ökologie und das Bild des jeweiligen Gebiets anpassen.

Wo Sonne, da auch Schatten

Auch die mehr als 30 Stunden lange Geschichte von »Pokémon Sonne/Mond« trägt ihren Teil zur belebten Welt bei. Es ist das erste Spiel, das sich mehr auf das Entdecken und Erkunden der einzelnen Inselregionen konzentriert, denn auf stures Training und die Verbesserung des eigenen Teams. Das bedeutet zwar nicht, dass der eigentliche Hauptplot besonders aufregend wäre, doch er bleibt im Rahmen dessen, was wir als »Pokémon«-Spieler gewohnt sind.

Der wohl größte Schwachpunkt lässt sich indes erneut im vermeintlich Bösen, dieses Mal unter dem Namen »Team Skull«, feststellen. Mit meist flachen Dialogen und zu simpel gestrickten Handlungswegen stellen sich diese als eher nervige und weniger antagonistische Truppe dar. An dieser Stelle ist dem Entwicklerteam zwar zugutezuhalten, dass die an Gangster-Rappern orientierte Gruppe gerne einmal selbst ins Fettnäpfchen tritt, doch es ändert nichts an den oftmals zu überdrehten Handlungen, die den Spielfluss eher hindern als verbessern.

Aus alt mach' neu

Allerdings soll das nicht über die generell sehr schöne Atmosphäre hinwegtäuschen, die uns in »Pokémon Sonne/Mond« erwartet. Es ist eben nicht die Geschichte, die das Spiel vorantreibt, sondern eher das Geheimnisvolle, das über den vier Inseln zu liegen scheint.



Kampferprobte Spieler werden ihren Spaß an der Version haben, wurden doch Zufallsbegegnungen sowohl flüssiger als auch informativer gestaltet. Ein neues Interface zeigt nun simultan die Effektivität jeder Attacke an und hilft dabei, sich mit den neuen Attacken und Statusveränderungen der Alola-Formen auseinanderzusetzen. Außerdem wurde das VM-System gegen eine sogenannte »Poke-Ride«-Funktion ersetzt, um wichtige Attackenslots des eigenen Teams nicht weiter einzuschränken, sowie ein »Z-Move« eingeführt, der eine einmalige, starke Attacke innerhalb des Kampfes ermöglicht.

Zudem umfasst das Spektrum der 80 neu hinzugefügten Pokémon erneut die gesamte Bandbreite von süß und niedlich bis hin zu groß, grotesk und angsteinflößend. Wie immer besteht die Möglichkeit, seine eigene Gruppe in Kombination mit 221 Pokémon älterer Generationen zu gestalten.

Fazit

Nach 20 Jahren erfährt das »Pokémon«-Videospiel-Franchise eine erste, kleine Revolution. Der Wechsel von den immerwährenden Meisterschaften zum offenen Erkunden tut der neusten Version »Pokémon Sonne/Mond« gut und gibt der farbenfrohen Welt Alolas die Chance, sich zu entfalten. Zudem tragen all die kleinen Veränderungen, Detailspielereien und Verbesserungen zum Spielspaß bei und geben »Pokémon« einen Teil der Faszination zurück, die wir beim allerersten Spielen empfunden haben.

***Getestet wurde die Version »Pokémon Sonne«.**

| [DANIEL MEYER](#)

Titelangaben

[Pokémon Sonne und Mond](#)

Game Freak, The Pokémon Company
exklusiv erhältlich für Nintendo 3DS.

ab 39,99 Euro UVP.