

## Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals



## JRPG-JUWEL DER ALTEN SCHULE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **4.9.2018** Termin: **4.9.2018** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Dragon Quest 11 erscheint zum ersten Mal für den PC und beweist, dass es manchmal schlauer ist, wenn sich eine traditionsreiche Rollenspielerie ganz auf ihre Stärken besinnt, statt es neuen Zielgruppen recht machen zu wollen.**

Von Hannes Rossow & Heiko Klinge

Selbst wenn ein PC-Spieler noch nicht mit der Rollenspielerie Dragon Quest vertraut sein sollte, dürfte es nur wenige Minuten dauern, bis unmissverständlich klar wird: Dieses JRPG ist oldschool! Nämlich in der Sekunde, in der er das erste Mal die Escape-Taste drückt und doch tatsächlich ein Win-

dows-Fenster mit der Frage erscheint, ob er das Spiel beenden will. Das haben wir schon seit Ewigkeiten nicht mehr erlebt.

Aber keine Sorge: Zum einen ist die erste PC-Portierung der traditionell auf Konsolen beheimateten Serie deutlich besser gelungen, als es die kuriose Funktion der ESC-Taste vermuten lässt. Und zum anderen gehört Dragon Quest 11 inhaltlich zum qualitativ Besten, was Genrefans derzeit spielen können – so sie denn keine Allergie gegen Kulleraugen und Knuddelmonster haben.

#### Dinosaurier mit Frischzellenkur

Dragon Quest steht über 30 Jahre nach dem Debüt auf dem Nintendo Famicom (NES) in Japan nach wie vor für eine klassische JRPG-Erfahrung mit rundenbasierten Kämpfen, umfangreicher Geschichte und liebevollem

Art-Design aus der Feder von Dragon Ball-Erfinder Akira Toriyama. Spielerisch lässt sich Dragon Quest 11 am besten mit den klassischen Final-Fantasy-Teilen vergleichen, die es inzwischen ja auch auf den PC geschafft haben.

Zu den großen Unterschieden zählt neben der Knuddeloptik auch die deutlich leichterherzigere und weniger komplexe Geschichte. Als stummer Protagonist und wiedergeborener »Lichtbringer« müssen wir in Dragon Quest 11 unser Schicksal erfüllen und im Zuge dessen die Welt bereisen.

#### Simple Geschichte für große Gefühle

Was furchtbar generisch klingt, ist es in den ersten Spielstunden auch. Doch mit einer Handvoll Wendungen baut Dragon Quest 11 schnell eine märchenhafte Erzählung auf,



Je nach Umgebung werden wir von anderen Gegnern angegriffen. Die Feinde sind sichtbar, wir können Kämpfen also auch aus dem Weg gehen.



Die Pfiffige Schmiede dient als Crafting-System samt Minispiel.



Die Kamera wählt bei Angriffen immer passende Perspektiven.

die zwar mit den üblichen Klischees spielt, aber der Erwartungshaltung auch immer wieder ein Schnippchen schlägt.

Bis Dragon Quest 11 diese Haken schlägt, dauert es aber. Und das ist wohl auch der größte Kritikpunkt, den man anbringen kann: Das Spiel ist länger, als es sein müsste. Um das Ende der Story zu erleben, braucht der durchschnittliche Spieler locker 60 bis 70 Stunden. Wer sich leicht von Nebenbeschäftigungen ablenken lässt, darf gern nochmal 30 bis 40 Stunden dazurechnen. Prima fürs Preis-Leistungs-Verhältnis, doch der Geschichte täte es besser, wenn sie geraffter und knackiger erzählt werden würde. Ist die etwas langatmige Exposition der ersten fünf Stunden aber erst einmal geschafft, schwingt sich das Rollenspiel schnell zur Hochform auf.

### Für echte Weltenbummler

Ausreichend Umfang bietet Dragon Quest 11 nämlich so oder so. Und das liegt nicht zuletzt an der riesigen Spielwelt, die nun erstmals auch große und weitläufige Areale zum Erkunden bietet. Eine Open World gibt es zwar nicht, trotzdem sind die Laufwege oft derart lang, dass wir auf Pferde als Transportmittel zurückgreifen müssen. Meist geht es nur von A nach B, aber es gibt auch optionale Orte, die ihre eigenen Nebenaufgaben bereithalten. So können wir auf einer einsamen Insel gegen eine listige Piratenbande antreten, um eine gestohlene Pfeffer-Lieferung zu ergattern.

Im weiteren Spielverlauf schalten wir traditionsgemäß neue Wege frei, die Weltkarte zu bereisen und Gegenden zu erreichen, die per pedes nicht zugänglich sind. Eine Schnellreise gibt es zwar auch, doch die wunderschönen Landschaften laden zu Spaziergängen ein, die wir an verschiedenen Raststätten unterbrechen können. Dort können wir speichern, Vorräte auffüllen und neue Ausrüstung herstellen. In den weitläufigen Arealen befinden sich aber nicht nur Gegner, sondern wir stoßen auch auf Crafting-Ressourcen sowie Schatztruhen. Allerdings lassen sich nicht alle Verstecke zu Fuß erreichen. Meistens gibt es dann einen funkelnden Gegner in der Nähe, der nach seiner Niederlage als Transportmittel dient. So schlüpfen wir in springende Roboter oder schwingen uns auf riesige Wespen.

