

Tales of Kenzera: Zau

METROID IN AFRIKA

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Surgent Studios** Termin: **23.4.2024** Sprache: **Englisch, Swahili, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Ein Setting wie bei Tales of Kenzera seht ihr nicht alle Tage. Denn das Actionspiel stellt endlich mal Afrika in den Mittelpunkt. Von Johannes Schubert

Jeder Mensch erfährt irgendwann in seinem Leben Trauer. Und so individuell wie wir alle sind, so unterschiedlich sind unsere Bewältigungsmechanismen. Bei den Game Awards 2023 kündigte der Schauspieler Abubakar Salim (bekannt als Stimme aus Assassin's Creed Origins oder Serien wie »Raised by Wolves«, »Jamestown« und demnächst auch »House of the Dragon«) mit Tales of Kenzera: Zau ein Spiel an, dessen Handlung ganz bewusst von seiner persönlichen Erfahrung mit der Trauer um den Verlust seines Vaters inspiriert ist. Ein solch sensibles Thema in die Form eines Videospieles zu gießen und dabei gleichzeitig noch ein unterhaltsames Erlebnis zu erzeugen, ist keine leichte Aufgabe – zumal es sich bei Tales of Kenzera: Zau um

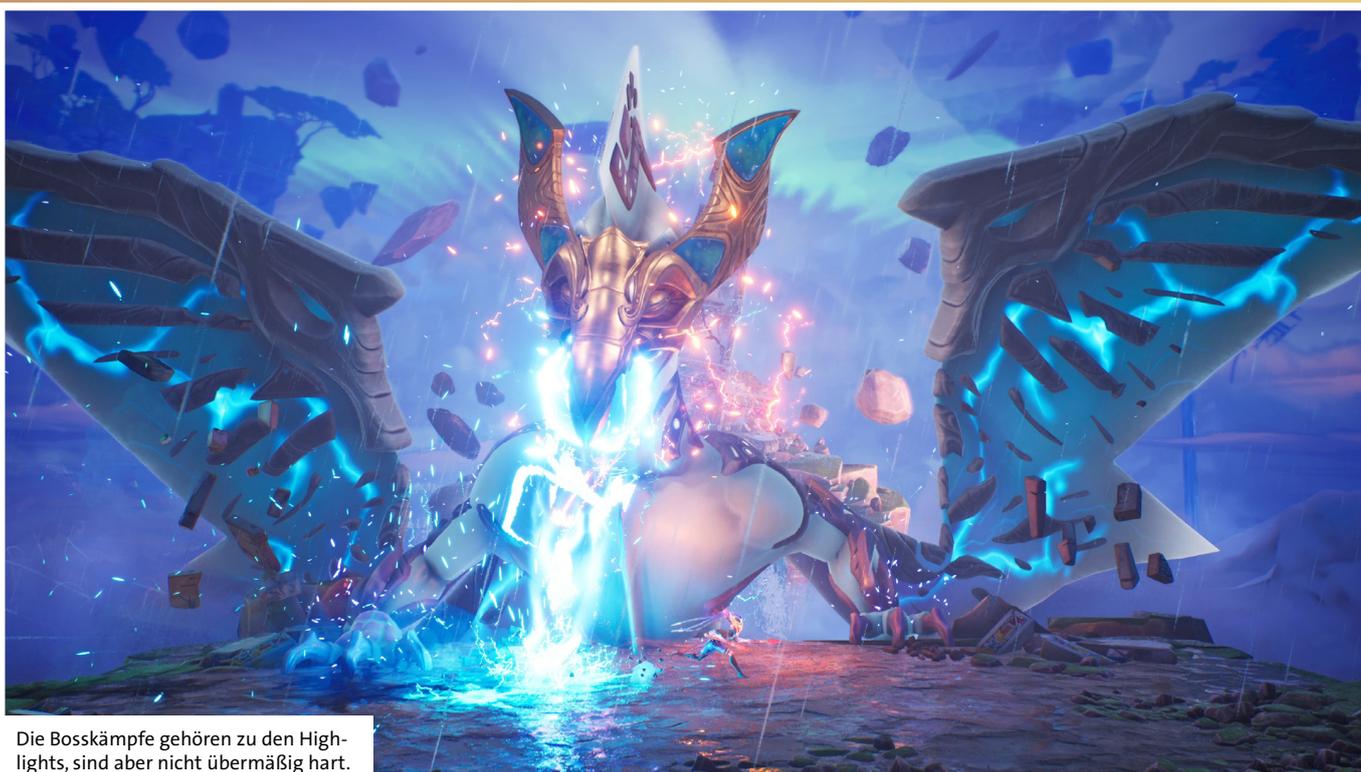
das Erstlingswerk der neu gegründeten Surgent Studios handelt.

