

Visions of Mana

TOD DEN BONBONBUNTEN KULLERAUGENMONSTERN!

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Ouka Studios Termin: 29.8.2024 Sprache: Englisch, Japanisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Lust auf ein klassisches, konsoliges Action-Rollenspiel aus Japan, aber eklige Gegner sind nicht euer Ding? Dann seid ihr beim knuffigen Visions of Mana genau richtig! Von Kai Schmidt



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und können vor allem später im Spiel recht unübersichtlich werden.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr traditionelle Konsolenabenteuer vermisst.
- ... ihr ein Faible für Japan-Bonbon-Fantasy habt.
- ... ihr unkompliziertes Action-Rollenspiel wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine tiefeschürfende Story erwartet.
- ... ihr eine echte Herausforderung sucht.
- ... ihr übersichtliche Kampfsysteme schätzt.



GameStar
Gold-Award

Visions of Mana entführt euch in die Fantasy-Welt Qi'Diel, in der der große Manabaum die Quelle allen Lebens ist. Würde der Mana-Strömung versiegen, bedeutete das das Ende der Schöpfung. Alle vier Jahre werden deshalb in den Dörfern von den elementaren Schutzgeistern Menschen ausgewählt, die sich als Geweihte unter der Führung eines Seelenwächters auf die gefährvolle Reise zum Manabaum begeben, um dort für den Fortbestand der Welt ihre Seele und damit ihr Leben zu opfern. Das ist eigentlich eine ebenso düstere wie traurige Grundidee, und auf den ersten Blick will die zuckersüße Optik des Spiels mit ihren quietschbunten Bonbonfarben so gar nicht dazu passen. Doch wer sich ein wenig mit japanischer Popkultur auskennt, weiß, dass diese beiden Faktoren sich nicht unbedingt ausschließen. Und so erzählt Visions of Mana seine Geschichte um Liebe, Aufopferungsbereitschaft und Lebenslust trotz eines großen Niedlichkeitsfaktors auf spannende und mitunter rührende Weise.

Auf ins Abenteuer

Ihr schlüpf in die Rolle des jungen Val aus Tiana, dem Feuerdorf mit dem klischeehaft brodelnden Vulkan in unmittelbarer Nachbarschaft. Er wurde als außerordentlich gewandter Schwertkämpfer zum Seelenwächter auserkoren und soll seine heimliche Liebe Hina, die derzeitige Geweihte des Dor-

DIE MANA-REIHE

Wer denkt, die Mana-Reihe ging 1994 mit Secret of Mana (SNES) los, irrt. Bereits drei Jahre zuvor erschien der erste Teil der im Original Seiken Densetsu (»Legende des heiligen Schwerts«) genannten Serie auf dem Game Boy – und zwar als actionorientierter Ableger der Final-Fantasy-Reihe. Das Handheldspiel ist in den USA als Final Fantasy Adventure bekannt, während die europäische Version Mystic Quest heißt. In Europa war Final Fantasy damals schließlich noch nicht bekannt. Die SNES-Fortsetzung Seiken Densetsu 3 blieb 1995 in Japan, wurde aber 2020 als Remake unter dem Titel Trials of Mana auch im Westen veröffentlicht. Der Rollenspiel-Weltenerzähler-Mix Legend of Mana (PSone) schaffte es 1999 zwar in die USA, Europa ging aber erneut leer aus. Ab 2006 erschienen einige Spiele unter dem Mantel der World-of-Mana-Reihe: Children of Mana (DS), Friends of Mana (Japan-exklusives Mobile-Spiel) und Heroes of Mana (DS). Der offizielle vierte Teil Dawn of Mana (PS2, erneut ohne Europa-Release) folgte 2006. Square Enix veröffentlichte noch drei weitere Mobile-Spiele, die es nicht in den Westen schafften, dann war Sendepause. 18 Jahre nach Dawn of Mana folgt nun mit Visions of Mana der fünfte Hauptteil. Das Gute dabei: Ihr müsst die übrigen Spiele gar nicht kennen, denn jeder Mana-Titel steht für sich und erzählt eine eigene Geschichte.

fes, bis zum Manabaum begleiten sowie unterwegs weitere Geweihte aufgabeln.