### Portierungs-Hilfe Unreal Engine

Die ebenso schöne wie riesige Spielwelt kommt auch auf dem PC voll zur Geltung, der portierungsfreundlichen Unreal Engine 4 sei Dank. Wer die empfohlenen Hardware-Voraussetzungen erfüllt, darf sich auf bombensichere 60 fps samt Kantenglättung freuen, was die unglaublich stilsichere Comic-optik noch ein wenig plastischer wirken lässt als auf der PS4.

Davon abgesehen liefert die PC-Version allerdings nur das absolute Portierungs-Minimum. Die Maus- und Tastatursteuerung lässt sich nicht anpassen, was anfangs nicht nur bei der Escape-Taste irritiert, nach etwas Eingewöhnung (rechte Maustaste = abbrechen und zurück!) aber tatsächlich ganz gut funktioniert – allerdings nur, weil es in Dragon Quest 11 so gut wie nie Zeitdruck und nur wenige wirklich wichtige Tasten gibt. Ein Gamepad macht das Abenteuern natürlich trotzdem komfortabler, ist aber anders als bei vielen anderen PC-Umsetzungen keine Pflichtvoraussetzungen.

### Freunde für gute Zuhörer

Die Geheimnisse um unsere Herkunft als Lichtbringer müssen wir nicht allein ergründen, sondern wir bekommen tatkräftige Hilfe von unseren Party-Mitgliedern. Bis wir den Kern der Truppe beisammenhaben, kann es zwar durchaus 20 Stunden dauern, doch das halbe Dutzend setzt sich aus charmanen wie witzigen Begleitern zusammen.

**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge

Rollenspieler im eher ... ähem ... gesetzteren Alter erzählen ja gern, dass man Klassiker X oder Y »nur« mit hübscherer Grafik nochmal neu auflegen müsste und schon hätte man einen Megahit. In der Regel spielt bei solchen neunmalklugen Äußerungen eine große Portion nostalgische Verklärung mit. Das größtmögliche Kompliment, dass ich Dragon Quest 11 deshalb machen kann, ist dass es sich wie früher anfühlt, ohne wie früher zu sein.

Ja, im Kern liefert Dragon Quest 11 stockkonservative JRPG-Unterhaltung. Aber ich habe stockkonservative JRPG-Unterhaltung eben noch nie auf diesem Niveau erlebt! Was für eine märchenhaft in Szene gesetzte Spielwelt! Was für eine herzerreißend erzählte Geschichte! Und wie wunderbar flüssig sich das alles spielt – den vielen kleinen, aber feinen Optimierungen bei Charakter-, Kampf- und Craftingsystem sei Dank! Wer mit Kulleraugen und Knuddelmonstern noch nie etwas anfangen konnte, wird freilich auch bei Dragon Quest 11 nur irritiert mit den Schultern zucken. Wer aber mal wieder Lust auf ein japanisches Rollenspiel klassischster Prägung auf dem PC hat, der wird auf Jahre nichts Besseres finden.



Am Lagerfeuer kann sich die Gruppe entspannen, während wir uns um die Ausrüstung kümmern.



Neue Fertigkeiten erlernen wir automatisch oder im Helden-Baukasten.

Die Koop-Kräfte sind besonders stark und eindrucksvoll inszeniert.

Dazu trägt auch die hervorragende, englische Synchronisation bei, die extra für den Release im Westen angefertigt wurde.

**Klassisch, aber auch taktisch**

Es wird aber nicht nur geredet, sondern auch gekämpft. Und das geschieht in Dragon Quest 11 gemäß der Serientradition mit der Hilfe eines taktischen Kampfsystems, das uns rundenbasiert Attacken auswählen lässt. Während die JRPG-Konkurrenz fast zur Gänze auf Echtzeitkämpfe umgestiegen ist, fühlen sich die Scharmützel hier noch immer so an wie in Final Fantasy 7 anno 1998.

Wer will, darf in den Einstellungen die »Freie Bewegung« als Kampfmodus aktivieren. Dieser erlaubt es, die Gruppenmitglieder auf dem Schlachtfeld zu bewegen und die Kameraperspektiven selbst zu wählen. Was nach mehr Dynamik klingt, ist aber vollkommen unnötig, da Positionierung und Abstand zum Gegner keinen Einfluss auf die Kämpfe haben. Mit der klassischen Kamera werden die Angriffe besser inszeniert und die Gefechte sind deutlich übersichtlicher.

