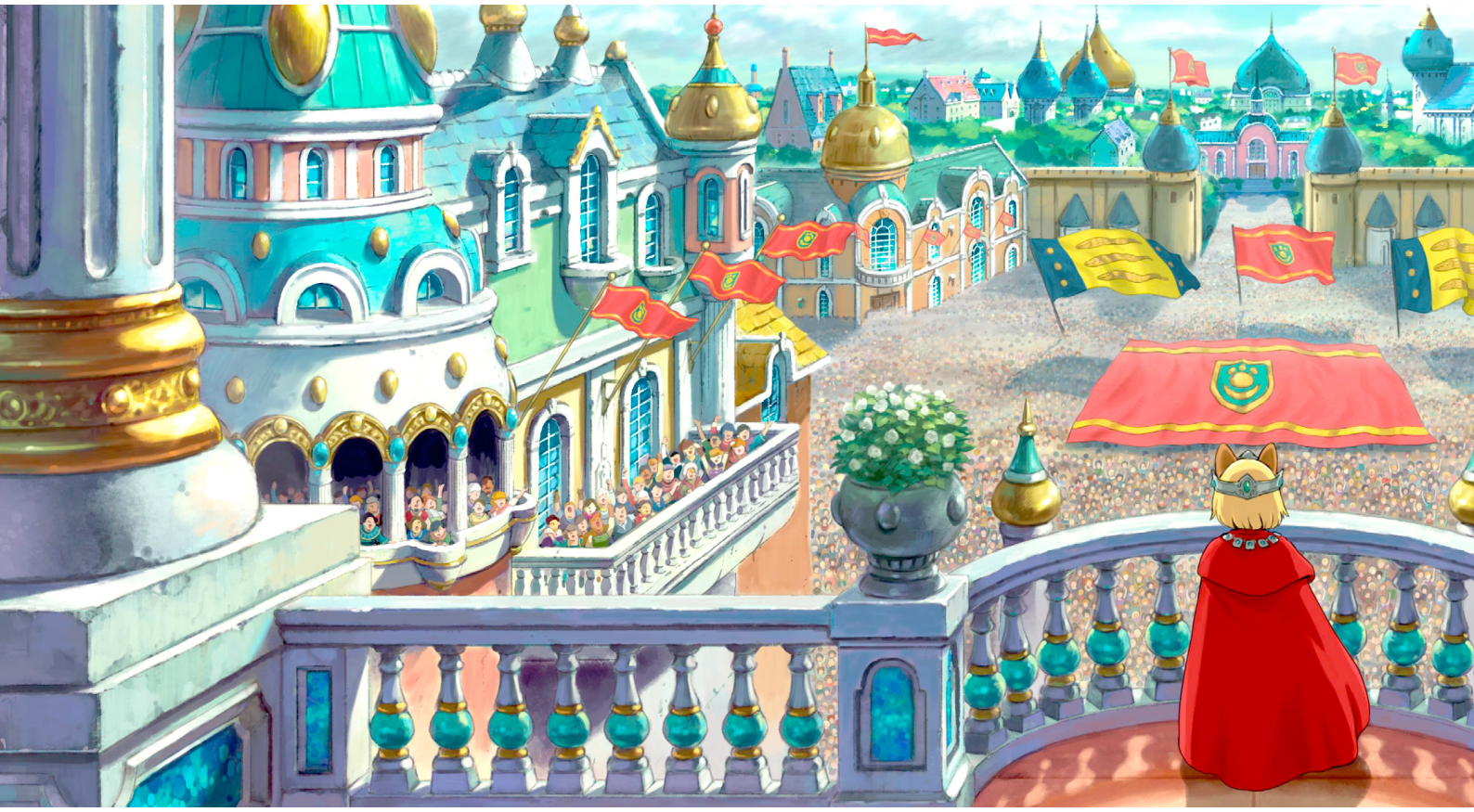
Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

KLEINER KÖNIG OHNE LAND

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Level-5** Termin: **2017**



Juhu! Die Fortsetzung des hochgelobten von Ni no Kuni erscheint auch für den PC. Von Stephan Freundorfer

