

Sea of Stars

OLDSCHOOL UND NEUE IDEEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Sabotage Studio Entwickler: Sabotage Studio Termin: 29.8.2023 Sprache: deutsche und englische Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 35 Stunden Preis: 34 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: PC Game Pass

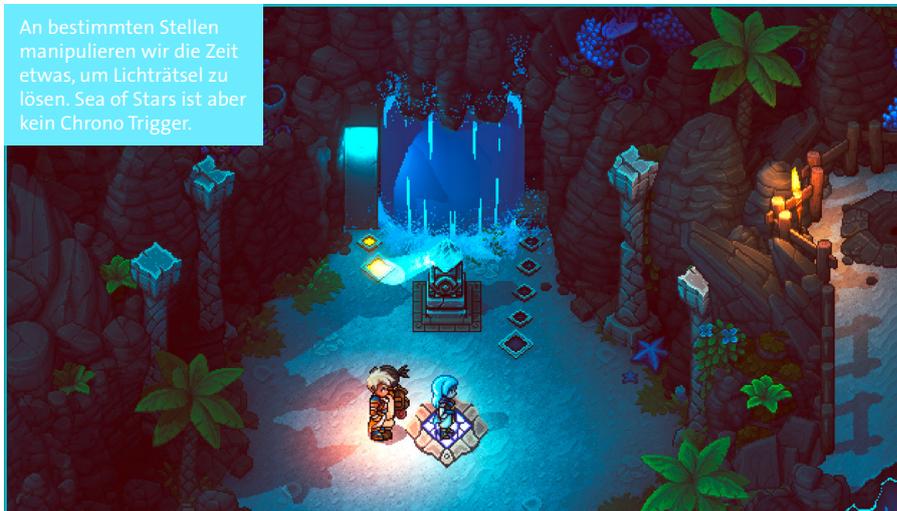
Wenn sich ein Spiel zu tief vor den großen Klassikern verbeugt, kann's schnell umkippen. Doch Sea of Stars macht es goldrichtig: Hier prallt Nostalgie auf clevere Modernisierung. Von Martin Deppe

»Dieses Spiel bringt mich zurück. Samstag-nachmittag, die Zeichentrickfilme sind rum, jetzt bleiben nur mein SNES und ich. Mama bestellt Pizza. Das wird eine gute Nacht.« Amadeuskong bringt es auf den Punkt. Der Steam-User ist einer der Spieler, die das Rollenspiel Sea of Stars auf »sehr positiv« gewuppt haben. Denn dem kanadischen Indie-Studio Sabotage (The Messenger) ist eine bunte Hommage an japanische Rollenspielsklassiker gelungen, an Chrono Trigger, die frühen Final Fantasys, an Secret of Mana. Von diesen JRPG-Leuchttürmen übernimmt Sea of Stars viele Elemente, packt aber eigene Ideen mit rein, die vor allem die klassischen Kämpfe gut aufpeppen.

Die Welt: Drunter und Drüber

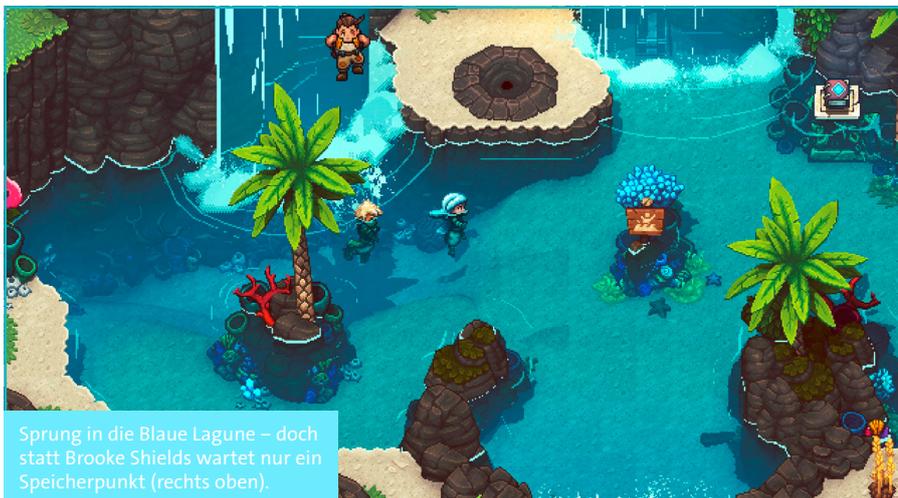
Sea of Stars wirft euch in eine Fantasy-Welt, in der ihr eine Party mit anfangs zwei, später bis zu sechs Charakteren kommandiert. Eure beiden Hauptfiguren sind die Mondmönchin Valere und Sonnenklingentänzer Zale. Weil die beiden genau zur Mond- beziehungsweise Sonnenfinsternis geboren wurden, sind sie der Legende nach die Einzigen, die den fiesen Obermottz The Fleshmancer erledigen können. Zehn Jahre lang wird das Heldenduo

