

Monster Sanctuary

POKÉMON TRIFFT METROIDVANIA


 Vergessene
Perlen

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Moi Rai Games** Termin: **8.12.2020** Sprache: **Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Monsterausbrüten und -großzüchten trifft auf Metroidvania-Gameplay: Monster Sanctuary bietet einen frischen Genremix für Runden-taktik-Nostalgiker. Von Manuel Fritsch

Monsterzähmer, die magische Kreaturen im Kampf antreten lassen und in ihrer Freizeit neue Monster aus Eiern ausbrüten: Pokémon stand unverkennbar Pate für Monster Sanctuary. Doch um Plagiatsvorwürfe direkt zu entkräften, vermischt das deutsche Indie-Studio Moi Rai Games die Formel der japanischen Weltmarke mit dem Metroidvania-Genre – im Look eines 16-Bit-Sidescrollers.

Zu Beginn eurer Reise steht die Wahl eures legendären und einzigartigen Begleiters. Egal ob ihr euch für Wolf, Adler, Kröte oder Löwe entscheidet: Die anderen drei magischen Kreaturen werden euch im Laufe des Abenteuers weiterhin begegnen, denn sie sind die Maskottchen eurer Konkurrenz. Wie im Vorbild Pokémon konkurriert ihr in Monster Sanctuary mit arroganten Besserwissern

und Besserwisserinnen, aber findet auch Verbündete. Viel Story solltet ihr in der rund 30 Stunden andauernden Kampagne allerdings nicht erwarten. Hin und wieder trifft ihr auf NPCs, die euch ein wenig über die Hintergrundgeschichte der Welt berichten, ansonsten ist die Rahmenhandlung eher Beiwerk und nicht der Motor dieses Spiels.

Vielschichtiges Kampfsystem

Im Mittelpunkt steht das Kämpfen. Das überzeugt durch seine taktische Tiefe und die vielen Monster, die ihr fangen und zähmen könnt. Jede der insgesamt 101 unterschiedlichen Kreaturen verfügt über vier facettenreiche Fähigkeitsbäume. Steigt ein Monster durch gesammelte Kampferfahrung im Rang, könnt ihr neue aktive und passive Talente auswählen. Wenn der Maximalrang von 40 erreicht ist, habt ihr aus einem einfachen Schleimblob eine giftspuckende Kampfmaschine gemacht oder alternativ eine auf Heilung fokussierte Defensivheit gezüchtet. Euer aktives Team besteht aus sechs Kreaturen, von denen ihr drei zu Beginn eines Gefechts auswählt. Nach einem

gewonnenen Kampf erhalten alle sechs Teammitglieder Erfahrungspunkte, auch wenn sie nur zugeschaut haben.

An neue Rekruten kommt ihr durch das Ausbrüten von Eiern. Diese erhaltet ihr nach dem Zufallsprinzip durch das Besiegen von Feinden. Mit etwas Glück bleibt nach einer Schlacht ein Ei der soeben besiegten Monstergattung liegen, und ihr könnt es in eurem Inventar schlüpfen lassen. Daraufhin steht euch umgehend ein frisches Seepferdchen oder ein dämonisches Auge treu und ergeben zur Seite. Besondere Vorkehrungen bei der Aufzucht oder erzieherische Maßnahmen müsst ihr keine treffen. Ei finden, schlüpfen lassen: Fertig ist der Krieger. Zwar könnt ihr Monster optional füttern, das wirkt sich aber lediglich auf die Anzahl an Lebenspunkten oder die Angriffs- und Verteidigungswerte aus. Überflüssige Eier und Monster spendet ihr der Universität, die euch mit Geld und Gegenständen belohnt.

Rundenkämpfe fast wie früher

Auf eurem Weg durch die Dungeons trifft ihr auf jede Menge Feinde. Bei einer Berührung



Die Kämpfe in Monster Sanctuary laufen rundenbasiert ab und erinnern an Final Fantasy. Eure Figur greift nicht aktiv ein, sondern gibt nur Befehle.



Wie auch in Pokémon gibt es Monstertrainer, die arrogant und überheblich sind, aber ihr werdet auch Freunde und Verbündete treffen.



Jedes Monster bietet eine Fülle an unterschiedlichen Skills, die ihr über Levelaufstiege nach und nach freischalten könnt.

wechselt die Ansicht in einen separaten Kampfmodus, der an die ersten Final-Fantasy-Spiele erinnert. Pro Angreifer könnt ihr entscheiden, welchen Angriff, Zauberspruch oder auch Gegenstand ihr einsetzen wollt. Elementarangriffe bewirken besonders viel Schaden, wenn ihr auf die Schwächen der gegnerischen Kreaturen achtet. Außerdem könnt ihr die Reihenfolge der Attacken wählen, was besonders für das Kombosystem strategisch von Bedeutung ist. Jeder Treffer erhöht den Kombozähler für Folgeangriffe in der aktiven Runde um fünf Prozent. Es kann sich also durchaus lohnen, genau hinzuschauen. Ein Eishagel macht zwar ordentlich Schaden, aber erhöht den Schadenszähler nur um zehn Prozent, während die Krallenangriffe des Wolfs fünfmal zuschlagen und somit den folgenden Feuerball um bis zu 25 Prozent tödlicher machen können. Hier wird deutlich: Besonders Menschen, die großen

Spaß am Optimieren und Maximieren von Fähigkeiten, Items und Ausrüstung haben, werden mit Monster Sanctuary glücklich werden. Für manch andere mag diese Fülle an Möglichkeiten eher abschreckend wirken. Verliert ihr aber mal eine Schlacht, gehen nur ein paar Goldmünzen verloren. Angst um eure gefallenen Monster müsst ihr nicht haben. Sie wachen nach ihrer Niederlage wieder auf, und alle Wunden sind wie von Geisterhand geheilt.