Akihiro Hino ist ein beeindruckend umtriebiger Spielemacher: Der 48-Jährige hat nicht nur 1998 mit Level-5 eines der wichtigsten japanischen Entwicklerstudios gegründet, das er bis heute als Geschäftsführer leitet. Er bekleidet seit jeher auch entscheidende Positionen bei der Schöpfung und Weiterentwicklung aller relevanten Level-5-Serien. So ist es eine umso größere Ehre, vom vielbeschäftigten und nur selten vor der Presse auftauchenden Hino persönlich dessen aktuelles Projekt präsentiert zu bekommen: Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom. Das ist der Nachfolger eines hochgelobten Rollenspielmärchens, das in Zusammenarbeit mit den Anime-Meistern von Studio Ghibli zunächst für den japanischen Nintendo DS entwickelt worden war. Später fand es in einer PS3-Version auch den Weg zu uns in den Westen.

Vielleicht nimmt sich Akihiro Hino auch deshalb die Zeit, das Spiel im Tokioter Büro seines Publishers Bandai Namco zu präsentieren, weil er dabei eine grundsätzliche Frage klären kann: Ist Studio Ghibli wieder mit an Bord? Die kurze Antwort hat sich bereits angedeutet, nachdem bei und seit der Ankündigung des Titels keine Rede von einer Kooperation war: Nein. Studio Ghibli, die sich in rund 30 Jahren mit Filmen wie »Prinzessin Mononoke«, »Chihiros Reise ins Zauberland« und »Mein Nachbar Totoro« einen legendären Ruf erarbeiteten, befinden sich nämlich gerade in einer Umstrukturierungsphase. Wichtige Mitarbeiter haben das Unternehmen verlassen, seit der Firmengründer Hayao Miyazaki 2014 in den Ruhestand gegangen ist. Es ist unklar, ob Ghibli-intern je wieder ein Animationsfilm entstehen wird. Doch »für Ni no Kuni 2 haben wir dieselben Leute, die am ersten Spiel beteiligt waren«, wie uns Hino im Interview verrät, »einschließlich Momose-san«. Yoshiyuki Momose ist ein ehemaliger Ghibli-Animator, der ebenfalls an Teil eins mitwirkte und der mit seinen Kollegen der Fortsetzung ein vergleichbares Flair verpassen soll.

Parallelwelt der Parallelwelt

Ob das Fehlen des offiziellen Ghibli-Stempels eine schwere Hypothek für Ni no Kuni 2 sein wird, lässt sich schwer sagen. Der erste Teil hat von der Kooperation profitiert – Akihiro Hino ist stolz auf weltweit abgesetzte 1,9 Millionen Exemplare. Bei der Fortsetzung muss man nun also in anderen Bereichen punkten, und dazu werden nicht nur Helden und Story ausgetauscht, sondern auch die Spielmechanik umgebaut und erweitert. Wer den ersten Teil auf der PS3 verpasst hat, wird also keinerlei Anschlussprobleme bekommen. Der Schauplatz immerhin ist erneut eine Ni no Kuni (was japanisch für »andere Welt« steht) – eine Parallelwelt zur Realität mancher Hauptfiguren. Die Welt der Fortsetzung ähnelt zwar der aus dem Vorgänger, die Geschehnisse von damals haben sich aber nie zugetragen, wir erleben

 Weitere Titel von Level 5 sind: Professor Layton, Yo-Kai Watch oder Inazuma Eleven, alle nur für Konsole.

In der Oberwelt von Nin no Kuni 2 genießen wir abwechslungsreiche Natur und tolle Weitsicht. Monster lassen sich problemlos ausmachen.

Die »Dungeons« von Ni no Kuni 2 sind im Endeffekt weitläufige Kampfarenen, in denen Monster unverzüglich attackiert werden können.

Hauptfigur von Ni no Kuni 2 ist der 13-jährige Evan, verstoßener Königssohn, der sich sein geraubtes Königreich zurückerobern will.

also eine Parallelwelt der Parallelwelt. Auch das Grundthema hat sich geändert: Im ersten Ni no Kuni drehte sich alles um die Reise des jungen Oliver und sein Erwachsenwerden. Nun geht es laut Hino um »unsere Verbindungen untereinander, und wie wir uns verändern und wachsen, indem wir besondere Leute treffen«. Wir, das ist der 13-jährige Evan, der verstoßene Sohn des verstorbenen Königs. Er muss seine Liebsten zurücklassen und schwört, sein eigenes Reich zu finden. Und wir begleiten ihn auf seiner Reise und der Rückkehr zur Königswürde. Nebenbei wird natürlich die Ni no Kuni vom Bösen befreit.

