

Child of Light

Die Far-Cry-3-Macher probieren sich an einem japanischen Rollenspiel. Und ziehen uns damit von der ersten Sekunde an in ihren Bann. Von Thomas Wittulski

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Far Cry 3)**
Termin: **30.4.2014** Spieler: **zwei** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**



Ausgeklügelt und herausfordernd: das Kampfsystem. Ein Charakter ist erst dann an der Reihe, wenn seine **Zeitleiste** aufgeladen ist.



Fiese Spinne: Wie in manch einem japanischen Rollenspiel beginnt der Kampf erst, wenn wir den **Weg des Gegners kreuzen**.

M

alerische Landschaften, interessantes Fertigkeiten- und Crafting-System sowie spannende Kämpfe – das **Rayman**-Grafikgerüst UbiArt Framework demonstriert eindrucksvoll, dass es auch gut für manche Rollenspiele taugt. Auch wenn **Child of Light** etwas an der fehlenden Abwechslung kränkt – der Aquarell-Rollenspiel-Mix mit japanischem Einschlag ist den Download wert. Als Aurora ihre Augen in der Märchenwelt Lemuria das erste Mal öffnet,

möchte sie nur eines – nach Hause. Doch dem Mädchen mit den feuerroten Haaren wird eine Aufgabe zuteil, die über das Schicksal der Welt entscheidet. Sonne, Mond und Sterne müssen zurück an ihren ursprünglichen Platz gebracht werden, die Dunkle Königin hat sie gestohlen.

Wie Rayman läuft und hüpfte Aurora durch die Levels; schnell lernt sie in der Traumwelt auch, durch die Gegend zu fliegen. Trifft sie auf Gegner, schaltet das Spiel in einen rundenbasierten Rollenspiel-Kampf um. Glücklicherweise ist das Mädels auf seiner langen Reise nicht allein. So trifft sie schon zu Beginn auf das freundliche Glühwürmchen Igniculus, das nicht nur in puncto Aussehen Murphy aus **Rayman Legends** ähnelt. Es hilft uns beim Vorankommen, beim Lösen von einfachen Schieberätseln, sammelt Lebens- und Manapunkte und steht uns im Kampf

zur Seite. Und: Ein zweiter Spieler kann den fliegenden Leuchtknäuel steuern. Allein geht's aber auch, dann manövrieren wir Igniculus mit der Maus bzw. dem rechten Stick des Controllers durch die Gegend. Mit der Zeit stoßen weitere Charaktere zu unserem kleinen Grüppchen, etwa die Hofnarrin Rubella oder der bärtige Zauberzweig Finn. Sichtbar werden die aber, wie in den meisten JRPGs, nur in den Textfeld-Dialogen und während der Kämpfe.

Da stehen wir: die schwächliche Aurora mit ihrem Schwert und die etwas staksige und obendrein sehr unmotiviert wirkende Rubella. Deren Narrenkostüm lässt Gegner nicht gerade vor Angst erblassen. Das Erscheinungsbild unseres Gegenübers dafür uns – die drei furchteinflößenden Köpfe einer Hydra gucken uns angriffs-lustig an. Etwa haushoch. Und beinahe genauso über-

➕ Stärken

- + sehr hübsches Grafikgerüst, tolles Design
- + ausgeklügeltes, zeitbasiertes Kampfsystem

