



Im Gefecht setzt Velvet ihre rote, dämonische Hand ein. Die Echtzeit-Kämpfe sind dynamisch und laden zu strategischen Experimenten ein.



Die Animationen im Kampf sind ausgezeichnet gelungen. Die Bildrate bleibt selbst bei heftigem Getümmel jederzeit stabil.

Tales of Berseria

GELIEBTE DÄMONIN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **Namco Tales Studio** Termin: **27.1.2017** Sprache: **deutsche Texte, englische und japanische Sprachausgabe**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **45 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wer braucht schon edle Heldentaten? Hier geht es um blutige Rache.

Von Michael Cherdchupan

PC-Spieler, die auf Japano-Rollenspiele stehen, können sich momentan echt nicht beschweren. Ni No Kuni 2 wurde auch für PC angekündigt, und mit Tales of Berseria ist willkommener Nachschub in diesem ansonsten so karg besetzten Genre erschienen. Die japanische Tales-Reihe kann auf eine umfangreiche Seriengeschichte zurückblicken. Seit das allererste Spiel im Jahre 1995 noch für Super Nintendo veröffentlicht wurde, sind inklusive aller Spin-offs über 30

Titel und mehrere Animes erschienen. Der 16. Ableger der Hauptserie ist nun Tales of Berseria. Obwohl es sich die Spielwelt mit dem Vorgänger Tales of Zestiria teilt, ist die Handlung ohne Vorkenntnisse genießbar.

Die Schöne und das Biest

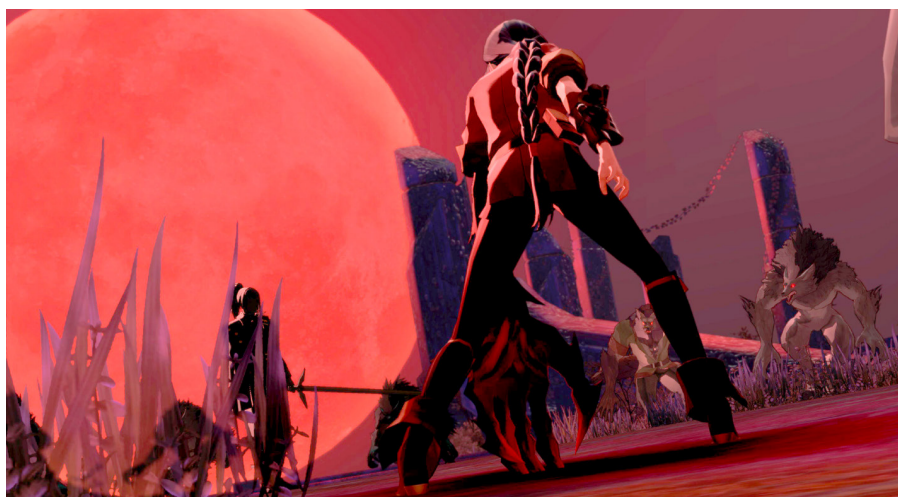
Wir übernehmen die Rolle des Dorf Mädchens Velvet Crowe, die mitansehen muss, wie der Exorzist Artorius ihren kleinen Bruder Laphicet in einem Ritual brutal opfert. Sie versucht, den Jungen zu retten, doch der Versuch schlägt schrecklich fehl. Velvet mutiert zu einer Kreatur, die »Therion« genannt wird und die sich von der Lebensenergie anderer ernähren kann.

Mit dem Ritual wollte Artorius Malakhim beschwören, spirituelle Wesen, die vom Exorzisten-Orden zu Sklaven gemacht werden können und die dem Bösewicht zu einem Machtaufstieg verhelfen sollen. Davon bekommt Velvet allerdings nur wenig mit: Sie wird in einen tiefen Kerker irgendwo auf einer abgelegenen Gefängnisinsel gesperrt. Der einzige Gedanke, der sie am Leben erhält, ist der Wunsch nach Rache – der »Graf von Monte Christo« lässt grüßen. Als ihr drei Jahre später die Flucht gelingt, verschwendet sie keine Zeit und macht sich augenblicklich auf die Suche nach dem Mörder.

Kommt Zeit, kommt Rache

Die düstere Vergeltungsgeschichte ist untypisch für die Tales-Serie. Die Vorgänger hatten einen fröhlichen, von Abenteuerlust geprägten Grundton, der durch gutherzige Helden unterstrichen wurde. Velvet Crowe ist anders: Sie ist kompromiss- und gewissenlos und schert sich einen Dreck um das Leiden ihrer Mitmenschen. Velvet setzt einen Hafen in Brand, bedroht kleine Kinder und verstümmelt Verbündete. Um das Dämonenmädchen herum versammelt sich folglich eine Gruppe von Verbrechern. Von einer verurteilten Hexe über einen selbstgerechten Piraten bis hin zur abtrünnigen Dienerin: Es ist eine Bande von Outlaws, die einem im Verlauf der Handlung trotz ihrer schlimmen Taten ans Herz wächst.

