

Dragon Ball Z: Kakarot

ANIME ZUM MITSPIELEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Cyber Connect** Termin: **17.1.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



In den Auseinandersetzungen steuern wir immer nur einen Kämpfer direkt, können allerdings Support-Charakteren Angriffsbefehle erteilen.



Alles, was in der Vorlage zu sehen war, ist in Dragon Ball Z: Kakarot erkundbar – auch wenn es nur selten etwas Besonderes zu sehen gibt.

Spiele aus dem Dragon-Ball-Universum gab es schon viele, an die komplette Geschichte hat sich aber noch keines herangetraut.

Von Florian Zandt

Hände hoch: Welcher Dragon-Ball-Fan hat sich nicht schon mal gewünscht, die komplette Z-Saga von vorne bis hinten durchspielen zu können? Die epischen Kämpfe haben bisherige Lizenztitel zwar in Auschnitten schon sehr gut abgebildet, aber alles dazwischen suchte man bislang vergeblich. Fündig werden sollen wir jetzt im Action-RPG Dragon Ball Z: Kakarot. Denn nicht nur, dass wir die komplette Geschichte vom Kampf gegen Gokus Bruder Radditz bis zur Schlacht gegen Majin Buu nachspielen dürfen. Endlich ist es uns auch möglich, zwischen den bombastischen Schlachten die Welt von Dragon Ball zu erkunden.

Wie es sich für ein gutes Action-Rollenspiel gehört, setzen die Macher und Macherinnen von Cyber Connect 2 auf eben diese zwei Pfeiler: bildgewaltige, actionreiche Kämpfe und Charakterentwicklung in einer frei erkundbaren Welt mit Quests und Co. Mit unterschiedlichem Erfolg allerdings. Wir beginnen unsere Reise mit einem Kampftutorial, in dem wir mit Goku gegen seinen ehemaligen Erzfeind Piccolo antreten und das Spiel uns direkt vermittelt, dass die Steuerung mit Tastatur ein hoffnungsloses Unterfangen ist. Mit einem Gamepad hingegen flutscht es direkt, vor allem, wenn man

ähnliche Titel wie Dragon Ball Xenoverse gespielt hat. Sprich: Wir düsen mit unserem Charakter in Schulterperspektive durch eine festgelegte Spielarena, feuern auf Buttondruck Ki-Attacken, legen Nahkampfkombos hin, weichen aus und zünden bei genug Energievorrat Spezialangriffe wie das altbekannte Kamehameha. Das fühlt sich schon beim ersten Kampf enorm dynamisch an. Wenn wir dann im Spielverlauf andere Charaktere wie Trunks, Gohan oder Vegeta steuern und selbst gegen Freezer oder Cell ins Feld ziehen, ist das echter Fan-Service.

Rollenspiel light

Sogar Figuren aus der zweiten Reihe wie Krillin oder Yamchu kommen in den Kämpfen sinnvoll zum Zug, auch wenn wir sie nicht direkt steuern dürfen. Je nach Auseinandersetzung haben wir nämlich auch Support-Charaktere dabei, die computergesteuert kämpfen. Selbst wenn wir ihnen lediglich Befehle zur Ausführung von Spezialattacken erteilen können, trägt das enorm zur Atmosphäre bei. Bei all den bildschirmfüllenden Explosionen und hervorragenden Animationen ist klar, dass die dynamischen Kämpfe ein wahrer Augen- und dank des Original-Soundtracks auch ein Ohrenschmaus sind – auch wenn die Kamera manchmal ungünstig im Boden verschwindet. Ein Manko ist das Fehlen der hervorragenden deutschen Synchronie, auf die sich gerade Fans des Anime gefreut haben dürften.

Haben wir Piccolo in seine Schranken verwiesen, offenbart uns das Spiel seine Rollenspielelemente. Auf dem Weg zu Gokus

Haus, den wir ebenfalls in der Schulterperspektive in einem von vielen theoretisch frei erkundbaren Unterlevels zurücklegen, nimmt uns das Spiel noch mal an die Hand. Wir lernen, wie man mit rechtzeitigem Knopfdruck Fische aus dem Wasser zieht, wie man mit den Schultertasten Gegenstände wie Nahrungsmittel oder Mineralien ortet – und dass das Bereisen der Spielwelt zwischen den Kämpfen ereignislos bis öde ist.

Geschichten zum Gähnen

Zwar sind die einzelnen Areale mit jeder Menge Leben gefüllt, aber einen wirklichen Grund zur Interaktion mit der Welt hat man nicht. Es lassen sich zwar im späteren Spielverlauf Fahrzeuge bauen und aufrüsten oder Mahlzeiten kochen, aber nötig und spaßig ist das alles nicht. Zudem sind die Bewohner der Welt abgesehen von den wichtigen Figuren relativ blass, und selbst die im Vorfeld angepriesenen Nebenquests sind meist nur stumpfe Sammelaufgaben oder kurze Kämpfe gegen verschiedene Schergen wie Kampfroboter, die keine Herausforderung darstellen. Immerhin macht das freie Fliegen durch die Levels jede Menge Spaß – vor allem, wenn man den Boost zündet und riesige Berge zu Staub zerbröselst.

Die unterschiedlichen, in sich geschlossenen Schauplätze aus der Serie, vom Quittenwald bis hin zur geschäftigen Westlichen Hauptstadt, erreichen wir über eine Weltkarte – also nichts mit Open World. Diese Schauplätze zu erkunden, ist letztlich doch elementar für den Spielfortschritt, selbst wenn sie optisch nicht allzu viel hermachen.



Bereits der Tutorialkampf stellt die hervorragenden Animationen zur Schau.

