

## Sakuna: Of Rice and Ruin

## JEDES REISKORN IST WERTVOLL



Genre: **Beat 'em up / Farming-Sim** Publisher: **Marvelous USA, XSEED Games** Entwickler: **Edelweiss** Termin: **10.11.2020**  
 Sprache: **Englisch, Japanisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



**Sakuna vermengt Beat 'em up und Farming-Simulation zu einer so unterhaltsamen Mischung, dass sogar das Abrackern auf dem Feld Spaß macht.** Von Michael Cherdchupan

Unsere Spielfigur Sakuna ist frech. Sogar sehr frech! Die Prinzessin ist der Spross einer Erntegöttin und eines Kriegsgottes. Zwar trägt sie die Talente beider Elternteile in sich, weiß damit aber nichts anzufangen. Tagtäglich lässt sie sich bedienen, scheucht Diener umher und säuft obendrein noch ungehemmt! Angetrieben von Hunger dringt jedoch eines Tages eine Gruppe Menschen in Sakunas himmlisches Reich ein und stiftet Chaos. Sakuna wird dafür verantwortlich gemacht und zur Strafe von ihrer Mutter auf die Insel der Dämonen verbannt. Mit pädagogischen Absichten, denn dort hat die Göttin einst selbst ihre Weisheit erlangt – mit harter Feldarbeit. Sakuna muss fortan die Verantwortung für die menschlichen Eindringlinge übernehmen und dafür sorgen, dass alle die kommenden Winter überleben. So lange, bis die vorlaute Göre endlich ihre Hochnäsigkeit abgelegt hat.

**Jagen und Ernten**

So viel sei verraten: Das Mädchen macht eine Wandlung in ihrer Persönlichkeit durch, und auch die Menschen wachsen einem langsam ans Herz. Schon bald fühlt sich die Dämoneninsel nicht mehr wie ein feindlicher Ort, sondern wie ein neues Zuhause an. Konkret ist das eine Berghütte, die als Dreh- und Angelpunkt für das gesamte Spiel dient. Hier verwalten wir alle Ressourcen, bauen Reis an und lassen neue Waffen entwickeln. Letztere sind nötig, um in dem Gebiet um die Hütte herum nach Rohstoffen und Fleisch zu jagen. Über eine Karte schalten sich im Spielverlauf immer mehr Orte frei, je mehr wir von der Welt erforscht haben. Die Faustregel: Je weiter die Orte entfernt sind, desto gefährlicher die Dämonen! Denen müssen wir uns aber trotzdem stellen, denn die Reisernte dauert ein ganzes Jahr und die Menschen müssen in dieser Zeit auch etwas anderes essen. Und irgendwann ist das Wild um die Ecke halt alle.

Strukturiert ist der Spielablauf in Spieltage, in denen Tages- und Jahreszeiten verkürzt dargestellt sind. Zeitmanagement ist gefragt, denn Feldarbeit oder die Erkundung eines Gebiets können schon mal einen ganzen Tag kosten. Da Dämonen in der Nacht

sehr viel stärker sind, ergibt es Sinn abends wieder zur Hütte zurückzukehren. Dort wartet ein gemeinsames Abendessen, bei dem man mehr über die Mitbewohner erfährt. Das ist zwar gemütlich, aber wie die übrigen Gespräche im Spiel ziemlich statisch inszeniert. Oft schaut man spärlich animierten und nicht-vertonten Sequenzen zu. Das vermittelt zwar klassische JRPG-Vibes, aber nimmt der Inszenierung auch etwas Dynamik. Und die sich wiederholenden Levels schmälern den positiven Gesamteindruck auch: Zwar hält das Spiel in der zweiten Hälfte ein paar visuellen Überraschungen parat, aber besonders am Anfang werdet ihr ähnliche Naturlandschaften mehrmals besuchen.

