

Octopath Traveler

EIN SPIEL, ACHT GESCHICHTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **7.6.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Im Kampf wird uns die Angriffsreihenfolge am oberen Bildschirmrand angezeigt. Die ist ein wichtiger Teil unserer Kampfstrategie.

Octopath Traveler sieht aus wie ein Indie-Rollenspiel, kostet auf dem PC mit 60 Euro aber genauso viel wie die ein Jahr alte Switch-Version. Wir klären, ob es sich trotzdem lohnt.

Von Ann-Kathrin Kuhls und Heiko Klinge

Selten zuvor waren sich Steam-User in ihrer Kritik derart einig wie im Fall der PC-Umsetzung des Switch-Rollenspiels Octopath Traveler. Das Spiel selbst ist grandios, liefert es doch ein Spielgefühl, das es auf dem PC viel zu selten gibt. Aber der Preis! Publisher Square Enix verlangt 60 Euro für die Portierung eines ein Jahr alten Switch-Spiels, das auf den ersten Blick eher wie ein Indie-Geheimtipp wirkt. Aber wir bewerten nun mal nicht den Preis, sondern die Qualitäten, und da hat Octopath Traveler dank sauberer Portierung auch auf dem PC einiges zu bieten.

Welche Story hätten's denn gern?

In Octopath Traveler schlüpfen wir in die Rolle der Tänzerin Primrose, die im Sumpf des organisierten Verbrechens von Orsterra nach den Mördern ihres Vaters sucht. Oder wir spielen den Dieb Therion, der durch einen fiesen Trick dazu gezwungen wird, drei sagenumwobene Edelsteine zu finden und zu stehlen. Oder den ehemaligen Ritter Olberic, der den sich für den Tod seines Königs verantwortlich fühlt und seine Ehre wiederherstellen möchte. Oder, oder, oder.

Octopath Traveler erzählt nicht nur eine Heldengeschichte, sondern gleich acht. Oder sogar zwölf, wenn wir die vier geheimen Heldenklassen (bzw. Laufbahnen) dazuzählen. Deswegen heißt das Spiel auch Octopath. Das hat nichts mit Tintenfischen zu tun, sondern mit den acht Pfaden, die wir mit den acht Figuren beschreiten können. Jeder davon glänzt mit klassischen JRPG-Tugenden, die Genrefreunde an die Ära von Chrono Trigger oder Final Fantasy 6 erinnern werden. Die innovative Erzählweise und das

taktisch anspruchsvolle Kampfsystem machen aus Octopath aber weitaus mehr als nur eine Retro-Hommage.

Ein Spiel, acht Helden

Jede unserer acht Storys wird in Octopath Traveler in vier Kapiteln erzählt. Allerdings spielen wir nicht eine Heldengeschichte am Stück durch, sondern wechseln zwischen den Kapiteln von Figur zu Figur und sammeln dabei kampagnenübergreifend für alle (in der Party kämpfenden) Helden Erfahrungspunkte. Theoretisch können wir zwar stundenlang mit unserem Anfangshelden gründen, bis er stark genug fürs zweite Kapitel ist, deutlich mehr Spaß macht es jedoch, wenn wir uns erstmal den anderen Einstiegskapiteln widmen. Dabei bleibt unser erster Protagonist immer fest in unserer Party, genau wie derjenige, dessen Story wir gerade spielen. Nur Position 3 und 4 in unserer Gruppe können wir beliebig wechseln, um so weitere Helden fit genug fürs nächste Kapitel zu leveln. Klingt in der Theorie furcht-



Zu Beginn von Octopath Traveler entscheiden wir, mit welcher Heldengeschichte wir beginnen wollen.



Die Handlung führt uns an die unterschiedlichsten Orte. Von Palästen über Eisdörfer bis hin zu Wüstenlandschaften ist alles dabei.



Die zufällig ausgelösten Kämpfe sollten wir trotz kleiner Gegner nicht unterschätzen. Mehr als einmal wurden sie uns zum Verhängnis.

bar kompliziert, erzeugt in der Praxis aber eine weitaus stärkere Bindung zu unseren Charakteren als in den meisten anderen JRPGs. Denn wir konsumieren jede Hintergrundstory nicht in Zwischensequenzen oder Textfenstern, sondern erleben sie.