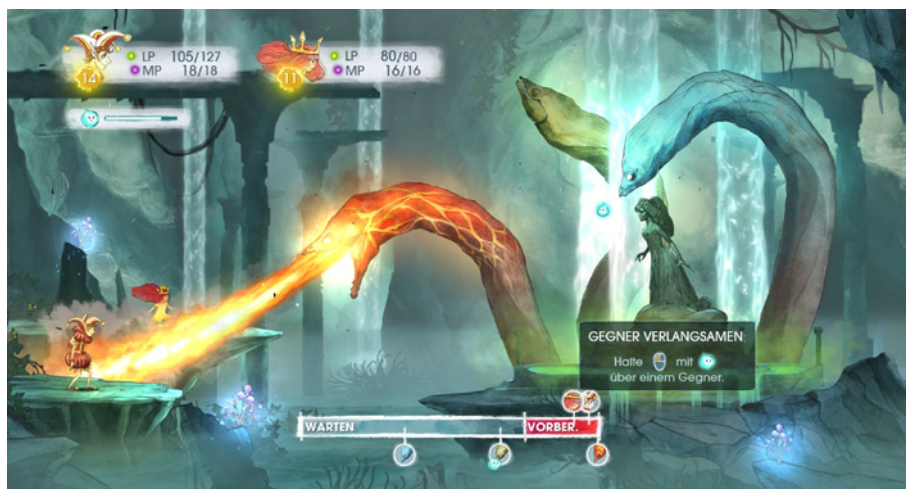
⊖ Schwächen

- sehr einfache Rätsel
- Dialoge nur in Textboxen
- insgesamt zu einfach

Rollenspiel mit Geschmack

Thomas Wittulski,
Redakteur
thomas@gamstar.de

Child of Light ist ein märchenhaftes 2D-Rollenspiel, das man einfach mögen muss! Das liebevolle Design, der schöne Aquarell-Stil und die dafür maßgeschneiderten Charaktere machen den Titel zu einem optischen Highlight. Das zeitbasierte Kampfsystem gefällt mir gut, genau wie die Idee des kleinen Helferleins Igniculus. Der ist auch der Grund, weshalb ich Child of Light im Koop-Modus empfehle. Zu zweit kann man nämlich besser über die wenigen Defizite des Download-Titels, also etwa, dass die Rätsel und Kämpfe etwas zu einfach sind, hinwegsehen.



Drei Schlangenköpfe, drei Wege, sie zu besiegen: Der Feuerkopf etwa verträgt kein Wasser.



Auch wenn hier nicht viel passiert: Diese Bilder zeigen die **Schönheit der Traumwelt Aurora** und die Abwechslung zwischen den Abschnitten.

legen. Auf dem Papier. Unsere Chance ist das erworbene Wissen. Und Taktik. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab, ein Zeitsystem ähnlich dem Active Time Battle aus **Final Fantasy 6** gibt vor, wann welcher Charakter an der Reihe ist. Jede Aktion, ob Angriff, Verteidigung oder Zauber, benötigt ab der Auswahl eine gewisse Zeit, bis sie ausgeführt wird. Die Vorbereitungszeit von Gegnern nutzen wir deshalb, um sie mit ei-

Vieles wiederholt sich

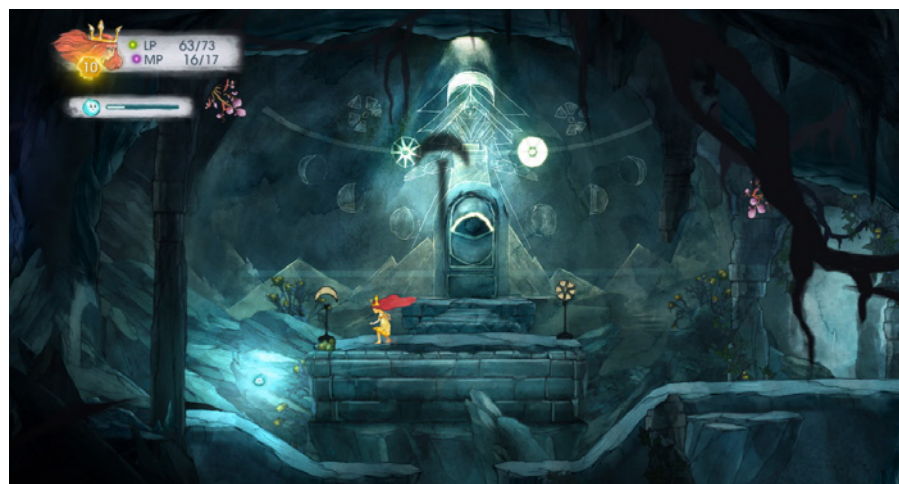
ner schwachen, aber schnell ausgeführten Offensivaktion zu unterbrechen. Den daraus gewonnenen Zeitvorteil wiederum, um Finn seinen aufwändigen Monsunzauber auf einen der Hydraköpfe niederregnen zu lassen. Damit wären wir beim Punkt »Wissen«: Der feurige Schädel reagiert nämlich extrem allergisch auf Wasser, der Blitzschädel auf Erdzauber. Jeder Gegnertyp verträgt eine Angriffsart besonders schlecht, ist dafür gegen andere resistent. Das gilt für die Hydra genauso wie für alle weiteren Widersacher.