An bestimmten Stellen manipulieren wir die Zeit etwas, um Lichträtsel zu lösen. Sea of Stars ist aber kein Chrono Trigger.



gedrillt, aus den beiden Teenies werden kräftige Kämpfer, wir lernen derweil das Kampfsystem und ein paar andere Basics kennen. Abschlussprüfung, Abschiedsrede, zack geht's raus in die große weite Welt. Und was für eine schöne Welt das ist! Denn trotz (oder gerade wegen) der gerenderten 2D-Optik im 16-Bit-Stil kombiniert Sea of Stars klassische Grafik der Neunziger mit »modernen« Effek-

ten. Zum Beispiel Spiegelungen, wenn wir durch flaches Wasser waten, oder Schattenwürfe durch Lagerfeuer und Fackeln. Parallax-Scrolling schafft gelungene Tiefeneffekte, wenn wir uns zum Beispiel an einem super-schmalen Gebirgspfad entlangquetschen, während viel zu tief unter uns malerische Flusslandschaften durch Wolken spicken. Sea of Stars spielt dauernd mit solchen Höhen und Tiefen. Manche Höhlen erreichen wir beispielsweise nur, wenn wir aus großer Höhe auf eine Sollbruchstelle am Boden springen und so durch Höhlendecke krachen. Immer wieder kraxeln wir Kletterranken empor, balancieren über gespannte Seile, schießen per Luftstrom senkrecht hoch, hüpfen wie Super Mario über Felsnadeln. Passieren