Die einzelnen Handlungen selbst sind weitaus weniger kompliziert als die verschachtelte Kapitelstruktur. Meist geht es nicht um die Rettung der Welt, sondern um kleinere, aber sehr viel persönlichere Probleme. Primrose zum Beispiel opfert alles und jeden, um den Tod ihres Vaters zu rächen, dafür ist ihr Leben sonst jedoch erschreckend leer. Der Krieger Olberic hat nach dem Tod seines Königs nichts mehr, wofür es sich zu kämpfen lohnt. Beide müssen lernen, dass ihr Leben nicht nur aus einem alles beherrschenden Problem besteht. Die anderen haben ebenfalls ihre ganz eigenen Dämonen. Und ganz eigene Fähigkeiten, die ebenfalls Einfluss auf die Geschichte haben. Zum Beispiel das Analysetalent des Gelehrten Cyprus, mit dem er Menschen

einschätzen kann und wie ein Detektiv einen Diebstahl aufklärt, indem er Alibis vergleicht und Beweise sammelt. Oder die Kleikerin Ophelia, die ihre Führungsfähigkeit nutzt, um ein Kind zu überzeugen, ihr zurück zu dessen Mutter zu folgen. Das macht die einzelnen Abenteuer etwas abwechslungsreicher als in anderen JRPGs.

Geschichte für alle

Die innovative Erzählweise von Octopath Traveler hat allerdings nicht nur Vorteile. Wer von einem JRPG in erster Linie monumentale, Universen und Zeitalter umspannende Geschichten im Stil von Final Fantasy oder Dragon Quest erwartet, dürfte von den ebenso kurzen wie bodenständigen Einzelschicksalen eher enttäuscht werden. Uns haben die vielen kleinen Abschnitte aber eher bei der Stange gehalten als abgeschreckt. Zum einen halten sie uns neugierig, weil jede Geschichte anfangs nur angeschnitten wird. Zum anderen haben die Kapitel mit ein bis zwei Stunden die optimale

Länge, um abends eine Runde zu spielen und mit einem Gefühl von Abschluss ins Bett zu gehen. Weil die ersten Kapitel der Helden als Einführung der Spielmechaniken und der Figuren dienen, ähneln sie sich stark in ihrer Grundstruktur. Aber schon in den zweiten Kapiteln wird das Korsett gelockert, hier laufen die Geschichten in Handlung und Mechaniken weiter auseinander.

Neben den jeweiligen Hauptstories warten allerlei Nebenquests auf uns, die mit den Talenten der Figuren gelöst werden. Sie erfinden das Rad nicht neu, führen uns bisweilen aber in noch unbekannte Dungeons. Lassen wir die Nebenquests links liegen, sitzen wir übrigens um die 40 Stunden an Octopath Traveler. Kümmern wir uns hingegen um unsere Mitmenschen und bauen eventuell noch die versteckten vier Laufbahnen aus, sind wir locker bei 60 bis 70 Stunden. Und jetzt ist es Zeit für die große Frage: Wenn das Spiel schon von acht Pfaden handelt, treffen die Geschichten der Helden dann auch aufeinander? Nicht direkt. Zwar



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Wer zum Henker bestimmt bitteschön bei Square Enix über die Preise? Wie kann man denn für Nischen-JRPG mit Pixeloptik standardmäßig satte 60 Euro verlangen? In Octopath Traveler steckt zwar deutlich mehr Aufwand, als es auf den ersten Blick den Anschein hat, der doppelte Preis eines The Witcher 3 oder Kingdom Come ist PC-Spielern dennoch nur schwer vermittelbar, zumal es auf der Switch in diversen Sales schon häufiger deutlich günstiger angeboten wurde. Und es wäre echt schade, Octopath Traveler zu verpassen, zumindest wenn man wie ich die Blütezeit der JRPGs in den 90ern noch in bester Erinnerung hat. Die Entwickler schaffen nämlich das Kunststück, nostalgische Gefühle zu wecken, ohne dabei altmodisch zu wirken. Das clevere Kampfsystem erlaubt eine erstaunliche taktische Tiefe und wird insbesondere bei späteren Bosskämpfen richtig schön anspruchsvoll. Die Erzählweise mit acht für ein JRPG erfrischend bodenständigen Einzelschicksalen ist ebenfalls etwas Besonderes. Für 30 Euro kann ich Octopath Traveler jedem Fan von traditionellen JRPGs wirklich bedenkenlos empfehlen. Dummerweise kostet es derzeit das Doppelte.

teilen sich die Figuren einige Orte, in den Stories selbst taucht aber immer nur die aktuelle Hauptfigur auf. Und auch die Handlungsfäden selbst sind nur äußerst lose miteinander verknüpft. Insbesondere bei den jeweiligen Endkapiteln lässt Octopath viel



Wer die Schwächen seiner Feinde nicht gezielt attackiert, gelangt in den anspruchsvollen Kämpfen von Octopath Traveler schnell an seine Grenzen.

