

Edge of Eternity

GUTE
KANTEN

Die Hauptfiguren sind deutlich schöner als irgendwelche Dorfbewohner und NPCs, bei Lippenbewegungen schaut ihr aber besser nicht so genau hin.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Dear Villagers** Entwickler: **Midgar Studio** Termin: **8.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das Open-World-Rollenspiel kann sein kleines Budget nicht leugnen, erinnert uns in seinen besten Momenten aber an einen wahren Klassiker. Von Sascha Penzhorn

Die Welt Heryon wird von fiesen Aliens heimgesucht, die mit Kampfrobotern und einem tödlichen Virus Angst und Schrecken verbreiten. Als Soldat Daryon erlebt ihr die Katastrophe am eigenen Leib, als ihr mit einer Handvoll Mitstreitern versucht, den Eindringlingen mit Schwert und Magie Einhalt zu gebieten. Dabei stellt ihr schnell fest, dass finstere Mächte nicht nur außerhalb eurer Welt lauern. Das Setting von Edge of Eternity bietet Science-Fantasy mit einigen überraschenden Momenten und Wendungen sowie gut geschriebenen Protagonisten. Trotz des recht seriösen Tons der Story nimmt sich das Spiel nie zu ernst, beispielsweise wenn direkt zu Spielbeginn über Daryons riesengroßes Schwert gelästert wird.

Kämpfen wie gewohnt

Eure Reise durch die große, abwechslungsreiche Open World stellt euch vor viele Herausforderungen. So laufen Monster und Kreaturen herum, die bei Berührung einen Kampf starten. Ihr prügelt euch rundenbasiert über ein ATB-Kampfsystem wie in Final Fantasy 7 und führt jede Runde Attacken, Spezialmanöver und Zauber mit den bis zu vier Helden in eurer Gruppe aus. Gegner haben Elementarresistenzen, die sich mit Tageszeit und Witterung ändern können, zudem spielt eure Positionierung eine Rolle. So dürft ihr nämlich nicht nur draufhauen, sondern Figuren auch über das in Hexfelder

aufgeteilte Schlachtfeld bewegen, um Feinde von hinten anzugreifen, gegnerische Flächenattacken zu vermeiden oder euch umliegende Heilkristalle, Belagerungswaffen und andere Vorteile zu Nutze zu machen.

Das wird im späteren Spielverlauf und besonders auf den höheren der vier Schwierigkeitsstufen ziemlich anspruchsvoll und erfordert durchaus taktisches Geschick. Wer es weniger stressig mag, kommt mit leichteren Schwierigkeitseinstellungen aber auch sehr entspannt durch. Überhaupt sind die Optionen diesbezüglich sehr komfortabel. Euch bleibt beispielsweise überlassen, ob Monster mit eurer Stufe rauf, runter oder überhaupt nicht skalieren sollen, ob ihr nur an Speicherpunkten oder immer und überall euren Spielstand sichern wollt oder ob ihr Teleporterschnellreise erlauben möchtet.

Geduld muss sein

Wie bei JRPGs üblich solltet ihr euch auf lange Dialoge und Zwischensequenzen gefasst machen. Wer kein Freund davon ist, befindet

sich hier sowieso im falschen Genre, zudem zieht sich die Anfangsphase sehr in die Länge. Nach dem Intro spielt ihr für viele Stunden nur mit Daryon und seiner Schwester Selene, während ein dauerhaftes drittes und viertes Partymitglied lange auf sich warten lassen. In dieser Zeit fallen viele Kämpfe kinderleicht und wenig fordernd aus, bis die Sache endlich mal Fahrt aufnimmt. Zeit genug, die großartige Musik von Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Xenoblade Chronicles) auf euch wirken zu lassen oder auf einer riesigen Nekaroo-Reitkatze auf Schatzsuche zu gehen. Aber ungeduldige Naturen haben hier womöglich nicht genug Sitzfleisch.

Nebenher lernt ihr so den vom Krieg gezeichneten Daryon und seine optimistische Schwester Selene besser kennen. Die gefallen uns sehr gut, auch wenn der stachelhaarige Held mit dem Riesenschwert natürlich erst mal voll ins JRPG-Klischee passt. Hier und da stapft ein extrasaftiges Bossmonster durch die Gegend, das einige Levels mehr auf dem Kerbholz hat als seine Artgenossen

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne fantastische Welten bereist.
- ... euch rundenbasierte Kämpfe gefallen.
- ... ihr das Spiel individuell anpassen möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr auf aufwändige Nebenquests hofft.
- ... ihr viele unterschiedliche Gegnertypen wollt.
- ... JRPGs so gar nicht euer Bier sind.



Arme Säue: Über diesen Schweinen lassen wir einen Flächenzauber herabregnen. Schlaue Feinde bewegen sich davon weg.



Gleich zu Spielbeginn kämpfen wir gegen die Alien-Besitzer – und die sind absolut gnadenlos!



Die Spielwelt steckt voller wunderschöner Landstriche. So macht die Reise durch Heryon gleich nochmal so viel Spaß.

und euch mehr Kampfgeschick abverlangt als reguläre Gegner. Schlimmstenfalls sind die Viecher so stark, dass ihr sie erst mal in Ruhe lassen und später eine erneute Auseinandersetzung wagen müsst. Auch das gehört in vielen JRPGs zum Programm.