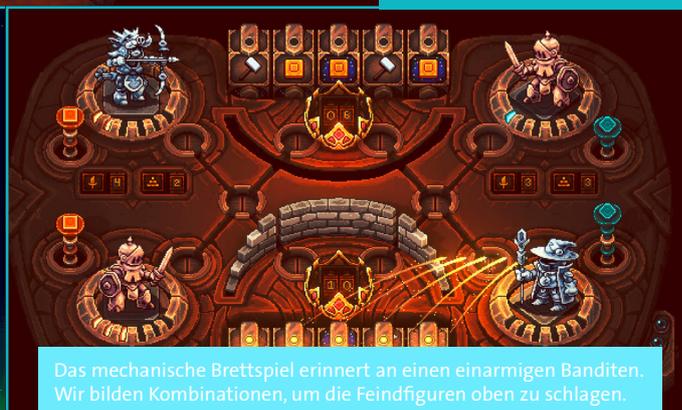
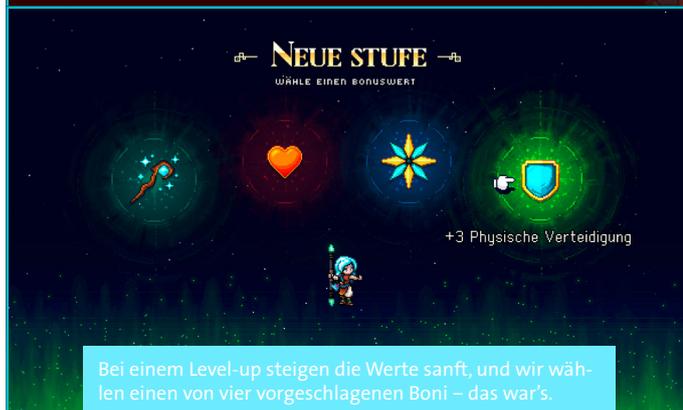
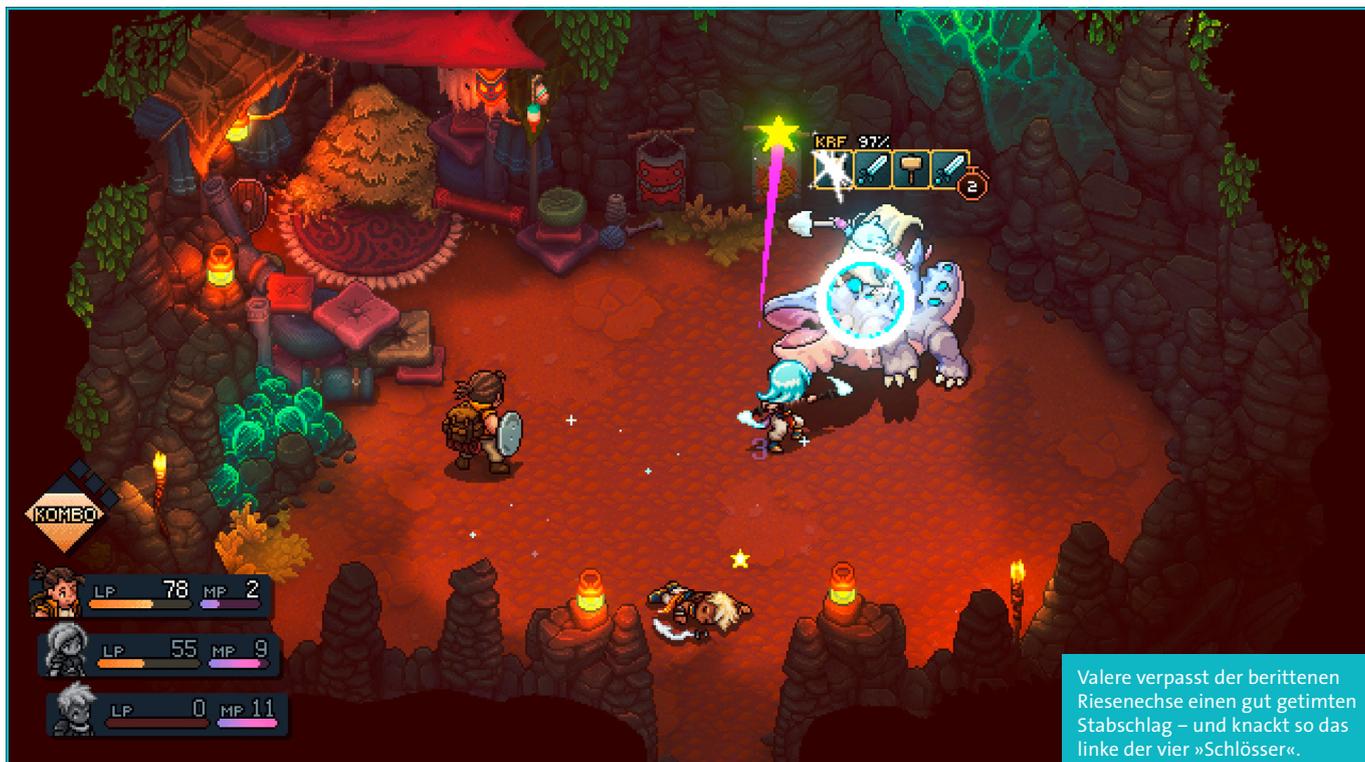
Sprung in die Blaue Lagune – doch statt Brooke Shields wartet nur ein Speicherpunkt (rechts oben).

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Klassiker wie Chrono Trigger mögt.
- ... ihr die 16-Bit-Ära miterlebt habt.
- ... ihr offen für moderne Anpassungen seid.
- ... euch ein Kampfsystem à la Final Fantasy gefällt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Wert auf Top-Grafik und -Sound legt.
- ... euch knackige Rätsel und Kämpfe wichtig sind.



kann uns dabei nichts, Sea of Stars ist kein Jump & Run, bei dem ihr tödlich abstürzt.

Die Helden: Ich bin nur der Koch

Eure Helden bilden eine sympathische Truppe, denn jeder Charakter ist anders, sie wachsen uns schnell ans Herz. Garl zum Beispiel ist mit Valere und Zale aufgewachsen. Wir spielen anfangs die Jugendzeit der drei nach, doch dann werden die beiden Haupthelden ja ausgebildet, Garl hat über ein Jahrzehnt lang keinen Kontakt zu ihnen. Umso schöner ist für uns der Moment, als die drei während des Abenteuers wieder aufeinander treffen. Garl ist zwar kein begnadeter Kämpfer wie die anderen, aber ein versierter Koch, der verwundeten Teamkollegen auch mal mitten im Gefecht per Spezial-Skill einen Apfel zuwirft. Später stößt unter anderem die Portal-Assassine Seraï dazu, die gern mit Dolchen und Gift hantiert – aber zum Kampfsystem kommen wir gleich noch.