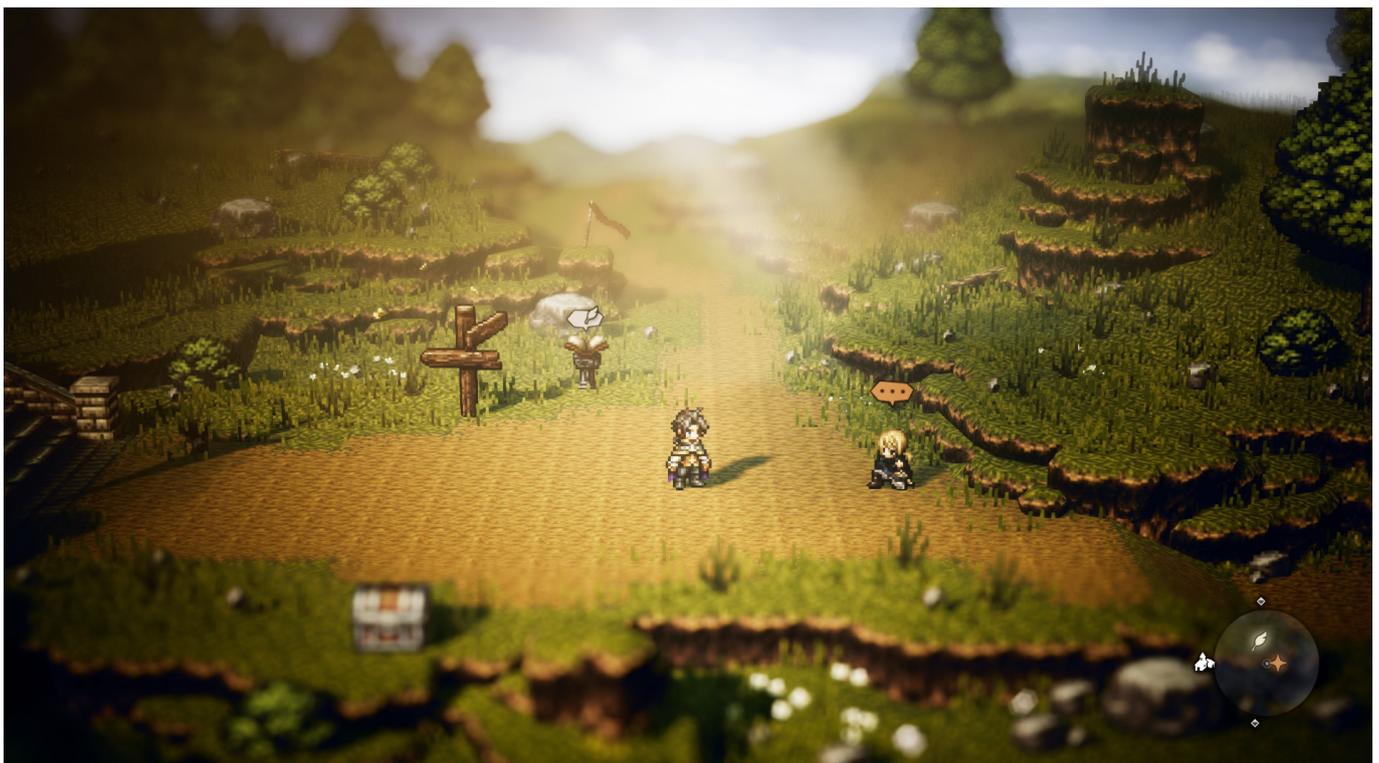
erzählerisches Potenzial unausgeschöpft. Ganz am Ende wartet jedoch noch eine Überraschung, die wir hier zwar nicht spoilern wollen, die unserer Meinung nach aber die Geschicke der Helden zumindest ein bisschen zusammenführt.

Ganz wie früher ... oder doch nicht?