**Dynamisches Kampfsystem**

Die Erkundung der Gebiete stellt sich als 2,5D-Plattformer dar. Die Orte sind in sich geschlossen und überschaubar, haben aber ähnlich wie in einem Metroidvania Bereiche,

**Meinung**

Michael Cherdchupan  
@the\_whispering



Sakuna sieht süß und unscheinbar aus, aber unter der Fassade verbergen sich ein forderndes Beat 'em up und eine waschechte Farming-Simulation. Eigentlich kann man mich mit letzterem jagen, aber die Entwickler schaffen es, dieses Element organisch und unterhaltsam einzubinden. Auch von der Atmosphäre und der Geschichte bin ich angetan: Die Rotzgöre und die anderen Figuren entwickeln sich nicht nur zu liebenswerten Charakteren, ich zolle ihnen auch Respekt für den immensen Aufwand der Reisernte. Und dazu noch der tolle Soundtrack, der zwischen fernöstlichen Klängen und treibender Kampfmusik pendelt! Sakuna ist technisch fehlerfrei, spielt sich hervorragend und entführt in eine atmosphärische Anime-Welt. Unglaublich, dass das Entwicklerteam aus gerade mal vier Personen besteht!



Zu Beginn sind die Charaktere unsympathisch, aber sie wachsen uns später sehr ans Herz.



Die Kämpfe im Spiel steuern sich einwandfrei und sehen effektiv aus. Dabei geht es oft gegen viele Gegner gleichzeitig in den Kampf.

die sich erst bei späteren Besuchen erreichen lassen. Zum Beispiel Orte hinter verschlossenen Türen.

Bei der Jagd gibt Sakuna ihre Kampfkünste zum Besten. Ob Hacke, Schwert oder Hammer – mit allerhand Hieb- und Stichwaffen geht sie gegen dämonische Tierwesen vor. Die sind in ihren Angriffsmustern abwechslungsreich und attackieren unter anderem auch aus der Luft. Und das zahlreich! Nicht selten hat man es mit zehn oder mehr Gegnern gleichzeitig zu tun. Zum Glück ist Sakuna nicht nur flink, sondern kann auch auf einen magischen Schal zurückgreifen, der wie ein Enterhaken funktioniert. Damit kann sie sich schnell auf die Rückseite eines Gegners schwingen und ihn von hinten angreifen.

Die Kämpfe spielen sich schnell, präzise und fühlen sich sehr befriedigend an. Kommt man am Anfang noch gut mit den Standard-attacken zurecht, muss man spätestens beim ersten Bossgegner auf seine Skills zurückgreifen. Jeder Gegner lässt überdies Ressourcen fallen, was den Loot-Nerv ganz schön kitzelt.

### Eng verzahnt mit Reisanbau

Neue Fähigkeiten erlangt Sakuna im Farming-Modus, wenn der Reis bestimmte Eigenschaften hat. Parameter wie Geschmack, Härte oder Aroma bestimmen darüber, wie hoch die Prinzessin am Ende eines Jahres aufsteigt. Schmeckt der Reis besser, wird sie zum Beispiel stärker. Bei der Erntesimulation gelingt es dem Spiel, Komplexität mit hoher Zugänglichkeit zu kombinieren. Jede unserer Entscheidungen und Aktionen beeinflusst das Resultat. Manche Schritte des Reisanbaus stellen sich als Minispiel dar. Zum Beispiel müssen wir beim Enthülsen einen großen Holzstamm auf und ab bewegen. Diese Arbeitsschritte sind kurz genug gehalten, bevor sie auf die Nerven gehen. Später kommen Hilfsmittel dazu, wie zum Beispiel eine Kuh, mit der die Bodenbearbeitung einfacher wird. Mit der Zeit lernen wir auch, ein Ernteziel zu erreichen. Wollen wir lieber qualitativ hochwertigen, dafür aber weniger Reis? Oder lieber viel, dafür weniger wertvollen? Reis ist nämlich die einzige Währung im Spiel und wird auch im Handel mit

anderen Inselbewohnern eingesetzt. Da wir jederzeit Statistiken einsehen können, ist immer nachvollziehbar, welchen Effekt zum Beispiel der Dünger auf die Ernte haben wird. Das ist enorm motivierend. So fühlt sich auch das gesamte Spiel an, und ehe man sich versieht, hat man sich 30 Stunden mit dem Anbau von Reis beschäftigt. ★

