

# HALTET 15 STUNDEN DURCH!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Namco Bandai** Termin: **10.9.2021** Sprache: **Japanisch, Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

**Tales of Arise ist ein sagenhaft präsentiertes Rollenspiel, das sämtliche Klischees auffährt, wenig wagt und selten überrascht – aber auch keine großen Fehler macht.** Von Sascha Penzhorn

Selten hatte ich bei einem nagelneuen Spiel so stark das Gefühl, alles schon mal gesehen und erlebt, es in der Vergangenheit mindestens schon ein Dutzend Mal durchgespielt zu haben, wie im Test von Tales of Arise. Dabei hat das Rollenspiel eine wahnsinnig starke Präsentation, fantastische Sprachausgabe und ein paar coole, überraschende Wendungen in der Story. Aber die großen Höhepunkte und seine schicke Open World verbergen sich in der zweiten Spielhälfte – und vorher müsst ihr euch erstmal 15 Stunden durch den für JRPGs maximal traditionellen Spielanfang wühlen.

Tales of Arise macht grundsätzlich sehr wenig neu. Im Vergleich zu früheren Teilen der Reihe gibt es Änderungen und Verbesserungen, den vom Publisher angekündigten Wendepunkt für die Reihe solltet ihr mit diesem Spiel aber nicht erwarten. Zudem leidet

es unter seiner garstigen Monetarisierung, die ihr am besten ignoriert, was nur leider viel leichter gesagt ist als getan.

### Gut gegen Böse

**Klassische Story:** Die Planeten Rena und Dahna liegen im Clinch miteinander. Die Bewohner Dahnas haben die Renaner versklavt, beuten sie aus und unterdrücken sie. Das Leben eines Renaners ist so gut wie nichts wert, und als Spieler in der Rolle der zunächst namenlosen Hauptfigur ohne Gedächtnis ist es euer Alltag, euch für eure un menschlichen Herrscher abzuschuften.

Das Setting von Tales of Arise ist düster und deprimierend und fesselt vom ersten Augenblick, auch wenn es eine ganze Weile einfach nur als klassischer Kampf der unterdrückten, guten Underdogs gegen die abgrundtief bösen Ausbeuter abläuft. Denn

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr klassische JRPGs mögt.
- ... ihr gerne Kostüme und Outfits sammelt.
- ... ihr auf eine schicke Präsentation steht.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schwierige Entscheidungen fällen wollt.
- ... ihr Schlauchlevels hasst.
- ... euch chaotische Echtzeitkämpfe nicht gefallen.

Alphen, der Held der Geschichte, schließt sich recht fix ein paar Aufständischen an und macht es sich zur Aufgabe, die fünf herrschenden Lords von Dahna abzumurksen und der Sklaverei endgültig ein Ende zu bereiten. So un kreativ schwarz und weiß bleibt es zum Glück nicht. Im Verlauf der Story gibt es ein paar coole Wendungen und Überraschungen, nur lässt sich Tales of Arise sehr viel Zeit damit. Überhaupt seid ihr locker zehn bis fünfzehn Stunden unterwegs, bis das Spiel endlich mal richtig Fahrt aufnimmt. Wenn es endlich so weit ist, wird das Teil richtig gut und macht endlich ordentlich Spaß, doch bis dahin muss man sich erst mal durchbeißen und erlebt derweil neben einem eher seichten Gameplay eine Hitparade der JRPG-Klischees. Puh.

### Hast du mich fett genannt?

Falls ihr schon mal ein JRPG gespielt habt, werden euch diverse Momente im Spiel sicherlich bekannt vorkommen:

- Der Held taucht eines Tages einfach so auf und erinnert sich an nichts, bis zu einem schicksalsträchtigen Moment, der durch das Zerschneiden einer Maske symbolisiert wird.



Die Nebenquest für diesen Level-43-Boss erhaltet ihr bereits um Charakterlevel 6 herum. Viel Spaß!



Findet ihr die vielen in der Spielwelt versteckten Eulen, schaltet ihr neue Kosmetik wie Sonnenbrillen, Hasenohren und ähnliches Zeug frei.