Sea of Stars kommt mit erfreulich kurzen Dialogen aus, da gibt es deutlich schwafeligere Genrevtertreter. Die deutschen Sprechblasentexte sind gut übersetzt. Sprachausgabe gibt es generell nicht, also auch in der englischen Version nicht. Stattdessen ertönt

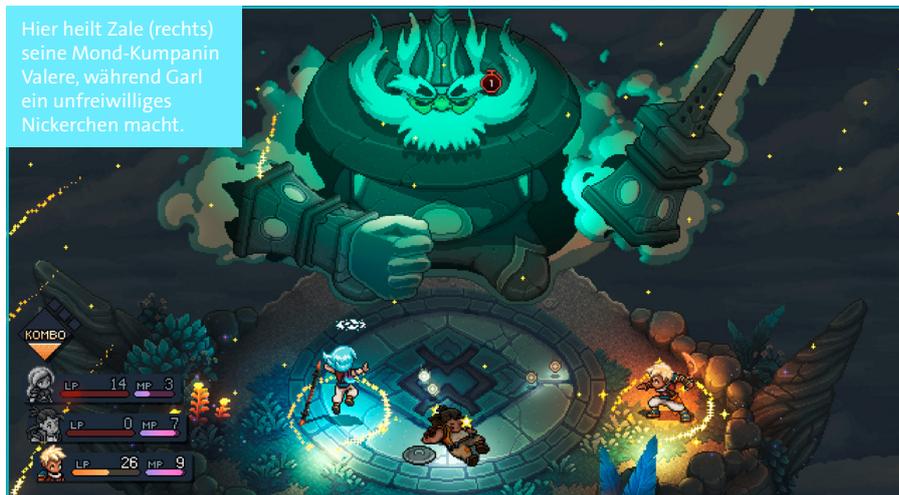
beim Einblenden der Sprüche nur ein spartanischer Soundeffekt – eben wie in den Neunzigern. Generell sind die Soundeffekte im Vergleich zur aufgebohrten klassischen Grafik arg retro geblieben, da hätten wir uns etwas mehr Aufwand gewünscht. Dafür ist die Musik einfach ganz großes Klangkino! Denn der abwechslungsreiche, stimmungsvolle Soundtrack stammt von Yasunori Mitsuda, der schon für zahllose Klassiker

wie eben Chrono Trigger oder zuletzt die Xenoblade-Reihe in die Tasten gehauen hat.

Die Kämpfe: Lass dir Zeit ...

Das rundenweise Kampfsystem ist grundsätzlich ganz JRPG-klassisches ATB (Active Time Battle): Die beiden Seiten ziehen nicht nacheinander, sondern alle Kämpfer gemischt – schnellere Figuren sind also früher am Zug. Wer dran ist, hat mehrere Möglichkeiten. Ers-

Hier heißt Zale (rechts) seine Mond-Kumpanin Valere, während Garl ein unfreiwilliges Nickerchen macht.





Simple: Solche Schieberätsel gibt's schon seit ... seit ... immer?



Witzig: Historikerin Teaks ist so begeistert von uns, dass sie zwischen allen Helden gleichzeitig rumfliept.

tens: normal angreifen, Valere zum Beispiel mit ihrem Kampfstab, Seraï mit ihren Dolchen. Zweitens: einen Skill anschmeißen. Zale etwa seinen Sonnenballzauber, der einen Feuerball schleudert, oder seinen Heil-

Skill, der einen Kumpel oder eine Kumpeline verzertet. Drittens: eine Kombo mit zwei Kämpfern zünden. Von diesen Teamwork-Aktionen lernt ihr im Spiel immer mehr dazu, etwa einen massiven Luftsprungangriff. Viertens: ein Item nutzen, meistens sind das heilsame Mahlzeiten eures Kampfkochs Garl.