Welterkundung und Arenakämpfe

Natürlich geht die Welten- und Ehrenrettung nicht im Alleingang, bei der Präsentation stellt man uns zwei Kameraden von Evan vor. Zum einen ist da der dunkelhaarige Roland, der in seiner realen Welt eine beliebte, führungsstarke Persönlichkeit und 48 Jahre alt ist (laut Hino wirklich nur »zufälligerweise auch mein Alter«), sich in der Ni no Kuni aber als 20-Jähriger wiederfindet. Zum anderen steht Evan das kecke Mädchen Tani zur Seite, ein von Luftpiraten adoptiertes Waisenkind. Sie ist trotz burschikosen Auftretens im Inneren »weiblicher, als man denken würde« – was immer das heißen mag. Wen Kenner des ersten Teils leider in der Fortsetzung nicht erblicken: Tröpfchen, die sonderbare Fee mit der großen Nase, an der eine Laterne hängt. Aber es wird Ersatz geben, verspricht uns Akihiro Hino, »eine neue Figur, die wir noch nicht zeigen. Allerdings ist sie anders als Tröpfchen, sie ist viel mehr mit der Hauptgeschichte verknüpft und hilft Evan dabei, König zu werden.«

Die schon bekannte Dreierbande erleben wir dann in Aktion: Ein Level-5-Kollege führt in einer Alpha-Version des Spiels die Truppe durch einen Augenschmaus von Oberwelt. Er lässt sie durch eine sanfte Hügellandschaft wandern, wir sehen detail- und abwechslungsreiche, vergleichsweise realistisch texturierte Natur und in der Ferne schneebedeckte Berge – die Weitsicht ist toll, man fühlt sich an die offene Welt des neuen Zelda erinnert. Die Charaktere muten anime-artiger an und heben sich deutlich von der Umgebung ab, ebenso wie die Monster, die über die Welt verstreut sind und aktiv attackiert werden können. Wie im Vorgänger gibt es keine Zufallsbegegnungen, die Gruppe zieht sehenden Auges in die Schlacht, die sich in einer 3D-Arena zuträgt. Hier wird actionlastig mit Waffen und Zauberei den Monstern die Lebensleiste runtergeprügelt, nach Belieben lässt sich der aktive Held wechseln. Getötete Feinde hinterlassen weiße Sphären, die aufgesammelt werden, am Ende des Kampfes winken Items und Erfahrungspunkte. So weit, so wenig überraschend.

Die Gefechte sind dennoch hochinteressant, denn da gibt es noch jede Menge anderer Mitstreiter, die sich entscheidend auf die Spielmechanik auswirken. Higgledies heißen die putzigen, einfarbigen Wichtel, die laut Entwickler »aus der Herzensmacht

Akihiro Hino ist nicht nur Gründer und Chef von Level-5, sondern auch federführend bei der Entwicklung von Ni no Kuni 2. In Tokio präsentierte er uns sein neues Werk.

Bei den actionreichen Kämpfen können wir nach Belieben die Spielfigur wechseln. Hier schnetzelt der tapfere Roland ein Skelettmonster.

entstehen, die sich in Menschen, Tieren und Elementen finden lässt.« Wie viele Sorten der Higgledies es gibt, will man noch nicht preisgeben. Klar ist aber, dass sich der Spieler bestimmte Kräfte zunutze macht, die durch die jeweilige Herkunft der kleinen Kerlchen bestimmt werden. Feuerwichtel beispielsweise werden vor unseren Augen auf den Gegner geschleudert und entzünden ihn. Zudem gewähren die Higgledies individuelle Spezialattacken wie den Feuertornado oder einen Riesenhammer, der wuchtig auf die Gegner niedersaust. Vier Sorten lassen sich von der Gruppe im Kampf mitführen, je zehn pro Sorte scheinen es maximal zu sein, was auf dem Bildschirm mitunter für ein aberwitziges Chaos sorgt. Dass uns die Wesen an Pikmin erinnern, lässt Hino gelten. Allerdings seien nicht Nintendos Pflanzenmännlein die ursprüngliche Inspiration gewesen, sondern die schwarzen Geister, die Ghibli-Filmfans als Susuwatari kennen.