Primäres Ziel des Spiels ist die Suche nach den sagenumwobenen Champions, sie zu finden ist jedes Mal ein Highlight. Diese besonderen Bosskämpfe fordern euch deutlich mehr heraus, und ihr müsst eure Truppe entsprechend gut auf die jeweiligen Schwächen des Gegners einstellen und trainieren. Eine zweite Besonderheit sind Kämpfe gegen die Konkurrenz, bei denen ihr alle sechs Teammonster in den Kampf schickt, allerdings auch hier leider nur drei davon parallel. Gewonnen habt ihr erst, wenn alle sechs Kreaturen des Gegners besiegt sind. Diese Duelle lassen sich im Multiplayer-Modus auch online bestreiten.

ihr anfangs noch nicht das passende Ei gefunden habt und euch eine Monstereigenschaft fehlt. Dann müsst ihr später per Schnellreise an diese Stelle zurückkehren. Allerdings müsst ihr ein gutes Gedächtnis haben, denn eine Notizfunktion auf der Übersichtskarte haben wir vermisst.

Im Gegensatz zum Kampfsystem hat uns die Hüpferei enttäuscht. In der Welt finden wir nur wenige Knocheinlagen, die sich meist darauf beschränken, Schalter zu drücken. Sonstige Hindernisse lassen sich durch die Wahl der richtigen Kreatur überwinden. Das ist unbefriedigend, und auch die Belohnungen in versteckten Truhen sind unspektakulär und wenig motivierend. ★

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich bin ein großer Freund des Metroidvania-Genres und nur wenig Pokémon-affin, auch wenn mir die Idee der Monsterzucht durchaus gefällt. Die Mischung von Monster Sanctuary sprach mich daher direkt an. Es ist deutlich weniger quietschig als das Vorbild und legt den Fokus auf die taktischen Kämpfe statt auf den Sammeltrieb. Super! Das Finden neuer Kreaturen und Herumexperimentieren mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten macht Spaß und weckt den Ehrgeiz in mir, das perfekte Team zusammenzustellen. Für meinen Geschmack hätte der Metroidvania-Anteil aber gerne deutlich größer und gewichtiger ausfallen dürfen. Die kleinen Rätselwelten und das Navigieren in der Welt nutzen sich sehr schnell ab und bieten wenig Herausforderung. Das Kämpfen steht klar im Vordergrund, und auch wenn dies mit seiner Tiefe überzeugt, wurde mir Monster Sanctuary auf Dauer zu eintönig. Da versprach der Genremix mehr, als er mir schlussendlich bieten konnte.

Enttäuschendes Metroidvania

Auf eurer Suche nach neuen Monstern und Champions erkundet ihr die abwechslungsreiche Welt in klassischer 2D-Sidescroller-Manier. Ihr springt von Plattform zu Plattform, weicht Stachelfallen aus und öffnet Schlösser mit vorher gefundenen Schlüsseln. Anders als in ähnlichen Genrevertretern lernt ihr als Jäger selbst keine neuen Fähigkeiten, doch dazu habt ihr ja eure Monster! Ihr könnt jeweils ein Lieblingsmonster als aktiven Begleiter auswählen. Dieser rennt, fliegt, krabbelt oder schleimt sich brav hinter euch her und unterstützt euch per Tastendruck mit seiner in der Regel nützlichen Spezialfähigkeit.

So packt euch der Adler beispielsweise an den Schultern und trägt euch über Abgründe, Raubtiere wie Bären bringen mit ihren Krallen Wände zum Einstürzen und legen damit geheime Räume frei. Mit magischen Attacken wie dem Blitzeinschlag des Knisteritters aktiviert ihr Elementarschalter, die euch den Weg zu Truhen mit Bonusschätzen öffnen. Viele der Kreatureigenschaften doppeln sich, aber es kann passieren, dass

MONSTER SANCTUARY

SYSTEMANFORDERUNGEN

<p>MINIMUM</p> <ul style="list-style-type: none"> Pentium 4 / Athlon XP 1500+ Geforce 210 / Radeon HD 4350 2 GB RAM, 1 GB Festplatte 	<p>EMPFOHLEN</p> <ul style="list-style-type: none"> Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 270 Geforce GT 240 / Radeon HD 4750 2 GB RAM, 1 GB Festplatte
--	---

PRÄSENTATION

- + charmante Pixelwelt + putzige Animationen
- + liebevolles Monsterhandbuch + witzige NPC-Dialoge
- wenig musikalische Abwechslung

SPIELEDISIGN

- + strategische Tiefe in den Kämpfen + reizvolle Teamspezialisierung
- + spannende und fordernde Bosskämpfe - langweiliges Platforming
- Ausbrüten und Aufzucht spielen keine Rolle

BALANCE

- + gut gemachte Einführung + faire Kämpfe, ansteigender Schwierigkeitsgrad
- + gut lesbare Bosskämpfe - wenig Orientierung auf der Übersichtskarte
- keine wählbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHERE / STORY

- + glaubhafte Abenteueratmosphäre - wenig eigene Ideen
- keine emotionale Bindung zu Monstern - Welt erklärt sich wenig
- sehr schlechte, wenig ausgearbeitete Rahmenhandlung

UMFANG

- + 101 unterschiedliche Monster + vier Fähigkeitsbäume pro Kreatur
- + vier mystische Startkreaturen + 15 Gebiete
- + Duell-Modus

FAZIT

Umfangreiche Monsterjagd mit Fokus auf Rundenkämpfe mit Retro-16-Bit-Charme und einer Prise Metroidvania.

GameStar 03/2021

Später schaffte es das Spiel auch auf die PlayStation, allerdings nur als Teil von Final Fantasy 2.

83