Natürlich ist das nicht die komplette Story, das wäre zu simpel. Im Verlauf des Spiels erwarten euch einige Wendungen, die das Ganze viel interessanter machen und das Schicksal Qi'Diels in Frage stellen. Val und Hina kennen die Welt außerhalb des Dorfes und des nahe gelegenen Vulkans nicht und erleben genau wie ihr alles zum ersten Mal mit teils verwunderten Augen, wenn ihr sie Stück für Stück durch neue Umgebungen wie windige Steppen, karge Wüsten oder üppige Wälder führt. Das geschieht nach traditioneller Jump&Run-Manier und erinnert dabei

durch die bunte Fantasy-Ausrichtung ein wenig an die Zelda-Spiele.

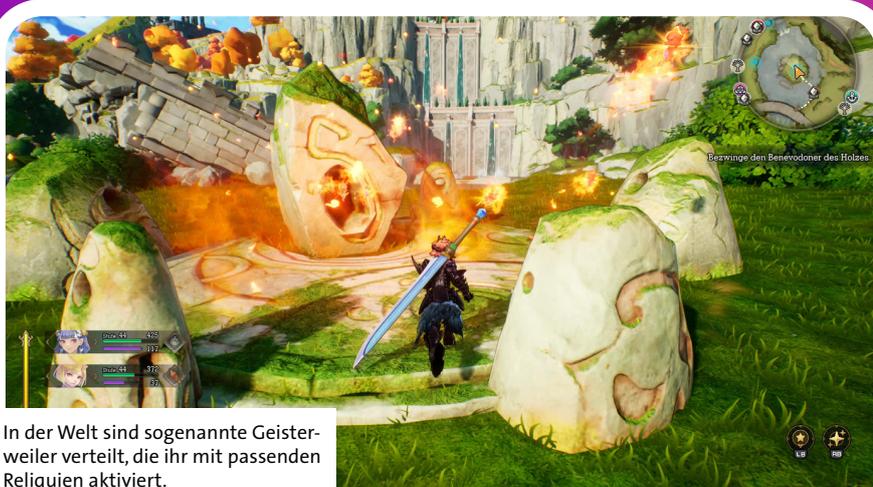
Überall gibt es mehr oder weniger gut versteckte Schatzkisten zu entdecken und sammelbaren Kram einzusacken. Ihr rennt und hüpf durch die offenen Areale des Spiels, als wärt ihr ein italienischer Klempner. Doppelsprung, Sprint und Dash über Land wie in der Luft gehören zu Vals Grundrepertoire. Allerdings bedeutet das nicht, dass ihr Gegnern auf die Birne hüpfen müsst, auch wenn sie mit ihren Kulleraugen und niedlichen Formen problemlos in ein Mario-Abenteuer passen würden. Zum Monsterplätzen gleich mehr, doch beschäftigen wir uns zuerst mal mit der Heldentruppe und ihren Fähigkeiten.

Das ist Klasse

Wie in einem klassischen japanischen Rollenspiel üblich, werden die nach und nach hinzustoßenden Geweihten zu Party-Mitgliedern und unterstützen euch KI-gesteuert mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten im Kampf. Dabei handelt es sich um klassische Japan-Stereotype wie die freche, vorlaute Göre, die weise Königin oder den notorisch stoischen Schwertkämpfer.

Das Verhalten der Figuren wie Aggressivität, Magie- oder Item-Gebrauch dürft ihr detailliert anpassen. Allerdings könnt ihr immer nur drei aktive Kämpfer in der Party haben. Je nach benötigten Fähigkeiten sucht ihr euch jederzeit, außer in Kämpfen, eure Figuren im Charaktermenü aus, das euch ebenfalls Zugriff auf Ausrüstung und allerlei weitere wichtige Dinge erlaubt. Darunter auch die Zuordnung der Klassen, die hier über magische Gegenstände funktioniert.