- Eine weibliche Figur braucht GENAU JETZT neue Kleider, ohne Widerrede!
- Das Geräusch von Magenknurren, ständige Gespräche über Essen und eine Figur, die übermenschlich viel in sich reinstopfen kann.
- Ein graumeliertes Veteran, der anfangs die Zügel hält und euch leitet, bis exakt das passiert, was ihr bereits nach den ersten fünf Spielminuten erwartet.
- Eine Figur mit einem niedlichen Haustier, das fortan als Maskottchen der Gruppe dient und bescheuerte Geräusche macht.
- Eine unnahbare, introvertierte Protagonistin und ein optimistischer Schwertkämpfer, der durch Heldenmut und Selbstlosigkeit ihr Herz erwärmt. Und immer so weiter.

Die Story wird richtig gut, wenn sie endlich in Fahrt kommt. Sie wird von hervorragenden Sprechern getragen, denen ihr wahlweise in englischer oder japanischer Sprache lauscht (und dabei deutsche Bildschirmtexte lest, wenn ihr sie wollt).

Die Figuren sind liebenswert und stark in Szene gesetzt. Weil ich ein Unmensch bin, der Dialoge gerne versteht und nicht nur liest, habe ich überwiegend mit englischer Sprachausgabe gespielt und fand die meisten Sprecher hervorragend und glaubwürdig.

Viele Momente sind emotional bewegend, weil sie sehr gut gespielt und gesprochen sind, auch wenn das genretypische Overacting und ständige Seufzer, Stöhner und an-



dere Anime-Atemgeräusche hier natürlich ebenfalls voll zum Programm gehören.

Ihr verbringt im Spiel gefühlt so viel Zeit mit teils sehr langen Dialogen und Zwischensequenzen wie mit Kämpfen und dem Erkunden der Spielwelt. Was zur Hauptstory gehört, ist für gewöhnlich voll vertont, kleinere Unterhaltungen mit NPCs und Texte für Nebenmissionen bleiben stumm.

### Chaos statt Präzision

Die größten Änderungen und Überarbeitungen findet ihr im Kampfsystem von Tales of Arise. Bisher wurde die Reihe von Kritikern immer etwas als Button-Masher belächelt, in dem es vergleichsweise wenig auf Taktik oder spielerische Fähigkeiten ankommt, solange ihr in Auseinandersetzungen mit Monstern einfach genug draufhaut.

Um mehr Finesse ins Spiel zu bringen, habt ihr nun eine Ausweichrolle, die euch mit dem perfekten Timing knackige Konterattacken ermöglicht. Das taktische Einsetzen der besonders mächtigen Boost-Attacken eurer Heldengruppe kann gerade in Bosskämpfen über Sieg und Niederlage entscheiden. So verfügt eine Figur beispielsweise über einen besonders mächtigen Angriff gegen in der Luft befindliche Feinde, ein anderer Charakter kann gegnerische Schilde und Blockaden auflösen, eine weitere Heldin unterbricht und stiehlt feindliche Zauber und so fort.

Wer derlei Fertigkeiten im richtigen Moment einsetzt, statt einfach nur drauflos zu spammen, kommt wesentlich schneller ans Ziel und erhält für Kämpfe einen höheren Score, was für schnellere Charakteraufstiege, freigeschaltete Angriffe und Zauber (»Artes«) und mächtige Passivboni sorgt.

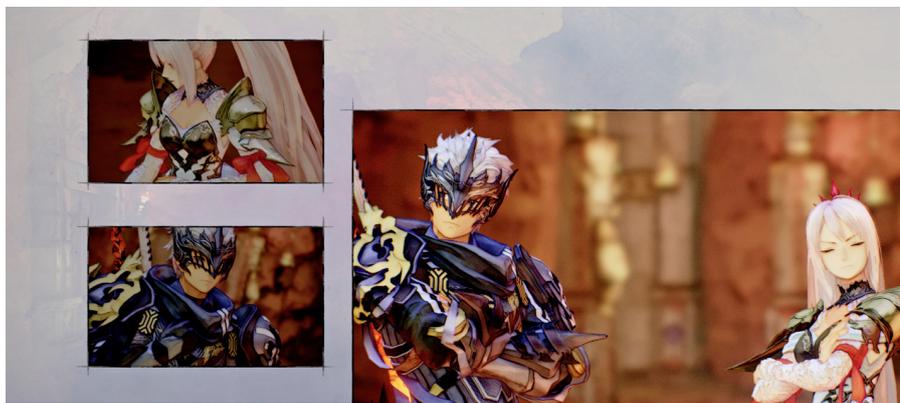
Mehr Taktik statt einfach nur draufkloppen ist immer toll, keine Frage, nur hapert es in Tales of Arise immer noch etwas an der Umsetzung. So könnt ihr das mit der Ausweichrolle voll vergessen, wenn ihr euch gerade mitten in einer langen Angriffsanimation befindet. Die feindliche Attacke schluckt ihr so eben doch wieder.