Ein Handel mit dem Tod

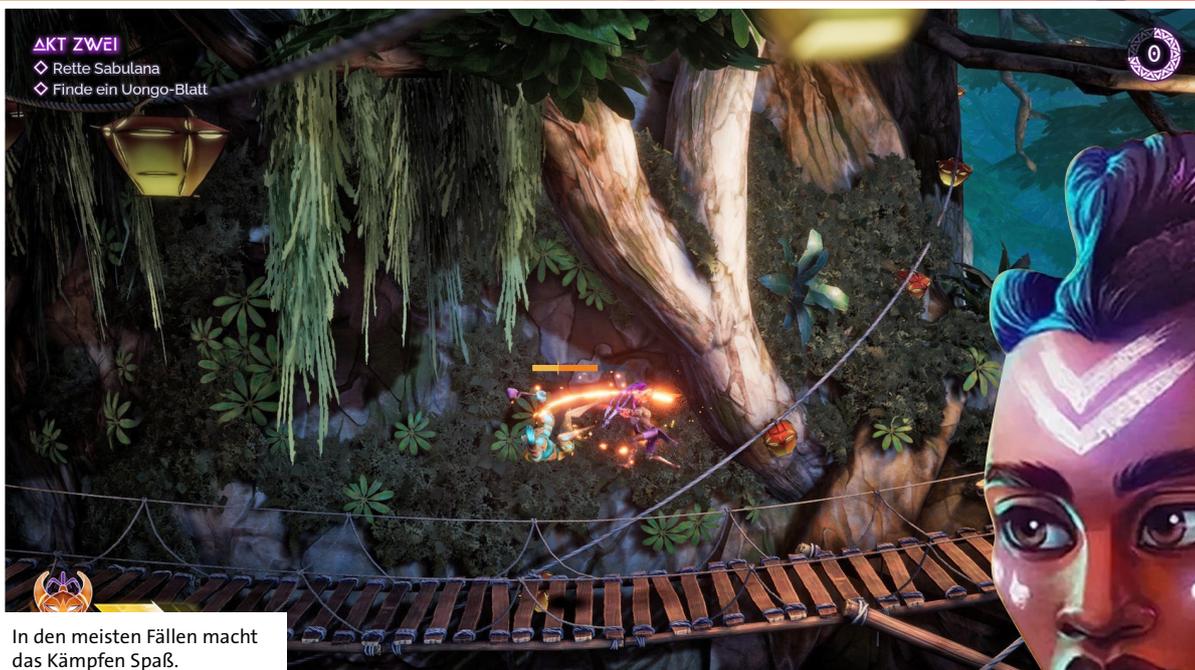
Zu Beginn des Spiels findet ihr euch zunächst in der fiktiven afrikanischen Zukunftsmetropole Amani wieder, wo sich Zuberi, einer der beiden Protagonisten, in tiefer Trauer um den Verlust seines geliebten Vaters befindet. Um seinem Sohn die Bewältigung seines Ablebens zu erleichtern, hinterließ der verstorbene Vater Zuberi ein selbst geschriebenes Buch, das die Geschichte um den Amandla-Schamanen Zau enthält. Mit Zuberis Beginn der Lektüre schlüpft auch ihr in die Rolle von Zau und begeben euch in die mythische Welt afrikani-