Jedes besuchte Dorf beherbergt einen Elementargeist, von dem ihr in ebenfalls üblicher Japan-Tradition eine mächtige Reliquie erhaltet: Feuer, Wind, Wasser, Mond, Erde, Dunkelheit, Licht und Holz. Diese Reliquien verteilt ihr nach Belieben auf die Figuren und weist ihnen somit eine Klasse mit besonderen Kampfwerten zu. Jede Figur reagiert anders auf die unterschiedlichen Reliquien, sodass ihr bei einer Vierer-Party und allen gesammelten Reliquien 32 mögliche Kämpferklassen habt. Die Klassen sind nicht permanent, sondern jederzeit wechselbar. Dadurch werden die Charaktere sehr flexi-



In der Welt sind sogenannte Geisterweiler verteilt, die ihr mit passenden Reliquien aktiviert.

Einmal drin müsst ihr euch unter Zeitdruck Herausforderungen stellen, um einen Preis einzusacken.



MEINUNG

Kai Schmidt
@GameStar_de



Knallbunte Japan-Fantasy im Superniedlichstil ist sicher nicht jedermanns Sache. Und ich muss gestehen, ich habe seit Secret of Mana (1994) auf dem SNES keinen weiteren Teil der Reihe angefasst. Auch weil mich genau dieser Bonbonstil nach Jahren der Gewöhnung an grimmige westliche Spiele wie Gears of War und Co. immer ein wenig abschreckte, wenn ein neues Mana-Spiel erschien. Aber seit ich vor einiger Zeit meine Liebe zu Gundam sowie anderen japanischen Serien und Mangas wiederentdeckte, gehe ich wieder offener an solche Dinge heran. Zum Glück, denn ansonsten wäre mir mit Visions of Mana ein wunderbares Erlebnis entgangen, das trotz 3D-Grafik durch seine Inszenierung und Machart verblüffend an die klassischen 2D-Konsolenabenteuer von damals erinnert. Das Spiel hat mich trotz Technik auf Mid-Budget-Niveau mit seinem Charme ab der ersten Minute gefesselt und bis zum letzten Bossgegner nicht mehr losgelassen. Es macht einfach Spaß, mit der Heldentruppe in Jump&Run-Manier durch die Lande zu ziehen, nach versteckten Schatztruhen zu suchen und dabei immer wieder quietschbunten Monstern was auf die Löffel zu geben. Klar, die Kämpfe werden mit zunehmender Gegnerzahl und stärkeren Angriffszaubern der Mitstreiter immer unübersichtlicher. Aber das ist gar kein großer Stolperstein, denn richtig eingestellt übernehmen die KI-Kämpfer (außer bei Bossen) einen Großteil der Arbeit, und ich kann mich ganz darauf konzentrieren, den Rest des Spiels zu genießen.



Die acht Reliquien lassen sich den Kämpfern zuordnen, um ihnen Klassen zuzuweisen. Spezielle Fähigkeiten müssen erlernt werden.

bel, und ihr könnt munter herumprobieren, bis ihr Konfigurationen gefunden habt, die zu eurem Spielstil passen.

Zusätzlich zum Klassensystem könnt ihr jede Figur mit sogenannten Fähigkeitssamen aufrüsten. Diese Samen findet ihr beispielsweise in Schatztruhen, oder ihr erhaltet sie für abgeschlossene Nebenaufgaben. Jeder Charakter hat eine (erweiterbare) Menge an Slots, die ihr mit den Samen füllen könnt, die ihm beispielsweise Magieresistenz, mehr Kraft, einen Gesundheitsbonus oder die Fähigkeit bescheren, Geister besiegter Gegner in den Kampf zu rufen.