net, euer Gegner ist geschwächt und haut selbst weniger Schaden raus. Sobald ihr alle Schlösser knackt, verschiebt sich der Zug eures Opfers weit nach hinten, und eure Komboattacken-Batterie füllt sich. Es macht Spaß, solche Kombinationen zu schaffen, zumal dieses System gut mit den getimten Doppelangriffen zusammenspielt.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Während ich diesen Text schreibe, passiert etwas ganz Besonderes: Ich höre Musik dabei. »Spinnt der? Das macht doch jeder!«, denkt ihr jetzt vermutlich. Aber normalerweise sind Musik, Radio, Podcasts und Co. für mich ein No-Go beim Schreiben, ich brauche dann einfach meine Ruhe. Doch Sea of Stars hat sich eine Ausnahme verdient: Komponistenlegende Yasunori Mitsuda hat nämlich erneut einen tollen Soundtrack abgeliefert, der sofort stimmungsvoll direkt ins Ohr marschiert. Und das ist die zweite Besonderheit an diesem Meinungskastentext: Noch nie habe ich so viel am Stück über Musik geschrieben. Ach ja, das Spiel zum Soundtrack ist auch klasse. Weil es von der ersten Minute an die Zeit der JRPG-Klassiker zurückbringt. Genregrößen wie Chrono Trigger, Secret of Mana und die frühen Final-Fantasy-Teile standen hier klar Pate, aber eben pfiffig-dezent modernisiert. Vor allem bei den Kämpfen: Eigentlich mag ich bei Rundengefechten (Hex-)Feldschlachten lieber als ein Kampfsystem à la Final Fantasy, allein schon weil Bewegung, Deckung und Waffenreichweiten eine größere Rolle spielen. Aber Sea of Stars hat die ATB-Kampfmechanik sinnvoll aufgebrezelt, weil ich meine Angriffe und Blocks mit gutem Tastendruck-Timing verbessern kann (aber nicht muss) und die sogenannten Schlösser der Gegner mehr taktische Tiefe reinbringen. Allerdings sind mir die Kämpfe und Rätsel generell zu einfach, selbst mit deaktivierten Reliktboni für die Gefechte. Da wäre ich gern mehr gefordert worden. Die Story ist zwar okay bis gut, kommt aber nicht an die großen Namen heran. Doch zusammen mit der schönen, abwechslungsreichen Spielwelt und den sympathischen Helden ist Sea of Stars ein gut gelaunter Nostalgie trip in die Zeit der Klassiker. Spielt unbedingt mal die Demo!

... und jetzt hoppopp!

So weit, so klassisch. Aber Entwickler Sabotage Studio hat das Kampfsystem dreifach aufgepeppt. Erstens: Wenn ihr einen Gegner angreift und kurz vor dem Treffer die Angriffstaste drückt, schlägt ihr zweifach zu. Das gilt auch für Angriffe gegen euch, wenn ihr rechtzeitig blockt, kassiert ihr weniger Schaden. Das funktioniert auch mit Skills und ist verkettbar – wenn Valere ihren Mond-Boomerang wirft und kurz vor dem Einschlag auf die Taste haut, schleudert sie das magische Geschoss mehrfach hintereinander auf verschiedene Opfer. Zweitens: Ihr verstärkt Angriffe und Skills, indem ihr sie mit einer Art Kraftkugeln aufladet, die bei vorherigen Attacken auf den Boden purzeln. Drittens und am wichtigsten: Manche Gegner, meist stärkere wie Riesenechsen im Untergrund oder Rammböcke im Gebirge, haben sogenannte Schlösser (klassischer Übersetzungsfehler, denn das »Lock« in der englischen Version bedeutet hier eigentlich »Zielaufschaltung«, wie bei Raketen in Flugsimulationen). Diese Schlösser werden als mehrere kleine Symbole über einem Monster dargestellt, zum Beispiel zwei Klinge oder eine Sonne. Wenn ihr so einen Gegner mit einem Schwert oder Sonnen-Skill attackiert, wird ein Schloss-Icon quasi geöffnet.

Die Kämpfe: Och nö, jetzt nicht

Anders als bei vielen anderen Genrekollegen gibt's in Sea of Stars keine Zufallskämpfe, bei denen Gegner wie aus dem Nichts auftauchen. Ihr seht Feindesgruppen vorab in den Levels rumturnen und könnt ihnen oft ausweichen. Das haben wir beim Testen auch häufig getan, denn Standardgefechte gegen drei, vier 08/15-Gegner sind repetitiv und nicht sonderlich fordernd. Zum Glück gibt's für jedes Gebiet wiederum neue Monstertypen – in einem Bergwerk zum Beispiel eine Art Kampfmaulwurf und Fledermäuse, in Tümpeln garstige Fischwesen.