scher Folklore. Ähnlich wie Zuberi erfuhr auch Zau den Verlust seines Vaters. Allerdings kann dieser auf seine Fähigkeiten als Schamane zurückgreifen und ist als solcher fest entschlossen, den verstorbenen Vater aus dem Reich der Toten zu befreien. Dafür beschwört er den Totengott Kalunga. Zau bietet dem alten Gott an, ihm beim Fangen von drei großen Geistern im Austausch für die Wiederbelebung seines Vaters behilflich zu sein. Sollte ihm das gelingen, verspricht Kalunga, werde er dem jungen Schamanen seinen Wunsch erfüllen.

Im Verlauf der Handlung lernt ihr den jungen Schamanen Zau immer besser kennen, während er in seine Aufgabe als Schamane hineinwächst und dabei nicht nur unruhige



Die Bosskämpfe gehören zu den Highlights, sind aber nicht übermäßig hart.



In den meisten Fällen macht das Kämpfen Spaß.

Geister in das Reich der Toten führt, sondern auch sich selbst auf eine Reise der Selbsterkenntnis und Trauerreflexion begibt. Die Richtung der Erzählung ist eigentlich von Beginn an klar, hält wenig Überraschungen parat, trägt aber durch die etwa zehnstündige Gesamtspielzeit. Die ruhigeren Momente zwischen den Ori-esken Kletterpassagen und den dynamischen Kämpfen, in denen Zau durch Reflexion oder Gespräche mit dem omnipräsenten Kalunga zu Erkenntnissen gelangt, lockern das Spielgeschehen angenehm auf und fügen der Entwicklung unseres Hauptcharakters etwas Tiefe hinzu. Der Umgang mit dem emotionalen Thema ist gut gelungen und bleibt meist fern von peinlichen Klischees.

Spielerisch hui!

Was sofort nach den ersten Schritten und Sprüngen auffällt: Zau steuert sich erstaunlich flüssig. Ihr könnt doppelspringen, euch mit einem Dash nach vorne stürzen, an Wänden klettern und Abhänge hinabrutschen – alles fühlt sich wunderbar geschmeidig an, ähnlich wie im kürzlich veröffentlichten Prince of Persia: The Lost Crown. Mit zunehmendem Spielfortschritt kommen dann auch noch andere Fortbewegungsoptionen hinzu, die sich nahtlos in das vorhandene Repertoire einfügen. Allein die präzise Steuerung macht dabei schon eine Menge Spaß, ein Gamepad vorausgesetzt. Vielleicht auch ein Grund für die klasse Bedienung: Die Entwickler haben sich beim Bewegungsrepertoire mehr als großzügig an Ori and the Will of the Wisps bedient. Was dagegen neu ist: Zau besitzt zwei schamanische Masken, die ihm sein Vater vermacht hat und die er aufsetzen kann. Die Maske der Sonne ist auf den Nahkampf ausgelegt, während die Mondmaske mit Fernangriffen das Ausschalten von fliegen-