So Glubschaugen verbeult

Die Monster stehen generell in Grüppchen in der Gegend herum, und ihr könnt sie umgehen, falls eure Gesundheit und Ausrüstung eher zweifelhaft sein sollten. Lauft ihr mitten in eine Gruppe von Gegnern hinein, beginnt der Kampf. Die Monster werden dann in Echtzeit geplättet. Ihr schwingt also euer Schwert mit normalen oder starken Attacken und weicht gegnerischen Angriffen per Dash-Taste aus. Zusätzlich verfügt ihr über ein stetig wachsendes Arsenal von typischen Rollenspielfähigkeiten wie Feuer-

ball oder Flammenschwert, die ihr per Ringmenü oder Schnelltaste aktiviert. Genauso setzt ihr auch Heilgegenstände ein. Damit die Kämpfe nicht zu chaotisch werden, pausiert das Spiel, sobald ihr ein Ringmenü öffnet. Das Ganze spielt sich in einem großzügigen Kreis ab, der das Kampfgebiet begrenzt. Sollten euch doch noch Zweifel kommen, könnt ihr versuchen, den Kreis zu verlassen und wegzulaufen, was aber nicht immer gelingt beziehungsweise bei Bossgegnern natürlich unmöglich ist.

Als Bonbon gibt es noch den Klassenangriff, der über eine Leiste, die sich bei gelandeten Attacken und eingesteckten Angriffen füllt, funktioniert. Ist sie auf 100 Prozent, genügt ein Tastendruck, um in einer dynamischen Anime-Superschlaganimation allen Gegnern ordentlich Schaden zuzufügen.

Jedes Party-Mitglied verwendet einen anderen Klassenangriff, der sich nach Charakter und zugeordneter Klasse richtet. Je nach Elementarkraft dieser Klasse sind die Monster mehr oder weniger anfällig dafür. Sprich: Wenn ein Gegner etwa anfällig gegen Feuer ist, funktioniert ein Feuerklassenangriff besser als einer, der auf Wind basiert. Um einen bestimmten Klassenangriff einzusetzen,

In den offenen Arealen ruft ihr per Tastendruck ein linkes Reittier herbei.





In Dörfern und Städten versorgt ihr euch bei Händlern mit Waffen, Rüstungen und Heilgegenständen.

könnt ihr zu gegebener Zeit nach Belieben – ganz wie im Rest des Spiels – per Tastendruck zwischen den aktiven Party-Mitgliedern wechseln, um sie zur aktuellen Spielfigur zu machen.

Ähnlich wie in Square Enix' anderen Spielen mit Echtzeitkämpfen leiden die Scharmützel generell unter einer unübersichtlichen Kamera: Ihr schlagt beispielsweise einen Gegner durch die Arena und verliert ihn aus den Augen, weil er außerhalb des Kameraradius landet. Zudem kommt es je nach Kampfeinstellungen der Gefährten zu wahren Gewittern von Magie- und Lichteffekten. Wenn dann noch viele Gegner am Kampf beteiligt sind und unkoordiniert durch die Luft geschleudert werden, geht die Übersicht komplett flöten. Das war während unseres Tests allerdings kein wirkliches Problem, weil die KI-Kämpfer ihre Sache verdammt gut machen. Zudem ist das Spiel auf Normal keine Sache, an der man sich die Zähne ausbeißen würde. Die Tode, die wir bis Spielende nach knapp 30 Stunden erlitten hatten, hielten sich in engen Grenzen.

Dungeons und Honigbären

Ein Rollenspiel braucht natürlich nicht nur weitläufige Areale, sondern auch Dungeons. Visions of Mana hält einige davon parat: Jeder Schlüsselort hat einen Abschnitt, der zu einem mächtigen Bossgegner führt. Ganz Zelda-like verwendet ihr vor allem in den Dungeons eure erhaltenen Reliquien, um etwa an bestimmten Stellen Windböen zu triggern, die euch über Abgründe wehen, oder in einer Schlossruine auch mal die Zeit zu beeinflussen, um aus einem zerstörten Raum ohne Ausgang einen unangetasteten Raum mit funktionierender Tür zu machen.