Zudem sind die Gegner wie immer strunzblöd und lassen sich ohnehin kinderleicht ausmanövrieren, was das Spiel ausbalanciert, indem ihr regelmäßig von tonnenweise Feinden umzingelt seid oder gegen Viecher kämpft, die mit großzügig verteiltem Flächenschaden agieren. Viele Kämpfe arten so in blankes Chaos aus, was in mehr Button-Mashing resultiert.

Wer darauf steht, kann den Schwierigkeitsgrad voll aufdrehen und bekommt die volle Packung. Hier werden dann auch die Stärken, Schwächen und Resistenzen eurer Feinde relevant, was euch insbesondere in den regelmäßigen Bosskämpfen zwingt, deutlich taktischer zu agieren. Je nach Gefechtsituation wechselt ihr dann die direkt gesteuerte Figur und gebt euren KI-gesteuerten Mitstreitern konkrete Befehle, was angesichts der umständlichen Menüs allerdings auch viel Tempo aus den actionreichen Schlachten nimmt. Im bis dato PlayStation-exklusiven Final Fantasy 7 Remake spielt sich dieser Mix aus Action und Taktik bedeutend flüssiger.

Das andere Extrem ist ein sehr casual-freundlicher Schwierigkeitsgrad und die Möglichkeit, Kämpfe einfach per Autopilot ablaufen zu lassen. So ist für jeden Geschmack und jeden Anspruch etwas dabei. In jedem Fall spielt sich das alles am besten per Gamepad, wer aber auf Nagetier und Tastatur besteht, bekommt hier die Option dazu, auf Wunsch auch neu belegbar. Und hey – Tales of Arise bietet freies Speichern statt fest vorgegebener Speicherpunkte! Danke dafür, Bandai Namco!





Die sogenannten Skits, in denen Gruppenmitglieder miteinander interagieren, sind besser animiert als zuvor.

## Schlauchig und linear

Eure Heldengruppe umfasst maximal sechs Charaktere, von denen bis zu vier aktiv an Kämpfen teilnehmen. Bis ihr die alle beisammen habt, seid ihr aber ungefähr zur Hälfte mit der Hauptstory durch. Davor seid ihr überwiegend zu zweit und zu dritt unterwegs, wodurch Gefechte in der ersten Spielhälfte etwas einfacher ausfallen.

Bis dahin ist auch das Kartendesign primitiv. Die meisten Spielumgebungen sind schlauchförmig aufgebaut, selten gibt es mal eine Abzweigung oder mehr als einen sehr offensichtlichen Weg zum Ziel. Wer trotzdem mal vom Hauptpfad abweicht, wird für gewöhnlich mit zusätzlicher Beute, versteckten kosmetischen Items oder optionalen Bosskämpfen belohnt.

So ein Obermütz ist in der Regel deutlich anspruchsvoller als gewöhnliche Widersacher, für versteckte und optionale Bosse winken fette Belohnungen und eine dauerhafte Erhöhung eurer CP (Mana). Manchmal setzt euch das Spiel aber auch einen Nebenboss vor die Nase, der 40 Level höher ist als die Party. Die Botschaft ist hier sicherlich »Kommt lieber später wieder«, aber so wirklich prall ist Backtracking halt nie.

Nach den ersten beiden Akten wird die Spielwelt offener, begehbare Areale werden größer und Dungeons komplexer. Hier werdet ihr erstmals gefordert, könnt auch mal



Tales of Arise ist durch und durch Anime und fährt absolut alle JRPG-Klischees auf.

eurem Forscherdrang nachgeben und mehr als nur irgendwelche winzigen Seitenpassagen erkunden. Ihr erhaltet dann auch Zugang zu Fischerei und eigener Farm, was euch als einfache Quelle für Fleisch und Fisch dient.