Denn eine überlebenswichtige Ressource gibt es in Dragon Ball Z: Kakarot doch: die Z-Orbs. Diese in unterschiedlichen Farben vorkommenden Kugeln sammeln wir bei der freien Erkundung auf dem Weg von einem Hauptquestmarker zum nächsten auf und schalten damit im weit verzweigten Fähigkeitsbaum neue Attacken, längere Kombos oder passive Boosts wie eine höhere Drop-rate bei Gegenständen frei.

Zusammen sind wir stärker

Dieses Skillssystem greift perfekt mit dem Community-Board-Feature zusammen. Das kann man sich ein bisschen wie ein Sammelkartensystem vorstellen. Die Entsprechung für Sammelkarten sind in Kakarot Seelenembleme, und wie beim Quartett haben die unterschiedlichen Embleme verschiedene Werte in Bereichen wie Z-Kämpfer, Abenteuer oder Kochen. Für jeden dieser Bereiche gibt es ein Board, auf dem entsprechend auch die Embleme platziert werden sollten, die einen hohen Wert in dieser Kategorie aufweisen. Piccolo oder Gokus Rivale Vegeta machen sich auf dem Z-Kämpfer-Board besonders gut, während der Erdengott Kami auf dem Götter-Board platziert werden sollte. Die Werte der einzelnen auf dem jeweiligen Board platzierten Embleme werden addiert. Sobald bestimmte Grenz-

werte erreicht werden, steigt das Board im Rang. Das wiederum schaltet boardspezifische Boni wie mehr Lebensenergie oder eine höhere Droprate bei Gegenständen frei. Liest sich komplex, ist es auch. In Kombination mit dem Skillssystem ergibt sich dadurch aber die Möglichkeit, das Spiel ein Stück weit unseren Präferenzen anzupassen.

All das hat allerdings lediglich Einfluss auf die großartig inszenierten Kämpfe, der Rest des Spiels bleibt davon unberührt. Das trägt wiederum dazu bei, dass kein wirkliches Rollenspielgefühl aufkommt. Es fehlen beispielsweise verzweigte Missionen und interessante Nebengeschichten, Entscheidungen mit Gewicht oder die Möglichkeit, Charaktere abseits von stärkeren Attacken weiterzuentwickeln. Da helfen auch die zahlreichen tollen Collectibles nicht, die in der Welt verstreut sind und zum Beispiel wichtige Ereignisse aus der Ur-Dragon-Ball-Serie nacherzählen. Denn das Wälzen der digitalen Enzyklopädie, in der die Sammlerstücke festgehalten werden, ist wirklich nur etwas für echte Fans. Die werden aber ohnehin über die Schwächen des Spiels hinwegblicken können und sich von purer Nostalgie beflügelt fühlen. Wer bei Action-RPGs mehr Wert auf die Rollenspielerfahrung legt, sollte sich noch mal überlegen, ob er mit Goku und Konsorten in die Schlacht zieht. ★



Getreu dem Vorbild haben es auch Angriffe wie Son-Gokus Kamehameha in das Spiel geschafft.

Florian Zandt
@zandterbird

Meine heiße Manga- und Anime-Phase liegt schon lange hinter mir, aber ohne Dragon Ball Z hätte ich Kleinode wie Shaman King, Naruto oder Rurouni Kenshin nie entdeckt. Allein deswegen hat das Meisterwerk von Akira Toriyama einen großen Platz in meinem Herzen. Dieses gewisse Etwas, das den Anime ausgemacht hat, fehlte mir bislang in Spielen allerdings immer. Dragon Ball Z: Kakarot hat dieses Etwas. Es bietet mehr Freiheit, hält sich in seiner Erzählung aber genau an die vier Storylines des Z-Zyklus und zeigt die wohl spektakulärsten Kämpfe, die ich in einem Spiel zur Reihe bislang miterleben durfte. Dafür hak die Open-World-Idee an allen Ecken. Die Minigames wie Angeln und Jagen sind öde und nutzen sich schnell ab, die Welt selbst ist zwar originalgetreu gestaltet aber relativ arm an wirklichem Leben, und die Nebenquests erinnern an die schlechtesten ihrer Art aus einem beliebigen Online-Rollenspiel. Hätte Cyber Connect 2 eine Möglichkeit gefunden, die Schlachten schlüssig mit dem Alltag der Z-Kämpfer zu verbinden, wäre ein kleiner Hit drin gewesen.

DRAGON BALL Z: KAKAROT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400 / Phenom II X6 1100T	Core i5 3470 / Ryzen 3 1200
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7950	Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 36 GB Festplatte	8 GB RAM, 36 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- originalgetreuer Look
- toller Soundtrack
- hervorragend animierte Charaktere
- detailarme Spielumgebungen
- teilweise problematische Kameraführung

SPIELDESIGN

- komplexes Skillssystem
- packende Kämpfe
- tolle Flugmechanik
- belanglose Nebenquests
- öde Minigames

BALANCE

- reichlich Checkpoints
- umfassendes Tutorial
- kein Grind nötig
- nur Bossgegner echte Herausforderung
- kein Schwierigkeitsgrad für Experten

ATMOSPHÄRE / STORY

- epische Geschichte
- echtes Nostalgiegefühl
- komplexe Hauptcharaktere
- NPCs kaum ausgearbeitet
- deutsche Synchro wäre ein Muss gewesen

UMFANG

- Kampagne mit vier Szenarien
- große, frei erkundbare Spielwelt
- umfangreicher Fertigkeitenbaum
- viele Goodies für Fans zu entdecken
- relativ viel Leerlauf

FAZIT

Der spielbare Anime ist ein Muss für jeden Fan der Serie, gibt seiner unspektakulären Spielwelt für einen echten Hit aber zu wenig Gewicht.