In den wenigen Minuten der Live-Präsentation ergibt sich eine weitere Einsatzmöglichkeit der Higgledies: Nachdem die Heldengruppe einen Dungeon betritt, findet sie ein neues, grünes Higgledy. Es besitzt die Kraft des Windes, und die wiederum dient dem Beschwören eines kleinen Luftwirbels, durch den sich die Helden auf bislang unerreichbare Klippen befördern können. Apropos Dungeons: Diese Bereiche, die trotz der Bezeichnung auch mal unter offenem Himmel liegen können, sind im Endeffekt eine einzige, weitläufige Arena. Die Monster stehen oder wandern sichtbar im Areal herum, bei einem Angriff wird aber nicht in einen eigenen Kampfbildschirm geschaltet.

Überraschungsgarantie

Neben actionreichem Rollenspiel mit frischen Ansätzen bei der Kampfmechanik haben Akihiro Hino und seine Leute offensichtlich noch eine große Überraschung für Ni no Kuni 2 in petto. Bei der Präsentation redet der Level-5-Chef von »eigenes Königreich aufbauen«, im späteren Gespräch weist er darauf hin, dass es seinen Grund habe, warum die Oberwelt sich so deutlich vom Vorgänger unterscheide. Nachdem Hino vor vielen Jahren bei den PlayStation-Titeln Dark Cloud bzw. Dark Chronicle Action-Rollenspiel und Städtebau erfolgreich verquickt hat, tippen wir sofort auf einen Aufbausimulationsansatz, was Hino aber verneint. »Es handelt sich nicht um Städtebau oder so etwas, es ist etwas Dynamischeres. Und ich bin voll motiviert, diesen speziellen Teil des Spiels zu entwickeln, der sogar als eigener Spin-off-Titel veröffentlicht werden könnte.« Uns würde es nach diesen ersten appetitanregenden Einblicken erst einmal genügen, wenn bald die Arbeit am Hauptspiel getan wäre. Immerhin gibt das präsentierte Spielmaterial Grund zur Hoffnung; Ni no Kuni 2 scheint schon weit gediehen und macht technisch einen sauberen Eindruck. Zumindest auf der PlayStation 4 Pro. Wie sich die Portierung für den PC dann letztlich schlägt, bleibt abzuwarten. ★

Die sonderbaren Higgledies lassen sich in vielen Varianten finden und mitnehmen. Sie helfen im Kampf oder öffnen durch Spezialfähigkeiten vormals unerreichbare Abschnitte der Welt.

Stephan Freundorfer
@LordKritisch

Das erste Ni no Kuni war ein zauberhaftes Rollenspielmärchen mit Ghibli-Flair, liebevoll gestalteter Welt, emotionaler Story und denkwürdigen Charakteren. Die traditionelle Spielmechanik, wenngleich ohne große Makel, konnte jedoch nicht ganz mithalten. Das könnte sich nun bei der Fortsetzung ändern: Der Einsatz der Higgledy-Wichtel scheint den Kämpfen eine spannende zusätzliche Dimension zu verleihen. Nebenbei dürfte die Einführung dieser vielen unterschiedlich befähigten Mini-Mitstreiter auch für Abwechslung beim Rätseln und Erkunden der Welt sorgen. Dass Ni no Kuni 2 das Ghibli-Gütesiegel fehlt, wirkt sich beim ersten Hinsehen nicht negativ aus: Setting, Charaktere und Filmsequenzen verströmen die Atmosphäre, die Fans japanischer Zeichentrickmärchen schon am ersten Teil so liebten. Und auch an der Qualität von Musik und Lokalisation wird sich laut Akihiro Hinos Versprechen nichts ändern. Gespannt bin ich auf die geheimnisvolle erweiterte Spielmechanik, die das Rollenspiel um neue Facetten erweitern soll. Vielleicht werden wir ja Evans neues Königreich aktiv errichten dürfen, was der Langlebigkeit und Abwechslung des Titels zweifellos zugutekäme. Kurzum: Ich setze große Hoffnungen und Erwartungen in Ni no Kuni 2.