Damit könnt ihr die zahlreichen Kochrezepte im Spiel für mächtige Nahrungs-Buffs voll ausnutzen. Spieltechnisch sind die ein ganz nettes Gimmick. Ich habe auf meiner Farm Kühe, Hühner und Schweine gezüchtet und einige Wachhunde und -katzen angeheuert. Das ist tatsächlich total schön, wenn man nach einem anstrengenden Dungeon auf die Ranch zurückkehrt und von seinen vielen bunten, fröhlichen und glücklichen Tieren begrüßt wird. Und mit denen könnt ihr dann nur eins machen: Wurst- und Fleisch-

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Ich kenne kaum ein Spiel, das seine Stärken derart widerwillig preisgibt wie Tales of Arise. Tipp 1: Habt Geduld! Die Story braucht Stunden, um so richtig in die Gänge zu kommen, belohnt euch aber dann mit einem hochgradig spannenden Drama und beweist vor allem, dass Japano-Rollenspiele auch richtig schön düster können.

Tipp 2: Spielt Tales of Arise nicht auf dem standardmäßigen Schwierigkeitsgrad, denn dann entgehen euch all die taktischen Feinheiten des Kampfsystems. Das entfaltet nämlich erst dann sein volles Potenzial, wenn ihr auch Rücksicht auf die Stärken und Schwächen eurer Feinde nehmen müsst. Nur wer hier die Attacken seiner eigenen Figur präzise mit konkreten Befehlen für die Mitstreiter abstimmt und feindliche Angriffe gezielt kontert, geht als Sieger vom Schlachtfeld. Tales of Arise liefert mir hier mehr Optionen als sämtliche Vorgänger. Und für einen Serienfan ist es eben erst dann ein guter Kampf, wenn der Kombozähler jenseits der Hundert landet!

Tipp 3: Ignoriert um Himmels Willen den In-Game-Shop! Die dort verfügbaren Bonuswaffen, Gold- und Skill-Boosts sind nicht nur vollkommen überflüssig, sondern zerdeppern euch das komplette Balancing.

Wenn ihr diese drei Tipps beherzigt, bekommt ihr ein zwar durch und durch klassisches, aber hervorragend designtes und produziertes Japano-Rollenspiel, das mir als Genrefan dank seiner stringenteren Geschichte und der abwechslungsreicheren Spielwelt sogar besser gefallen hat als das Remake von Final Fantasy 7.

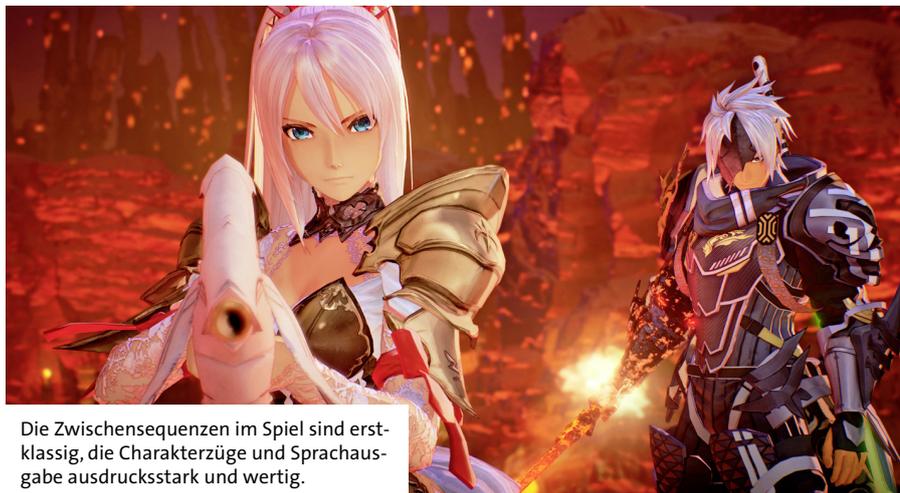
waren. Klar, das ist eben Sinn und Zweck eines Bauernhofs, aber ein wenig deprimierend ist es halt doch. Die Welt ist schlecht.