Sobald wir unterwegs in einen Zufallskampf geraten (Feinde sind auf der Karte nicht sichtbar), fühlen sich JRPG-Fans wie zu Hause. In rundenbasierten Schlachten kämpfen wir gegen immer stärkere Feinde und müssen dabei darauf achten, deren Schwächen auszunutzen. Statuswerte wie Geschwindigkeit, aber auch besondere Attacken bestimmen, wer zu welchem Zeitpunkt angreift – oder eine Runde aussetzt. Die Kämpfe haben zusätzlich drei besondere Kniffe. Zum einen ist es möglich, sogenannte Boost-Punkte zu

sammeln, mit denen wir doppelt, dreimal oder viermal so stark angreifen. Zum anderen sehen wir die Gesundheitsbalken unserer Feinde nicht. Das führt dazu, dass wir nicht einschätzen können, wie lange wir im Kampf gegen Bossgegner noch durchhalten müssen. Lohnt es sich, unseren Damage Dealer ein paar Runden aussetzen zu lassen, damit er zu einem vernichtenden Schlag ausholen kann? Oder hat der Gegner eh nicht mehr viel Energie und lässt sich auch mit einem einfachen Messerstech in die Knie zwingen? Und zuletzt müssen auch die besonderen Fähigkeiten unserer Figuren in Betracht gezogen werden.

Die Mechaniken fühlen sich bekannt genug an, damit JRPG-Kenner sich direkt zu rechtfinden. Gleichzeitig streut das Spiel aber auch genügend neue Elemente ein, um interessant zu bleiben. Zusammen mit den



Wer die Augen offen hält, stolpert in der von Anfang an frei erkundbaren Spielwelt über jede Menge Nebenquests.



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls



Bei Octopath Traveler habe ich ein Standard-JRPG erwartet. Stattdessen überrascht mich ein kunterbuntes Rundumsorglos-Paket. Das ganze Spiel strotzt vor liebevoll designter Details, die acht Klassen sind ein super Mix aus Standard und neuen Ideen, und die Geschichten der Figuren sind so spannend, dass ich es kaum erwarten konnte, ins nächste Dorf zu kommen. Gleichzeitig spielen sich die Kämpfe so herausfordernd, dass ich vor großen Schlachten oft meine ganze Party umstellen musste, um die perfekte Siegerkombination zu finden. Für mich hat Octopath Traveler alles, was ein gutes Japan-Rollenspiel braucht, und es sieht dabei auch noch dank der Mischung aus Pixel und HD-Texturen so ungewöhnlich aus, dass ich mich allein wegen der Optik über jede neu entdeckte Region freue. Außerdem ist ein Sieg über einen fiesen Politiker so viel befriedigender, wenn er von einem niedlich-knubbeligen Helden erstritten wird.

Bosskämpfen an sich gehört das Kampfsystem zum taktisch komplexesten und spannendsten, was Japan-Rollenspiele aktuell zu bieten haben. Das alles geht auch auf dem PC locker von der Hand. Zwar ist Octopath Traveler spürbar auf Gamepad-Bedienung ausgelegt, da es aber nie Zeitdruck gibt, kommen wir auch mit der frei konfigurierbaren Tastatursteuerung problemlos klar.

Pixel treffen auf 3D-Welten

Auch bei der Optik wählt Octopath Traveler seinen ganz eigenen Mittelweg aus alt und neu. Auf den ersten Blick erinnert der Retro-Pixel-Look ganz bewusst an 16-Bit-JRPG-Klassiker wie Chrono Trigger oder Final Fantasy 6, überrascht aber gleichzeitig auch immer wieder mit modernen Grafikeffekten,



Octopath Traveler kombiniert Pixelgrafik mit modernen Grafikeffekten, was anfangs gewöhnungsbedürftig ist, aber eine ganz eigene Atmosphäre entwickelt.

was einen anfangs irritiert, aber nach kurzer Eingewöhnung wie aus einem Guss wirkt. Die Mischung aus 3D-Texturen und Pixeloptik sorgt für zusätzliche Details. Ein Schneesturm wirkt beispielsweise doppelt so schön, wenn im Schein unserer Laternen immer wieder Eiskristalle aufblitzen, und auch das Meer sieht so einladend aus, dass wir direkt einen Pixel-Zeh hineinstecken wollen. Bei allem Lob ist die Optik allerdings Geschmackssache. Nicht jeder mag knubbelige Minihelden, die durch eine bunte Pixelwelt marschieren. Wen die schon in Chrono Trigger genervt haben, für den werden es auch die modernen 3D-Effekte nicht rausreißen. Und trotz aller Stilsicherheit muss sich Octopath Traveler bei einem Preis von 60 Euro den Vergleich mit JRPG-Blockbustern wie Dragon Quest 11 oder Ni No Kuni 2 gefallen lassen, die technisch eben doch mehrere Ligen höher abenteueren.