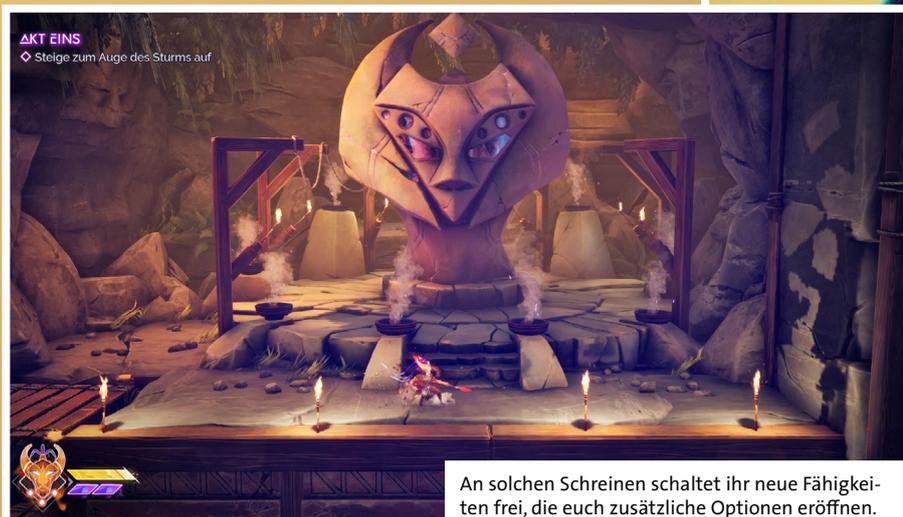


PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein kurzes und gutes Spielerlebnis sucht.
- ... euch eine gefühlvolle Geschichte zusagt.
- ... ihr harte Geschicklichkeitstests braucht.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch das Thema »Vater stirbt« zu heftig ist.
- ... ihr auf große Erkundungsabenteuer hofft.
- ... ihr wilde Storywendungen erwartet.



An solchen Schreinen schaltet ihr neue Fähigkeiten frei, die euch zusätzliche Optionen eröffnen.

DIE STORY

Die übergeordnete Erzählung findet in einer fiktiven afrikanischen Zukunft statt – Wakanda lässt grüßen!



Zuberis Mutter übergibt ihrem Sohn das Buch des verstorbenen Vaters.



Aber er hatte plötzlich diesen Drang zu schreiben. Er begann dieses Buch. Ich glaube, er wollte seinem Sohn eine gute Geschichte bieten.

Zau beschwört den Gott der Toten, Kalunga, um den Vater zu suchen.



Kalunga, Gott des Todes. Wächter des Schleiers zwischen dem Reich der Lebenden und dem der Toten. Mein Name ist Zau, Schamane von Amandla.

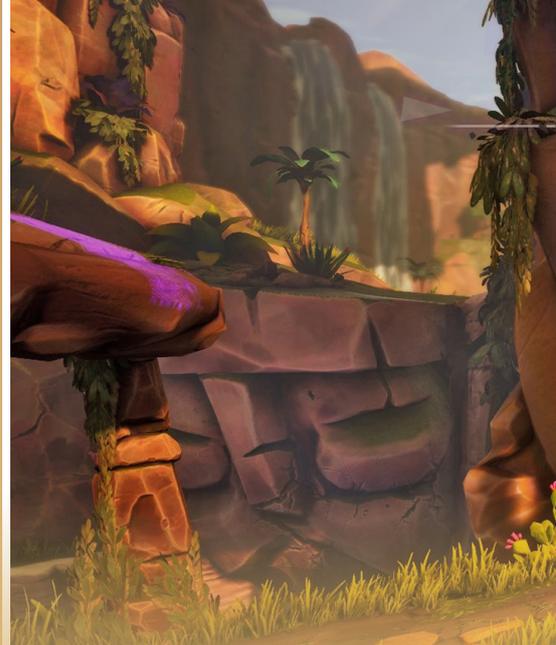
den Gegnern erleichtert. Das leichte Wechseln beider Kampfstile gibt den Fights eine angenehme Dynamik, die die Entwickler treffend als Tanz beschreiben.

Kämpfe nicht so pralle

Probleme bekam ich persönlich nur dann, wenn ich in den Kämpfen, gerade zu Beginn, mehreren Gegnern gegenüberstand. Denn dann kommt es mitunter dazu, dass euch insbesondere die großen Kontrahenten in Ecken drängen, aus denen ihr nicht so leicht entfliehen könnt. Ganz besonders hat im Test aber der Spielfluss unter gepanzerten

Gegnern gelitten. Denn die lassen sich nicht wie eure normalen Widersacher mit Angriffen von ihrer eigenen Attacke abbringen und können somit zu richtig lästigen Auseinandersetzungen führen, bei denen ihr unter Umständen Treffer absichtlich hinnehmen müsst. Außerdem regenerieren sie ihre Panzerung mit der Zeit, was gerade bei fliegenden Feinden gerne mal zu oft passiert, wenn sie außerhalb der Kamera herumflattern.