Es gibt auch wieder eine Art Kolosseum, wo ihr in Solo- und Gruppenkämpfen mit unterschiedlichen Regeln um Ruhm, Ehre und schicke Ausrüstung kämpft. Über sammelbare Rohstoffe fertigt ihr Ausrüstung aber auch selbst, falls euch Arenakämpfe zu stressig sind. Es gibt echt tonnenweise coole Waffen und Rüstungen im Spiel.

## Erstklassige Präsentation

Tales of Arise sieht abartig gut aus! Statt der hauseigenen Engine setzen die Entwickler erstmals auf die Unreal Engine 4 mit selbstgemachten Shadern, um den Anime-Look der Serie zu bewahren. Das Ergebnis ist beeindruckend und zweifelsohne eines der visuell mit Abstand schönsten JRPGs überhaupt.

Spezialattacken und Finisher sind maximal übertrieben und spektakulär, in vielen Bosskämpfen und dramatischen Zwischensequenzen geht regelrecht die Welt unter, und kein Stein bleibt auf dem anderen. Aus-



Die Zwischensequenzen im Spiel sind erstklassig, die Charakterzüge und Sprachausgabe ausdrucksstark und wertig.



Finisher und Spezialattacken sind genermäßig übertrieben und spektakulär.



Viele Kostüme gibt's zum Freischalten, andere nur gegen echtes Geld.

rüstung, Kostüme, Umgebungen, die Emotionen und Gesichtsanimationen der Figuren – selten habe ich in einem japanischen Rollenspiel so gerne langen Unterhaltungen und Zwischensequenzen zugeschaut.

Die Spielwelt bietet wieder mal die obligatorischen Super-Mario-Biome (Graslevel, Wüstenlevel, Eislevel und so weiter), die allesamt richtig gut aussehen. Auch die Gespräche der Gefährten untereinander im Stil einer Visual Novel, die sogenannten »Skits«, sind lebendiger und stärker animiert als zuvor. Der Soundtrack geht ebenfalls gut ins

## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Wie viel Spaß ihr mit Tales of Arise habt, hängt in erster Linie davon ab, wie viel Erfahrung ihr mit JRPGs habt. Wer eher selten ins Genre schnuppert, dem fallen die unzähligen Klischees mit Sicherheit nicht so stark auf, Gelegenheitsspieler stören sich auch weniger an primitiven Schlauchlevels ohne nennenswerte Entdeckungen. Ältere Semester mit etwas mehr Erfahrung langweilen sich derweil in den ersten Spielstunden und müssen sich mit dem verbesserten und sicherlich saßigen, aber oftmals auch immer noch sehr hektischen Kampfsystem über Wasser halten, bis das Teil endlich Fahrt aufnimmt.

Das Spiel zieht ordentlich an, wenn ihr den dritten der fünf Lords kennenlernt. Mehr Gruppenmitglieder, mehr Management im Kampf, größere Umgebungen zum Entdecken, mehr alternative Pfade und versteckte Goodies. Ab hier ist die Story auch nicht mehr ganz so berechenbar, es gibt mehr Grauzone, und das Geschehen wird wesentlich interessanter als noch zuvor. Wenn ihr genug Sitzfleisch habt, lohnt es sich allemal, so lange durchzuhalten, denn Tales of Arise ist super präsentiert, es ist ein sehr gutes JRPG, das mir prima gefallen hat, als es endlich richtig losging. Für Fans des Genres ist das Teil allemal sein Geld wert – zumindest in der regulären Edition. Aber lasst um Himmels Willen die Finger von irgendwelchen Premiumeditionen mit Boostern und Spielwährung gegen Aufpreis!

Ohr, auch wenn er definitiv nicht so lange im Gedächtnis bleibt wie in Final Fantasy oder Xenoblade Chronicles.

Bei der PC-Performance gab es in meiner Testfassung zumindest in 4K hier und da noch kleinere Ruckler (Ryzen 7 5800x, RX 6800XT, 32 GB RAM), die wirkten sich aber selten unangenehm auf mein Spielerlebnis aus. Zudem wirkt die Darstellungsqualität in Zwischensequenzen sonderbar höher als im Rest des Spiels – dort haben eure Helden plötzlich Spiegelungen in glattpolierten Fußböden, die einen Moment später im regulären Spiel direkt wieder verschwinden. Das ist selbstredend kein Weltuntergang, vermutlich achtet kein normaler Mensch darauf, aber wenn es einmal aufgefallen ist, hört man nie wieder damit auf, es zu bemerken. Seid nicht wie ich, achtet nicht pausenlos auf minimale Details!

