

Tales of Vesperia: Definitive Edition

WOHLFÜHLSPIEL



Genre: **JRPG** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Namco Tales Studio** Termin: **11.1.2019** Sprache: **Japanisch und Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Einst exklusiv der Xbox 360 vorbehalten, schafft es dieser Fan-Liebling nach zehn Jahren auch auf andere Plattformen – mit etlichen neuen Inhalten und besserer Technik. Aber versprüht das JRPG auch heute noch seinen Zauber?

Von Michael Cherdchupan

Beliebig, austauschbar, hundertfach gesehen. Auf den ersten Blick wirkt Tales of Vesperia wie eines der unzähligen Sandkörner in der endlosen Wüste der JRPGs. Der Anime-Stil hebt sich nicht von Abermillionen anderen Spielen aus Japan ab. Schon wieder geht's ins Fantasy-Mittelalter. Schon wieder eine bunte Heldentruppe. Und schon wieder muss die Welt gerettet werden. Ja, das hat man mittlerweile schon oft gesehen. Aber Halt! Damit tut man dem Spiel Unrecht. Auf dem Papier mag das wegen der großen Genrekonzurrenz nicht aufregend klingen. Aber: Unter der zunächst unscheinbaren Fassade steckt der empfehlenswerteste Titel der gesamten Tales-Reihe.

Einfacher Plot, komplexe Charaktere

Die Einleitung beginnt mit dem gutherzigen Dieb Yuri. Er lebt in ärmlichen Verhältnissen



Kämpfe wirken in den ersten Spielstunden nicht besonders dynamisch, gewinnen aber mit mehr Charakteren und Fähigkeiten deutlich an Reiz.

am Rande der Kaiserstadt Zaphias. Yuri muss mit ansehen, wie ein Blastia aus einem Brunnen gestohlen wird. Das ist ein rätselhafter Stein einer vergangenen Zivilisation, der von den Bewohnern als Energiequelle genutzt wird. Ohne Blastia funktioniert der Brunnen nicht, also macht er sich auf, den Dieb zu stellen. Yuri findet heraus, dass auf der ganzen Welt zeitgleich mehrere Blastia gestohlen wurden. Aber zu welchem Zweck? Auf der Suche nach Antworten begegnet er zahlreichen Charakteren, mit de-

nen er eine bis auf neun Helden wachsende Abenteuergruppe bildet. Deren Mitglieder kommen und gehen ständig während des Abenteuers – manchmal durch unvorhergesehene Wendungen.

Hierin liegt der größte Reiz der Handlung. Zwar hat die Fantasy-Welt durchaus eine tiefere Hintergrundgeschichte, aber der Plot steht nicht im Vordergrund. Lange Zeit ist nicht klar, wer eigentlich der Antagonist ist. Viel interessanter ist die Dynamik zwischen den Figuren. Der feige Jägerjunge Karol und die grummelige Magierin Rita pflegen zum Beispiel eine Art Hassliebe. Beide nähern sich aber mit der Zeit an, was vor allem durch Ritas Freundschaft zur adeligen Estel-



Für dicke Brocken wie diesen Wächter braucht es auf dem normalen und hohen Schwierigkeitsgrad die richtige Strategie. Rita gibt hier Rückendeckung.

Die PC-Version

Ursprünglich ist Tales of Vesperia auf Konsolen erschienen und hat dort mit kleineren technischen Einschränkungen zu leben. Beim Test des PC-Ports sind uns aber keine Bugs oder große Einschränkungen aufgefallen. Es sind Auflösungen bis 4K in 60 fps möglich. Nur eine Handvoll User berichten, dass es auf ihren Systemen zu minimalen Stottern kommt. Wir haben das im Test jedoch nicht beobachten können. Bezüglich der Steuerung empfehlen wir einen Controller. Zwar lässt sich das Spiel auch mit Maus und Tastatur spielen, aber besonders die Kämpfe profitieren vom Gamepad.



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Tales of Vesperia hat mich gepackt. Nach einer Zeit kann ich mich gut in die Protagonisten hineinfinden, und es entwickelt sich eine familiäre Atmosphäre. Ich schaue nicht mehr länger von außen auf die Geschehnisse, sondern sehe mich persönlich als Teil dieser Gruppe. Das ist ein wohliges Gefühl, das ich auch von manchen Büchern oder Anime-Serien kenne. Wenn die Geschichte vorbei ist, merke ich, wie sehr mir die Figuren fehlen. Genau das ist bei Tales of Vesperia geschehen: Abgesehen von dem etwas behäbigen Einstieg macht das Spiel so gut wie alles richtig, um mich in eine fremde Welt zu entführen. Es erfindet das Rad der JRPGs nicht neu, aber die Mechaniken funktionieren und greifen gut ineinander – auch wenn ich bei Kochrezepten zu viel raten musste. Die HD-Neuaufgabe verwischt zwar nicht die Spuren der vergangenen Konsolengeneration, aber durch die umfangreichen neuen Inhalte kann ich es trotzdem empfehlen.

le und der Kampf-Amazone Judith gelingt. Die beiden Damen sind älter und vernünftiger als Rita. Eine gute Basis für Vertrauen, durch das sich die Magierin der Gruppe langsam öffnet. Was zu Beginn nach einem Stereotypen-Cast aussieht, entwickelt sich zu einer tollen Riege an unverwechselbaren Persönlichkeiten. Die kann man nur ins Herz schließen! JRPGs definieren sich sehr stark über die Gruppendynamik, und die ist besonders in der zweiten Hälfte des Spiels überaus gelungen. Jeder der Helden macht eine spürbare Entwicklung durch. Außerdem hat Yuri einen Hund namens Repede dabei. Der raucht Pfeife und sagt nur »Wuff«. Einer der amüsantesten Begleiter, die uns je untergekommen sind!