Bei der PC-Umsetzung gibt sich Square Enix dafür keine Blöße, die portierungsfreundliche Unreal Engine 4 (kein Scherz) macht's möglich und erlaubt sogar recht umfangreiche Grafikeinstellungen.

Über jeden Zweifel erhaben ist der Orchester-Soundtrack: Aufpeitschende Kampf-

musik, individuell an die Orte angepasste Melodien und eine auf Wunsch japanische Sprachausgabe geben unseren Ohren alles, was sie von einem klassischen JRPG erwarten, allerdings ohne die teilweise schon überstrapazierten Retro-Chiptunes. Und so schafft Octopath Traveler auch hier das bemerkenswerte Kunststück, einerseits unsere Retro-Rezeptoren zu kitzeln, uns andererseits aber trotzdem immer wieder zu überraschen. Egal, mit welchem der Helden. ★

OCTOPATH TRAVELER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3210 / AMD FX-4350
GeForce GTX 750 / Radeon R7 260X v3
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-6400 / Ryzen R3 1200
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 470
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ungewöhnlicher Mix aus HD- und Pixelgrafik
- tolle Lichteffekte
- wunderschöner Orchester-Soundtrack
- minimalistische Animationen
- nur bei Schlüsselstellen Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- acht unterschiedliche Klassen
- tiefes und cleveres Kampfsystem
- behutsam modernisierte JRPG-Tradition
- spielerisch repetitive Anfangsmissionen
- teils nervige Zufallskämpfe

BALANCE



- ausgewogenes, durchdachtes Charaktersystem
- ausführliche Tutorials
- fair gesetzte Speicherpunkte
- kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- im Endgame teils Grinding notwendig

ATMOSPHÄRE / STORY



- acht Storys gleichzeitig
- sehr unterschiedliche Motivationen und Hintergründe
- jedes Dorf mit eigener Stimmung
- überraschende Wendungen
- keine echte übergreifende Geschichte

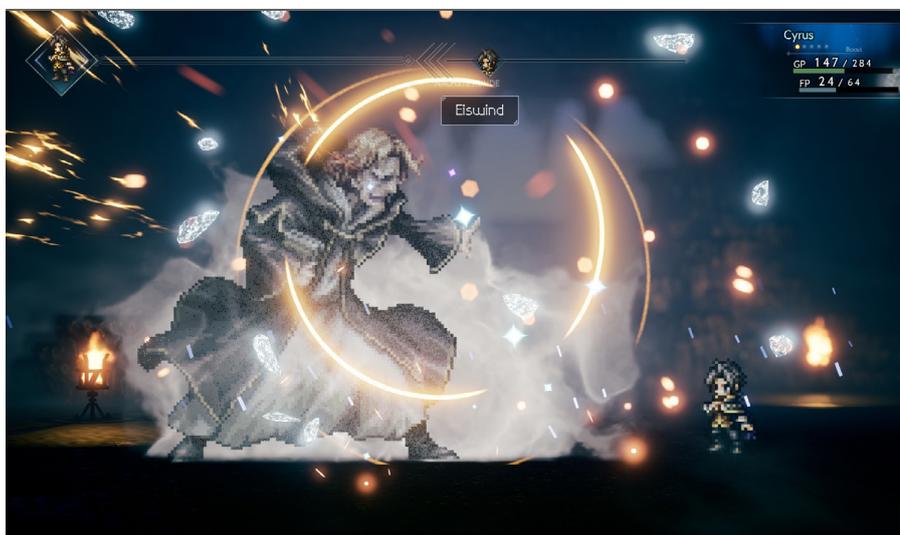
UMFANG



- ausführliche Kampagne
- viele Nebenaufgaben
- vier geheime weitere Klassen
- kein Leerlauf in der Story
- Nebenquests wirken stellenweise wie Füllwerk

FAZIT

Octopath Traveler lässt die JRPGs der 90er virtuos wiederauferstehen, wirkt auf dem PC aber nicht ganz so zu Hause wie auf der Switch.



Die Bosskämpfe dauern im späteren Spielverlauf schon mal 15 Minuten und länger.