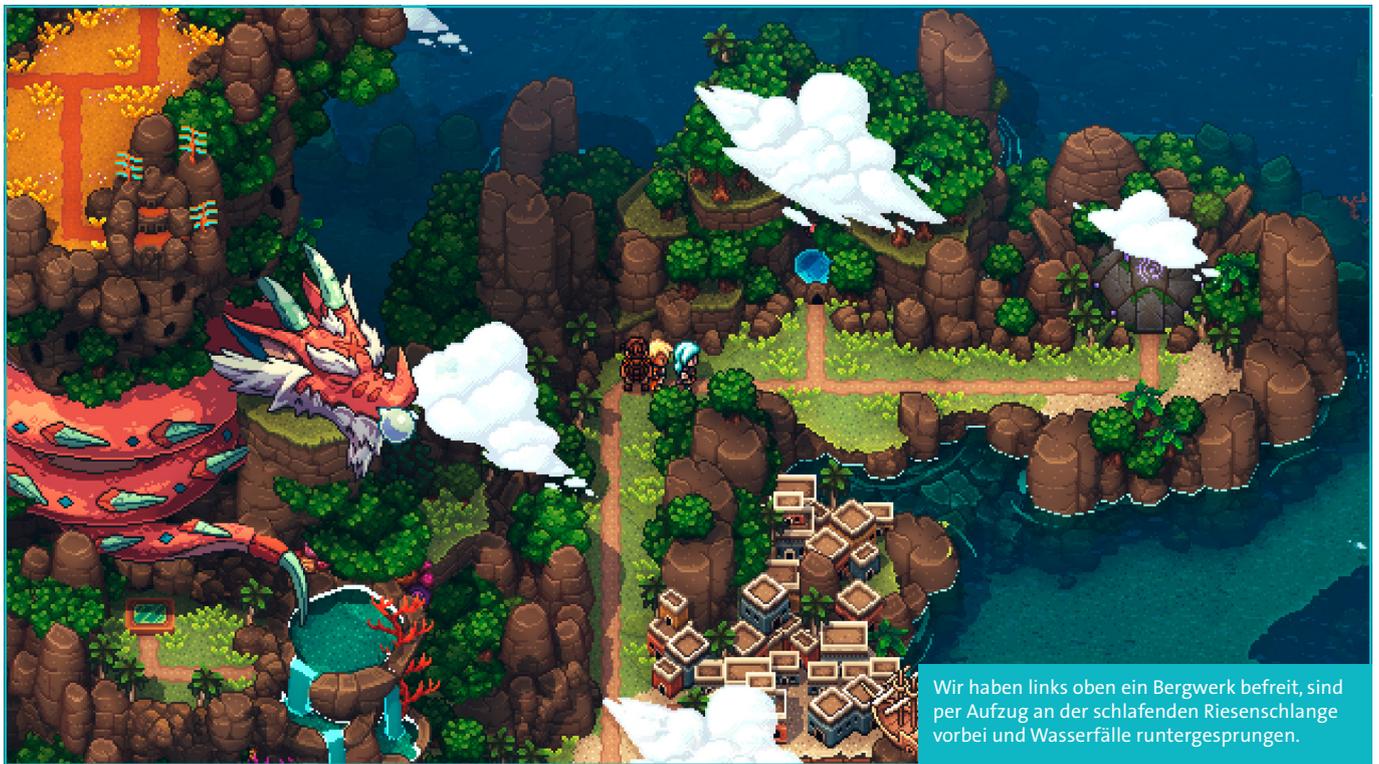
Dafür sind die Gefechte gegen dickere Bosse spannend, denn hier wird das Schlösserknackensystem wichtiger, und gutes Timing bei Angriffen und Blocks hilft enorm. Wenn ihr übrigens gar keinen Bock auf dieses Timing-Knopfdrücken habt, könnt ihr es mit Relikt-Items automatisch ausführen lassen – dazu gleich mehr.

Die Ausrüstung: Ich hab nix zum Anziehen

Während ihr eure Partytruppe in modernen RPGs wie Baldur's Gate 3 umfangreich ausrüsten dürft, bleiben die Outfits in Sea of



Kämpfe gegen Standardgegner sind arg repetitiv. Aber Vorsicht bei dem Insekt in der Mitte, das kann sich vervielfältigen!



Wir haben links oben ein Bergwerk befreit, sind per Aufzug an der schlafenden Riesenschlange vorbei und Wasserfälle runtergesprungen.