### Eklig monetarisiert

In seiner günstigsten Fassung kostet Tales of Arise stolze 60 Euro. Dafür bekommt ihr 40 bis 80 Spielstunden geboten, je nachdem wie ausführlich ihr die Spielwelt erforscht und wie viel Zeit ihr abseits der linearen Hauptstory mit langweiligen und generischen Nebenaufträgen (töte X hiervon, sammle Y davon) verbringen wollt.

Es gibt auch wieder das obligatorische New Game Plus, das ihr über sammelbare Artefakte anpassen und vereinfachen könnt. Das ist sehr viel sehr gutes JRPG fürs Geld. Es gibt aber auch weniger günstige Editionen des Spiels: Die Super-Ober-Deluxe-mit-Käse-obendrauf-Edition für 90 Euro beinhaltet beispielsweise tonnenweise Spielwährung, einen dauerhaften Erfahrungs-Booster, abartig mächtige Waffen und Rüstungen, die den Spieleinstieg trivialisieren, sowie diverse Kostüme, die wiederum Zugriff auf mächtige neue Fähigkeiten und Buffs gewähren. Hier kauft echtes Geld ordentlich Power im Spiel und verhunzt komplett das Balancing – Finger weg!

Zudem lockt bereits in meiner Testversion ein leuchtendes Ausrufezeichen im Menü, das mich ständig auf neue Inhalte im Echtdollar-Shop aufmerksam machen will. Dort gibt's gegen Bares die obligatorische extraknappe Strandbekleidung und Dinge wie Schulmädchen-Outfits, Haarspangen, Frisuren, Flügel, Schwänze (also für hinten) und

anderen Krempel, wenn ihr darauf steht und über zu viel Kohle verfügt.

Okay, Tales of Arise ist ein reines Einzelspieler-JRPG, ich würde auch nicht von Pay2Win in einem Spiel reden, das ich auf Wunsch einfach im Storymodus und mit automatischen Kämpfen ohne jede Anstrengung durchspielen kann. Aber wer mehr bezahlt, bekommt eben mehr Power, mehr Fähigkeiten und mehr Klamotten. Und wann immer ihr euer Spiel laden oder speichern wollt, erinnert euch ein Ausrufezeichen daran, dass es irgendwelche neuen sexy Waifu-Outfits im Shop gibt. Kann man so handhaben, aber dann darf man sich auch nicht wundern, wenn das bei Fans und Spielepresse nur so mittel ankommt. ★

## TALES OF ARISE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2300 / Ryzen 3 1200  
GTX 760 / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 4590 / AMD FX-8350  
GTX 970 / Radeon R9 390  
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ toll präsentierte Spielwelt ⊕ sehr guter Soundtrack ⊕ hervorragende Sprecher ⊕ grandiose Zwischensequenzen ⊕ tolle, besser dargestellte Skits

### SPIELDESIGN



⊕ Tiefgang beim Kampfsystem ⊕ tolle Fähigkeiten und Finisher ⊕ fordernde Bosskämpfe ⊕ zu viele Füllkämpfe ⊕ überflüssiger und nerviger DLC-Shop

### BALANCE



⊕ anpassbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ automatisierbare Kämpfe ⊕ freies Speichern ⊕ erst in der zweiten Hälfte fordernd ⊕ teils unfaire Bosse

### ATMOSPHÄRE/STORY



⊕ düsteres Szenario ⊕ super inszenierte Dialoge ⊕ ein paar coole Wendungen und Überraschungen ⊕ starke Charaktere ⊕ tonnenweise JRPG-Klischees

### UMFANG



⊕ 40 Stunden Spielzeit ⊕ New Game Plus ⊕ abwechslungsreiche Welt ⊕ tonnenweise Skills und Ausrüstung ⊕ Nebenaufgaben mit Backtracking

### FAZIT

Ein traditionelles, sehr gutes JRPG, das seine Stärken unnötig versteckt und erst nach rund 15 Stunden zeigt, was es drauf hat.