Aller Anfang ist langsam

Allerdings braucht das Spiel etwas, bis es in Fahrt kommt. Das zeigt sich vor allem in der Spielmechanik, denn die Echtzeitkämpfe sind erst einmal sehr behäbig. Berührt ihr einen Gegner in der Umgebung, geht es in eine separate Kampfarena. Dort tummeln sich bis zu vier Partymitglieder, aber ihr könnt nur die Kontrolle über eine einzelne Figur übernehmen. Die anderen Kämpfer agieren eigenständig und hören auf Kommandos. So legt ihr zum Beispiel fest, dass sie sich eher im Hintergrund halten und euch mit Heilung helfen.

Schlagen und Blocken fühlt sich prinzipiell erst einmal an wie in einem Hack&Slay, bei dem aber in den ersten Stunden der Spielfluss fehlt. Das liegt an den mangelnden Fähigkeiten, die erst durch Erfahrungspunkte und Meilensteine in der Story freige-



Die Effekte in den Kämpfen können sich sehen lassen. Sie laufen auf allen Plattformen flüssig, wobei manche Arenen etwas trist aussehen können.

schaltet werden. Je mehr die Charaktere aber lernen, desto mehr Spaß machen die Kämpfe. Bald kommen optisch schön animierte Schlagfolgen zum Einsatz, die sogenannten Artes. Die werden vorab im Menü festgelegt und über Tastenkombinationen ausgeführt. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es erst richtig gefährlich, wenn Monster, Soldaten oder andere Kreaturen in hoher Zahl auftauchen. Spätestens bei den insgesamt mehr als 40 Bossgegnern ist aber Taktik gefragt. In Bewegung bleiben, geduldig den richtigen Moment abwarten, den Mitstreitern die richtige Vorgehensweise vorgeben – alles essenziell. Sehr nett übrigens: Sind mehrere Controller angeschlossen, können bis zu drei weitere lokale Spieler in den Kämpfen mitmischen. Ein Mehrspielermodus in einem JRPG? Ungewöhnlich und ziemlich cool!

Von Kochkünsten und Snowboards

Die Charakterentwicklung birgt einige Freiheiten, etwa in Form von vier Waffenfertigkeiten. Sie bringen Vorteile für bestimmtes Arsenal, zum Beispiel Messer oder Schusswaffen. Einen Einfluss kann auch das Kochsystem haben: Mit Zutaten wie Reis oder Zwiebeln lassen sich Gerichte und Items herstellen. Die verarzten nicht nur, sondern können auch einen zeitweiligen Effekt auf die ganze Gruppe haben. Stärkere Angriffskraft etwa. Rezepte dazu erlangt ihr nicht nur durch Ereignisse im Laufe der Kampagne, sondern auch, indem ihr überhaupt erst mit bestimmten Charakteren kocht. Estelle findet zum Beispiel das Rezept für Reisbälle nur heraus, wenn sie sich vorher mit der Zubereitung von Sandwiches beschäftigt. Was beide Mahlzeiten miteinander zu tun haben? Das haben wir uns auch gefragt.

Das Freischalten der Rezepte erscheint manchmal willkürlich. Das fällt auf, weil die Erkundung der Spielwelt inklusive ihrer Städte, Dungeons und Naturlandschaften ansonsten sehr stimmig wirkt. Die Missionen der Haupthandlung leisten sich keinen

Leerlauf, es gibt zwischendurch Zelda-artige Puzzles, und die optionalen Sidequests geben Gelegenheit, die Charakterzüge der Protagonisten zu vertiefen. Die Welt ist groß und es gibt viel zu entdecken. Minispiele zum Beispiel. In einem muss Hund Repede auf einem Snowboard den Hang hinunterrasen. Tatsächlich einer der besten Begleiter, die uns je untergekommen sind! ★

TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770S / AMD Ryzen 7 1700
Geforce GTX 970 / Radeon RX 470
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stimmiger Anime-Stil gut animierte Kämpfe gelungener Soundtrack Kampfarenen manchmal trist schwache Texturen

SPIELDESIGN

spaßige Erkundung anspruchsvolle Echtzeitkämpfe nette Puzzles in Dungeons nachvollziehbare Charakterwerte und -entwicklung Freischalten von Kochrezepten nicht nachvollziehbar

BALANCE

drei jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade in den Kämpfen ist Taktik gefragt spürbare Progression behäbiger Einstieg Maus- und Tastatursteuerung nicht optimal

ATMOSPHÄRE / STORY

gutes Pacing der Haupthandlung homogen wirkende Spielwelt sympathische Charaktere gute Vertonung der Dialoge Plot eher Durchschnitt

UMFANG

komplett etwa 150 Stunden Spielzeit etliche optionale Nebenaufgaben neue Artes zwei neue spielbare Charaktere lokaler Multiplayer bei Kämpfen

FAZIT

JRPG mit bewährten Konzepten, das seine Geschichte mit viel Herz erzählt und in der Definitive Edition mit neuen Inhalten glänzt.

84