Diese Übersicht braucht es auch, denn die Kämpfe werden zunehmend taktischer, und wer nicht mit den richtigen Buffs arbeitet, Kameraden auswechselt und die richtigen Schwachstellen ausnutzt, beißt sich spätestens bei den knackigen Bosskämpfen gegen menschenfressende Riesenspinnen oder legendäre Ritter die Zähne aus.

**Zweihandschwert, selbstgemacht**

Der Charakterfortschritt erfolgt hinsichtlich der Attribute und manchen Fähigkeiten zwar automatisch, doch Dragon Quest 11 bietet

auch Raum für Spezialisierungen. Im Charakter-Baukasten können Fertigkeitepunkte in kleine Talentbäume investiert werden. Wer seine Entscheidungen bereut, kann in der Kirche Geld dafür zahlen, um bestimmte Talentbäume zurückzusetzen.

Ebenfalls wichtig für die Vorbereitung auf harte Auseinandersetzungen ist die »Pfiffige Schmiede«, also das obligatorische Crafting-System. Überall in der Welt und in den Tischen diverser Gegner sind Ressourcen versteckt, mit denen wir an der Schmiede starke Ausrüstung herstellen können. Die Rezepte dafür müssen aber ebenfalls erst einmal gefunden werden. Wer keine neuen Items braucht, kann auch bestehende Waffen oder Rüstungen mittels eines überraschend witzigen Minispiels aufwerten.

**Ein wenig zu viel des Alten**

Obwohl sich Dragon Quest 11 bemüht, altbackene Mechaniken zu modernisieren, ohne dabei seinen markanten Oldschool-Charme zu verlieren, gibt es dann aber doch ein paar Designentscheidungen, die den Spielfluss zu sehr bremsen, als dass sie als Retro-Bonus durchgehen. So kehrt auch die berüchtigte Kirche zurück, in der wir nicht nur speichern, sondern in die auch wesentliches Party-Management ausgelagert ist.

Wer erfahren möchte, wann seine Charaktere im Level aufsteigen, braucht einen Priester. Wer gefallene Party-Mitglieder (Yggdrasil-Blätter sind viel zu selten) wiederbeleben möchte, muss ebenfalls in die Kirche. Selbst die automatische Speicherung funktioniert nur, wenn wir ein neues Gebiet betreten. Ein plötzlicher Tod durch Unachtsamkeit



Die Bosskämpfe können durchaus knackig werden und viele Opfer fordern.

kostet immer mal wieder kleinere Mengen des Spielfortschritts.

**Das (bislang) beste Dragon Quest**

Aber über diese Unbequemlichkeiten lässt sich hinwegsehen. Dragon Quest 11 ist ein forderndes JRPG der alten Schule, das den besonderen Stil von Dragon-Ball-Erfinder Akira Toriyama kunstvoll in Szene setzt. Die unterschiedlichen Städte, die wir auf unserer Reise besuchen, sind stets einzigartig und versprühen durch Akzente der NPCs und Architektur-Stile immer auch ein bisschen Lokalkolorit. Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals baut auf den Stärken der traditionsreichen Reihe auf und öffnet das starke Spielkonzept dabei genug, um auch westliche PC-Spieler überzeugen zu können. ★

**DRAGON QUEST 11  
STREITER DES SCHICKSALS**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2105 / AMD A10-5800K	Core i5-6600 / AMD Ryzen 7 1800X
Geforce GTX 750 / Radeon RX 470	Geforce GTX 1060 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 32 GB Festplatte	8 GB RAM, 32 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- ☑ kultiger Toriyama-Look auf Hochglanz poliert
- ☑ wunderschöne Landschaften
- ☑ abwechslungsreiche Städte
- ☑ einfallsreiche und witzige Gegnerdesigns
- ☑ teils arg blechern klingende Midi-Musik

**SPIELDESIGN**

- ☑ komplexes Kampfsystem
- ☑ Spezialisierungen für jeden Charakter
- ☑ manche Gegner fungieren als Transportmittel
- ☑ umständliche Kirchen-Mechanik
- ☑ spielerisch eintönige Nebenquests

**BALANCE**

- ☑ angenehmer Einstieg
- ☑ zuschaltbare, harte Draconian Quests
- ☑ Talentbäume können zurückgesetzt werden
- ☑ starker Schwierigkeitsanstieg bei Bosskämpfen
- ☑ fummelige Tastatursteuerung

**ATMOSPHÄRE / STORY**

- ☑ klassische, aber emotionale Geschichte
- ☑ überraschende Wendungen
- ☑ unterhaltsamer Cast an Begleitern
- ☑ offene Welt sorgt für Abenteuergefühl
- ☑ Protagonist wirkt recht profillos

**UMFANG**

- ☑ extralange Kampagne
- ☑ viele versteckte Geheimnisse
- ☑ umfangreiche Nebentätigkeiten
- ☑ jede Menge Crafting-Rezepte
- ☑ riesige Weltkarte zum Erkunden

**FAZIT**

Dragon Quest 11 setzt erfolgreich auf traditionelle JRPG-Tugenden in zeitgemäßer Optik und wird so zum aktuell besten Genre-Vertreter.