Nichtsdestotrotz gewöhnt man sich mit der Zeit auch an diese Eigenart. Später kommen auch noch weitere Fähigkeiten (bessere Eisgeschosse) hinzu, die das Problem etwas



Ab und zu müsst ihr zunächst ein oder zwei Schlüssel finden, um im Level weiterzukommen.

entschärfen. Über das Spiel hinweg erlangt ihr nämlich nicht nur aktive Skills, sondern könnt auch Erfahrungspunkte in einen rudimentären Talentbaum investieren. Dort warten kleinere Erleichterungen für die Kämpfe auf euch, etwa die Möglichkeit Gegner in Brand zu stecken oder mehr Munition für eure Fernangriffe. Die freizuschaltenden Talente erfüllen ihren Zweck, dem Levelfortschritt eine weitere Ebene hinzuzufügen.

Von verschlossenen Türen und eingefrorenen Flüssen

Relativ schnell gelangt ihr genretypisch an erste Hindernisse, die euer Vorankommen verhindern. Manche dieser Hürden lassen sich durch das Erlangen von Schlüsseln überwinden, andere benötigen erst das Freischalten bestimmter Fähigkeiten. Ab und zu müsst ihr zunächst ein oder zwei Schlüssel finden, um im Level weiterzukommen. Manche der neuen Fähigkeiten helfen euch ebenfalls im Kampf, etwa das Einfrieren von Wasseroberflächen. Damit erklettert ihr Wasserfälle und lasst Gegner zu Eis erstarren. Hin und wieder müsst ihr auch Rätsel lösen, deren Schwierigkeitsgrad sich aber meist auf niedrigem Niveau bewegt und somit kaum der Rede wert ist.

Abseits des Hauptpfades bietet die Welt von Tales of Kenzera: Zau nur kleinere Herausforderungen und Sammelobjekte. Letztere haben zwar auch einen spielerischen Nutzen in Form von Erfahrungspunkten, insgesamt ist das Abenteuer durch gezielte Spielerführung aber recht linear gestaltet. Ihr habt im Grunde keine Wahl, welche Richtung ihr als Nächstes einschlagen wollt, da das Spiel euch nur genau an den vorgesehenen Punkten ein Weiterkommen zum gegebenen Zeitpunkt erlaubt. So sind lediglich kleine Abstecher in die Botanik möglich, und es wird wenig Eigeninitiative der Spielenden erwartet. Die Karte gibt euch freundlicherweise Hinweise darüber, welche Sammelobjekte, namentlich Echos, Schmuckstücke und Reflexionen, ihr noch übersehen habt.



Herauszufinden, wo sich eben jene befinden, ist an euch. Doof: Das Spiel verpasst es (anders als Prince of Persia: The Lost Crown), undurchdringliche Hindernisse auf der Karte zu markieren. Das ist gerade dann unschön, wenn ihr am Ende des Spiels eine Fähigkeit bekommt, die euch irgendwo im Startgebiet nochmal von Nutzen sein kann. Hoffentlich habt ihr euch Notizen gemacht!

Erfrischendes Setting

Eine der größten Stärken von Tales of Kenzera: Zau fällt einem bereits nach der ersten halben Stunde des Spiels ins Auge: das unverbraucht hübsche Setting. Die Inspiration der Entwickler (die Mythologie der Bantu sprechenden Völker Afrikas) erweist sich als erstaunlich erfrischend. Gerade die Gestaltung der Gebiete und die Architektur profitieren vom unverbrauchten Setting. Im Verlauf des Spiels werdet ihr durch diverse Areale geschickt, die alle nicht nur eigene Spielelemente aufweisen, sondern auch durch ihre vielfältige Präsentation bestehen können. Von kristallbehängenen Mienen über giftige Sümpfe, hoch in die Kronen der Bäume und hinein in die trockenen heißen Wüsten, alles fühlt sich einzigartig an.