Diese Gimmickeinsätze sind nicht allzu schwierig zu durchschauen und wohl eher der Form halber integriert, bringen aber auf jeden Fall Abwechslung ins Spiel. Solltet ihr in den Dungeons mal mit Item-Mangel kon-

frontiert werden, teleportiert ihr euch über Schlüsselpunkte zurück in die Stadt, um bei den Händlern einzukaufen. Diese Schlüsselpunkte sind aktivierte Mana-Adern, die außerdem zum manuellen Speichern und kompletten Auffüllen der Gesundheits- und Magieleisten eurer Party dienen. Es gibt in jedem Ort Läden für Items, Rüstung sowie Waffen. Manchmal trifft ihr als Ersatz für feste Händler auch reisende Katzenmädel an, deren Sprache von Miau-Puns durchzogen ist: »Miausgezeichnet!«

All das Einkaufen geht natürlich ganz schön ins Geld. Aber es gibt Abhilfe. Wer unterwegs die Augen offen hält, findet hin und wieder an den unmöglichsten Orten den Kaktusfratz, der mit euch Verstecken spielt. Sprecht ihr ihn an, sammelt ihr Punkte und schaltet nach und nach Boni wie dauerhafte Rabatte bei Händlern oder auch die Anzeige von unentdeckten Truhen auf der Minimap frei, die nicht selten einen Batzen Bares enthalten. Außerdem gibt es einen in Babysprech kommunizierenden Honigbären (angehende Sprachwissenschaftler finden im Menü ein Wörterbuch zur Entschlüsselung des Gebrabbels), der überall Zweigstellen hat. Bei ihm tauscht ihr die in der Welt als Haupt-Collectible verteilten Bärenhonigtropfen gegen Heilgegenstände ein.

Lebendige Charaktere

Visions of Mana hat eine Menge zu bieten, vielleicht ein wenig zu viel. Doch das Herz des Spiels sind die charmanten Charaktere, die sich mit Voranschreiten der Story immer mehr darüber klar werden, dass mehr auf ihnen lastet, als nur zum Manabaum zu reisen und ihr Leben für das Wohl der Welt zu opfern. Man lacht mit ihnen, spürt mitunter ihre Niedergeschlagenheit, und in vereinzelten Momenten könnten sich sogar eure Augen plötzlich ganz feucht anfühlen. Hier sei übrigens explizit die japanische Sprache mit deutschen Untertiteln empfohlen, die den

Helden besonders viel Leben einhaucht. Eine deutsche Vertonung gibt es nicht.

Abschließend bleibt festzuhalten: Lasst euch nicht von der Optik oder der im mittleren Budget angesiedelten Technik des Spiels in die Irre führen. Visions of Mana hat viel Herz und ist vor allem für Fans klassischer japanischer Konsolenspiele ein Fest. ★

VISIONS OF MANA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Ryzen 3 1200 / Core i5-6400
Radeon RX 580 / GTX 1060
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Ryzen 5 3500 / Core i5-8500
Radeon RX 5700 / RTX 2070
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ charmante Helden und Monster ➕ in sich stimmiger Stil ➕ abwechslungsreiche Kulissen ➖ Optik generell eher schlecht ➖ ab und an grobe Texturen

SPIELDESIGN



➕ Mischung aus offenen Abschnitten und Dungeons ➕ gelungene Steuerung ➕ Reittiere ➕ flexible Klassensystem ➖ teils unübersichtliche Kämpfe

BALANCE



➕ mehrere Schwierigkeitsgrade ➕ Schnellreise ➕ Schwierigkeit nachvollziehbar ➕ konfigurierbare Mitstreiter ➕ Klassensystem für eigenen Spielstil

ATMOSPHERE / STORY



➕ Story mit Wendungen ➕ starke Persönlichkeiten ➕ glaubhafte Comicwelt ➕ gute Musikuntermalung ➖ Zwischensequenzen etwas hölzern

UMFANG



➕ angemessene Spieldauer ➕ massig Nebenaufgaben ➕ Geisterweiler als Herausforderungen ➕ riesige Spielwelt ➕ viel zu entdecken

FAZIT

Visions of Mana ist ein knuffiges Japan-Abenteuer der alten Schule, das euch mit seinem Charme fesseln wird.