Generische Nebenmissionen

Euer Weg durch die gut erzählte Geschichte führt durch eine sehr hübsche, aber auch recht schlauchige Spielwelt. Hier und da gibt es immer wieder mal etwas weitläufigere Gebiete mit versteckten Puzzles und Kisten, doch diese sind alle durch enge Passagen hintereinander aufgereiht. Das ist halb so wild, folgt ihr die meiste Zeit über doch ohnehin der Markierung zur nächsten Hauptmission. Unterwegs stolpert ihr aber auch über Nebenaufgaben, die euch mit zusätzlicher Ausrüstung und Erfahrung belohnen. Die sind generische Jagd- und Sammelaufträge wie aus jedem x-beliebigen MMO. Gnädigerweise müsst ihr diese nicht alle brav abarbeiten, wenn ihr nicht wollt.

Die Charakterentwicklung setzt neben den Stufenanstiegen auf Kristalle, die ihr in die Waffen eurer Helden einfügt. Kristalle gewähren passive Boni auf Werte wie beispielsweise Angriff oder Verteidigung, zudem erhaltet ihr durch manche davon neue Spezialattacken oder Zaubersprüche.

Unausgeglichenes Crafting

Überall in der Spielwelt findet ihr Erz, Holz und andere Rohstoffe, nehmt Feinden Klau-

en und Zähne ab und kombiniert sie an Werkbänken zu neuer Ausrüstung. Nicht selten kommt es dabei vor, dass unmittelbar neben der Werkbank ein NPC sehr günstig genau die Klamotten verkauft, die ihr über Rohstoffe umständlich von Hand herstellen könnt. Dass das Spiel nicht erklärt, wie und wo ihr Materialien erbeutet, macht die Sache nicht leichter. Zudem bestimmt der Zufall die Qualität der Erzeugnisse, was nirgends im Spiel erklärt wird. Damit ist ein Handwerkssystem zwar vorhanden, es ist nur nicht sonderlich hilfreich oder spaßig. Hier hat sich das kleine Entwicklerteam wohl etwas viel vorgenommen.

Bei aller Begeisterung für die Spielwelt wirken die Charaktermodelle, besonders für NPCs wie Dorfbewohner, sehr veraltet und detailarm. Gegnermodelle wiederholen sich häufig in leicht abgewandelten Varianten, die Monstervielfalt ist überschaubar. Zudem müsst ihr bei den Zwischensequenzen schwache Animationen in Kauf nehmen. Mimik und Lippenbewegungen passen nicht immer ganz zu dem, was die Dialoge vermitteln. Die wiederum hört ihr nur in englischer Sprache mit deutschen Untertiteln. Japanische Sprachausgabe gibt es nicht (Edge of Eternity wurde in Frankreich entwickelt), soll aber später hinzugefügt werden, falls sich das Spiel gut verkauft. Wenn ihr mit den genannten Schwächen leben könnt und JRPGs mögt, bekommt ihr hier ein sehr spaßiges, wenn auch lange nicht perfektes Spiel mit locker 40 Stunden Umfang. ★

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Kaum zu fassen, dass hier anfangs bescheidene vier, gegen Ende 13 Personen an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren. Die Spielwelt, die Kämpfe, die Musik – in seinen besten Momenten erinnert mich Edge of Eternity sehr an Final Fantasy, siebter Teil und aufwärts. Ich freue mich total, dass das Spiel so viele positive Steam-Reviews einfährt, und hoffe, dass Midgar Studio noch viele weitere Titel entwickeln wird. Trotzdem müsst ihr mir nachsehen, wenn meine Wertung hier etwas niedriger ausfällt, denn bei aller Begeisterung lassen sich die Schwächen dieses Spiels nicht leugnen. Der sehr langsame Spieleinstieg, die geringe Gegnervielfalt, die schwachen 3D-Modelle und (Gesichts-)Animationen in Zwischensequenzen, das mäßige Crafting sowie das halbgekreistallsystem sind nur einige der Dinge, die man für den Genuss des Spiels in Kauf nehmen muss. Trotzdem hatte ich sehr viel Spaß an Edge of Eternity. Ich mag das Science-Fantasy-Setting, die taktischen Kämpfe und die Helden im Spiel, aber auch die teils umwerfend schöne Spielwelt. Mehrmals hörte ich beim Test meine Freundin, die mir ab und zu beim Spielen über die Schulter schaute: »Wow!«

EDGE OF ETERNITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6500 / Phenom II X3 740
GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 1700
GTX 1070 / Radeon RX 580
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ schöne Spielwelt ➤ abwechslungsreiche Umgebungen ➤ gute Musik ➤ schwache Animationen ➤ viele detailarme Charaktermodelle

SPIELDESIGN



➤ gutes Kampfsystem ➤ Tageszeit wirkt sich auf Kämpfe aus ➤ lahme Nebenaufgaben ➤ unausgeglichenes Crafting ➤ Kristallsystem durchwachsen

BALANCE



➤ vier Schwierigkeitsgrade ➤ optionales freies Speichern ➤ optionales Level-Scaling ➤ taktisch fordernd ➤ die ersten zehn Spielstunden zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



➤ tolles Setting ➤ interessante Charaktere ➤ spannende Wendungen ➤ Qualität der Cutscenes ➤ Nebenaufgaben uninteressant

UMFANG



➤ sehr umfangreiche Hauptkampagne ➤ große Spielwelt ➤ versteckte Puzzles und Schätze ➤ viele unterschiedliche Locations ➤ geringe Gegnervielfalt

FAZIT

Unterhaltsames Indie-JRPG mit tollem Kampfsystem, liebenswerten Charakteren und einigen unausgereiften Mechaniken.