Gleichzeitig verweilt ihr nie zu lange in einem Gebiet, um es eintönig erscheinen zu lassen. Auch der tolle Soundtrack trägt zur mystische Atmosphäre Kenzeras bei. Kein Wunder, denn mit Nainita Desai (Immortality) haben sich die Surgent Studios eine erfahrene Komponistin ins Boot geholt.

Gefühle auf müden Gesichtern

Obgleich die Animation während des eigentlichen Spiels wundervoll fließend aussehen und auch die Umgebungen sehr atmosphärisch inszeniert sind, hinkt die optische Präsentation in den Gesprächen dem aktuellen Standard hinterher. Die Kamera bewegt sich dabei nämlich sehr nah an die Protagonisten, wobei schnell ersichtlich wird, dass die Texturen eigentlich für größere Distanz gedacht waren. Außerdem fehlt den Charakteren jedwede Gestik, nicht einmal die Lippen bewegen sich in Dialogen. Darüber kann man aber hinwegsehen, da die Synchronisation auf Englisch oder Swahili (es gibt deutsche Untertitel) sehr gut gelungen ist und es die Sprecher durchweg schaffen, der Handlung eine gefühlvolle Ebene hinzuzufügen. Was angesichts des sehr persönlichen Themas umso wichtiger ist. ★



Die Karte bietet eine gelungene Übersicht, lässt aber den Hinweis auf passierte Hindernisse vermissen.

MEINUNG

Johannes Schubert
@GameStar_de



Mit Tales of Kenzera ist den Surgent Studios ein interessanter Mix aus dem bekannten Ori-Prinzip und einem afrikanischen Setting gelungen. Die Präsentation ist sehr stimmungsvoll, schwächelt in den Gesprächen ein wenig, erzeugt aber trotzdem eine stimmungsvolle Atmosphäre. Man merkt die Liebe der Entwickler, die in das Projekt geflossen ist, wenngleich sie beim Design keine großen Risiken eingegangen sind. Tolle Sprecher und ein schöner Soundtrack fügen dem Ganzen außerdem noch eine wohlklingende Ebene hinzu. Wer nach Prince of Persia: The Lost Crown und Ori and the Will of the Wisps nach einem Spiel sucht, das in die gleiche Kerbe schlägt, kann bei der Geschichte um Zau wenig falsch machen. Mit Tales of Kenzera erwarten euch rund zehn Stunden Spaß, bei dem eure Augen und Ohren die meiste Zeit verwöhnt und eure Geschicklichkeit an der ein oder anderen Stelle gefordert wird.

TALES OF KENZERA: ZAU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 7700 / Ryzen 2600	i7 7700 / Ryzen 2600
GTX 1060 / RX 580	GTX 1070 / RX Vega 56
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 einzigartiger, von Afrika inspirierter Stil
- 👍 flüssige Animationen
- 👍 Sprecher auf Englisch und Swahili
- 👍 Soundtrack
- 👎 bei Nahaufnahmen verwaschen

SPIELDESIGN



- 👍 präzise Gamepad-Steuerung
- 👍 Maskensystem
- 👍 spaßiges Bewegen
- 👍 unverwundliches Metroidvania-Prinzip
- 👎 recht linearer Spielablauf

BALANCE



- 👍 gute Lernkurve
- 👍 Geschicklichkeits-Challenges
- 👍 Held wird spürbar stärker
- 👎 teils unfaire Checkpoints
- 👎 gepanzerte Gegner nerven

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 unverbrauchtes Setting
- 👍 gefühlvolle Story
- 👍 stimmungsvolle Umgebungen
- 👍 komplett in Swahili spielbar
- 👎 überraschungsarme Handlung

UMFANG



- 👍 passende Spielzeit
- 👍 Upgrade-System
- 👍 Nebenaufgaben und Sammelobjekte
- 👎 Collectibles ohne spielerischen Nutzen
- 👎 kaum Wiederspielwert

FAZIT

Stimmungsvolles Metroidvania-Erlebnis mit kurzer Spielzeit und dynamischem Spielablauf.