Stars überschaubar. Waffe, ein einziges Rüstungsteil, dreimal Schmuck, fertig. Dafür gibt's aber eine schöne Idee: Händler bieten gelegentlich Relikte feil, mit denen ihr den Schwierigkeitsgrad anpasst. Wenn ihr solche Relikte kauft und aktiviert, füllen sie je nach Typ beispielsweise nach jedem Kampf eure Lebens- und Magiepunkte auf oder geben euch eine gute Chance, die Timing-Angriffe automatisch auszuführen. Die einzelnen Relikte lassen sich jederzeit ein- und ausschalten, dieses flexible System ist Klasse, um's an den eigenen Spielstil anzupassen.

Da die Relikte sehr mächtig sind, könnt ihr euch aber viel Spannung kaputt machen, wenn ihr sie alle aktiviert. Gerade das Auffüllen der Lebenspunkte nimmt viel Drama raus, denn es ist aufregender, sich mit einer angeschlagenen Truppe in den nächsten Kampf zu stürzen als voll aufgepowert. Aber klar, das muss letztendlich jeder selbst entscheiden – wer vor allem die Welt entdecken will, kann sich die Kämpfe also bedeutend einfacher machen.

Die Rätsel: Schubsen, leuchten, Brettspiele

Die Rätsel, auf die ihr gelegentlich stoßt, lassen sich hingegen nicht vereinfachen. Ist aber auch nicht nötig, denn harte Nüsse haben wir kaum erlebt. Sondern viele Klassiker (um's mal nett auszudrücken). Schieberätsel zum Beispiel, bei denen wir Quader umherschubsen, um irgendwo hochzuklettern oder Schluchten zu überwinden. Oder ein bisschen Zeitmanipulation, damit Sonnenstrahlen mehrere Leuchtobjekte gleichzeitig illuminieren. Oder ein Magierlabor, in dem wir farbige Prismen so einsetzen, dass sich die passenden Portale öffnen. In Tavernen könnt ihr euch mit einem witzigen mechanischen Brettspiel was dazuverdienen.

Auch wenn die Rätsel keine Highlights sind, machen sie Laune, passen gut ins flotte Spielkonzept, und wir freuen uns über Extrabelohnungen. Auch ein Angelspiel ist dabei, und ihr könnt an Lagerfeuern Heil-Food brutzeln. Das ist nett, aber überflüssig – da musste wohl unbedingt das angesagte Wort

»Survival« auf die Feature-Liste. Zum Schluss noch ein Tipp: Probiert die Demo aus, und spielt am besten mit Gamepad. Die Steuerung ist für den PC gut umgesetzt, aber der Controller sorgt für Extranostalgie. ★

SEA OF STARS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E8600 / Phenom II X4 945
GT 520 / R5 230
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

FX 4300 / i3 2120
GTS 450 / R5 340X
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ➕ schöne 90er-Grafik
- ➕ mit Parallax-Tiefeneffekten
- ➕ genialer Soundtrack
- ➕ schöne Kampfeffekte
- ➖ spartanischer Dialog-Soundeffekt

SPIELDESIGN



- ➕ gelungener Tribut an Klassiker
- ➕ guter Inhaltsmix
- ➕ aufgepepptes Kampfsystem
- ➕ schön verschachtelte Gebiete
- ➖ Angel-Minispiel wirkt aufgesetzt

BALANCE



- ➕ Schwierigkeitsgrad anpassbar
- ➕ gute Gamepad-Steuerung
- ➕ informative Spielanleitung
- ➕ Kämpfe gut lesbar
- ➖ Rätsel oft zu einfach

ATMOSPHERE/STORY



- ➕ sympathische Helden
- ➕ fängt die Spielatmosphäre der 90er super ein
- ➕ kein Leerlauf
- ➕ belohnt Erkundung
- ➖ kommt nicht an die Klassiker heran

UMFANG



- ➕ rund 30-40 Stunden
- ➕ sechs spielbare Helden
- ➕ viele Skills und Komboattacken
- ➕ nettes Brettspiel in Tavernen
- ➖ wenig Ausrüstungsvielfalt

FAZIT

Eine tiefe Verbeugung an die JRPG-Konsolenklassiker der Neunziger mit sinnvollen Verbesserungen, etwa beim Kampfsystem.



Die dezent verrückten Piraten helfen uns, wir können sie aber nicht direkt steuern.