## SAKUNA: OF RICE AND RUIN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 7500 / Ryzen R3 1300X  
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850  
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 7500 / Ryzen R3 1300X  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480  
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ➕ viele Effekte in Kämpfen
- ➕ treibender, atmosphärischer Soundtrack
- ➕ tolle, gestaltete Charaktere im Anime-Stil
- ➕ stimmungsvolle Beleuchtung
- ➕ toll gestaltete Charaktere im Anime-Stil
- ➖ sich wiederholende Grafikelemente

### SPIELDESIGN



- ➕ gelungene Verzahnung der Spielelemente
- ➕ Farming-Modus
- ➕ Verwaltung von Ressourcen
- ➕ komplexer Kampfsystem
- ➕ Story- und Adventure-Elemente
- ➕ motivierende

### BALANCE



- ➕ nachvollziehbare Progression
- ➕ Schwierigkeitsstufen
- ➕ getrennt regelbar
- ➕ transparente Statistiken
- ➕ Schwierigkeit von Farming und Kampf
- ➖ leichter Zeitdruck durch Tagesablauf

### ATMOSPHÄRE / STORY



- ➕ charmante Charaktere
- ➕ Jahreszeiten spiegeln sich in Umgebungen wider
- ➕ Story streut kluge Fragen ein
- ➕ dichte fernöstliche Atmosphäre
- ➖ manche Dialoge wirken statisch inszeniert

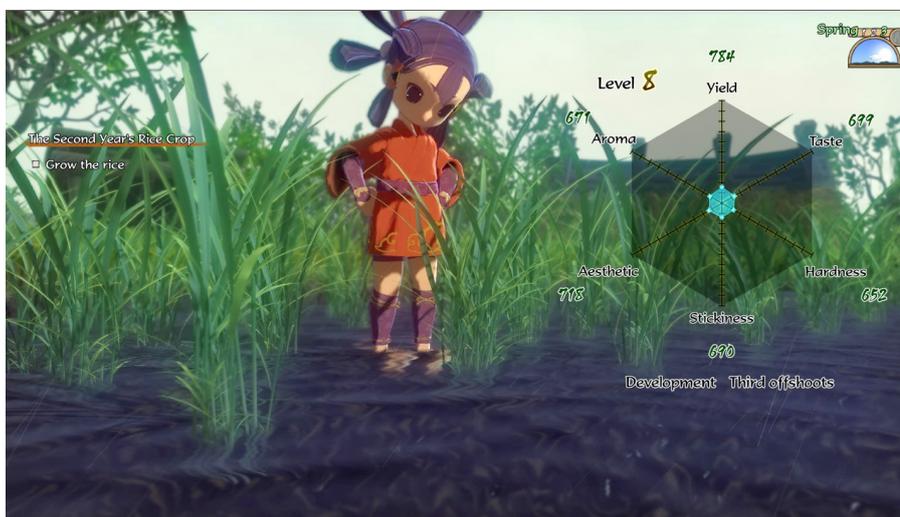
### UMFANG



- ➕ mit 30 bis 40 Stunden angenehme Spielzeit
- ➕ mehrere Bossgegner
- ➕ Aufsuchen alter Gebiete kann etwas ermüdend werden
- ➕ viele Waffen und Fertigkeiten
- ➕ optionale Nebenaufgaben

### FAZIT

Fesselnd inszenierte Mischung aus Farming Sim und Beat 'em up, bei der alle Spielelemente exzellent ineinandergreifen.



Sakuna kann jederzeit den Status der Ernte überprüfen. Das macht das Farming transparent.