Igniculus kann uns im Kampf hilfreich zur Seite stehen, etwa indem er einen der Gegner festhält und damit die Zeit bis zu seinem nächsten Zug verlangsamt. Außerdem kann er die Kampfarena nach Mana abgrasen, das uns den nächsten Zauberangriff ermöglicht. Hat man den Dreh einmal raus, sind die Gegner – mal abgesehen von großen Zwischen- und Endbossen – auf der Schwierigkeitsstufe »normal« keine große Herausforderung. Wer also schon rollen-

spielerprobt ist, wählt gleich zu Beginn »schwer« aus. Dann macht auch das Aufrüsten im Fähigkeitenbaum mehr Spaß: Wir stärken beispielsweise Auroras Ausweich-Reflex, ihre Magie-Werte oder hieven ihren Lichtblitz-Angriff auf einen neuen Level. Zudem rüsten wir unsere Charaktere mit gesammelten Kristallen aus, die uns dann etwa die maximalen Lebenspunkte erhöhen oder einem Nahkampfangriff Blitzschaden hinzufügen. Verschmelzen wir drei Kristalle zu einem »Oculi«, springt noch mehr raus.

Das Art Design von **Child of Light** ist fantastisch. Die hängenden Wolken im Hintergrund, der gelegentliche Regen und die verdorrte Flora verleihen dem Spiel eine verschlafene Melancholie, die hier und da durch kräftig leuchtende Bäume oder andere Objekte aufgebrochen wird. Einfach schön! Doch so richtig abwechslungsreich ist die Welt nicht. Zwar unterscheiden sich die Abschnitte untereinander, innerhalb der Areale aber trifft das kaum zu, denn vieles wiederholt sich, zu viele Ecken sehen gleich aus. Die Begeisterung über den kunstvollen Stil verfliegt also, je mehr man sieht.

Am meisten Spaß macht **Child of Light** zu zweit: Wir sprechen uns ab, planen den nächsten Angriff, taktieren. Auch die gelegentlich auftauchenden Rätsel – meist geht es darum, Licht durch eine Schablone an die richtige Stelle zu projizieren – lösen wir gemeinsam. Allein ist **Child of Light** ebenfalls unterhaltsam. Das Spiel motiviert dann aber wegen der etwas eintönigen Levels und der klein geratenen Fertigkeitenbäume nicht ganz so sehr wie kooperativ. **TV**



Einfache Rätsel: Hier geht es darum, Schatten nach Vorgabe an die Wand zu werfen.

TERMIN	30.4.2014	PREIS	15 Euro	USK	ab 6 Jahren
Child of Light Rollenspiel					
Publisher	Ubisoft				
Entwickler	Ubisoft Montréal				
Sprache	deutsch, englisch				
Ausstattung	Download				
Kopierschutz	Uplay				

GRAFIK	+ wirkt dank Aquarell-Gravestil wie ein Kunstwerk + abwechslungsreiche Levels + Charaktere fügen sich perfekt in die Welt ein - Areale innerhalb eines Abschnitts wiederholen sich	9/10
SOUND	+ unaufdringliche Begleitmusik + atmosphärische Hintergrundgeräusche - Dialoge nur in Textboxen	9/10
BALANCE	+ zwei Schwierigkeitsgrade + abwechslungsreich erkundung und Kampf + ein paar knackige Bossgegner - generell zu einfach	7/10
ATMOSPHÄRE	+ märchenhafte Spielwelt + prunkvolle Hintergründe + phantasievolles Gegnerdesign	10/10
BEDIENUNG	+ komfortable Gamepad-Steuerung + gut mit Maus und Tastatur + reibungslose Koop-Steuerung - allein etwas fummelig	9/10
UMFANG	+ einiges zu entdecken + Fertigkeitensystem - ein paar Abschnitte sehen gleich aus - für ein Rollenspiel recht kurz	7/10
QUESTS/HANDLUNG	+ gute Geschichte + interessante Charaktere - keine Nebenaufträge - Übersetzung der Dialoge nicht immer gelungen	7/10
CHARAKTERSYSTEM	+ mehrere Klassen + Charakterentwicklung über Fertigkeitenbaum + vorhandene Fähigkeiten verbessern, neue freischalten - für Rollenspiel-Profis zu wenig Tiefgang	7/10
KAMPFSYSTEM	+ einprägsames runden- und zeitbasiertes Kampfsystem + taktisches Denken gefordert + herausfordernde Bossgegner - Standard-Gegner meist sehr einfach zu besiegen	9/10
ITEMS	+ Fähigkeiten-Aufwertung + Crafting durch gesammelte Kristalle + hergestellte Oculi verbessern Offensiv- und Defensivwerte - keine kosmetischen Gegenstände	8/10