Obwohl die tragische Geschichte nicht frei von Anime-Klischees ist, schafft sie es, ihre Hauptfiguren über die rund 45 Stunden lan-



Die Zwischensequenzen sind technisch gut produziert und teilweise ganz schön düster – Tales of Berseria ist ein ernstes Spiel. Stilistisch gibt es jedoch nur Anime-Standardkost.



Die Magiering Seres (links) gehört zum Orden der Exorzisten und sollte die Heldin Velvet (rechts) eigentlich jagen. Die ist nämlich ein seelenfressender Dämon und mordet skrupellos.

ge Kampagne interessant auszubauen und eine wendungsreiche (Anti-)Heldenreise voller spannender Verwicklungen zu erzählen. Dass ganz nebenher die dunkelsten Seiten der menschlichen Seele erforscht und Fragen über den freien Willen und gar Religion aufgeworfen werden, ist ein besonderes Kunststück. Die Handlung von Tales of Berseria ist nicht nur innerhalb ihrer Serie eine der besten, sie bricht auch so manche Konvention ihrer Genrekollegen.

Ein verkappter Brawler

Neben der Handlung trumpft Tales of Berseria mit einem gelungenen Kampfsystem auf. Berührt man einen der reichlich vorhandenen Gegner irgendwo in der Landschaft, wird man in einen separaten Kampfbildschirm geworfen, bei dem man sich in Echtzeit umher bewegen kann. Im Vergleich zu den Vorgängern wurden die Schrauben des Kampfsystems noch weiter gelockert. Es wirkt nun wie ein schnelles Prügelspiel, dem

man umfangreiche Rollenspielmechaniken implantiert hat. Ähnlich wie in Remember Me lassen sich eigene Combos zusammenstellen. Schläge werden sofort ausgeführt und es gibt bei jedem Treffer ein spürbares Feedback. Wer eine Gedankenpause braucht oder die Schwachstellen der Gegner einsehen möchte, kann auf Knopfdruck das Geschehen für eine kurze Zeitspanne pausieren und nützliche Informationen abrufen.

Das Spiel wird selbst nach zehn Stunden nicht müde, in Tutorials neue Facetten des überraschend komplexen Kampfsystems offen zu legen. Richtig Spaßig wird es vor allem dann, sobald man sich später im Spiel mit bis zu sechs Partymitgliedern in den Kampf stürzt. Jederzeit kann man zwischen den Figuren wechseln, während die KI die Steuerung der anderen übernimmt. Das Gefühl des Triumphes, wenn man mit der richtigen Strategie erfolgreich das Momentum des Kampfes aufrechterhalten hat, ist schwer zu überbieten.

Die Rache der Stagnation

Zwar ist Tales of Berseria bei seiner Geschichte und beim rollenspiel-untypischen Kampfsystem mutig, allerdings nicht in anderen Aspekten. Die Welt zum Beispiel ist in voneinander abgekapselte Städte, Landstriche und Verliese unterteilt, die mit linearen Schläuchen verbunden sind und alle Mühe haben, den Entdeckerdrang auch nur im Entferntesten zu kitzeln. Der beschämende Höhepunkt seelenloser Gestaltung sind die Dungeons, die wie aus einem Baukasten zusammengesetzt wirken.

Auch sonst tritt Tales of Berseria oft auf der Stelle. Das Charakterdesign ist passabel und transportiert alle wichtigen Gefühle für die Geschichte. Aber vor allem in den eingestreuten Filmsequenzen wird deutlich, dass die Entwickler sich einer längst veralteten Massenproduktionsästhetik bedienen, die aussieht wie in etlichen anderen Anime-Werken. Dass die Grafik stellenweise technisch an die frühe PlayStation-3-Ära erinnert, macht die Sache nicht unbedingt besser. Im Menü konfigurieren wir immerhin Tiefenunschärfe, Sichtweite und Animationsqualität. Beim Sound zeigt sich Tales of



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Ich mag die Tales-Reihe und kenne die Vorgänger gut. Die nüchterne Präsentation stört mich nicht, auch wenn ich mir wünschen würde, dass die Entwickler in Sachen Technik und Art Design den gleichen Mut bewiesen hätten wie bei der Story. Denn die zählt zu dem Besten, was ich in diesem Genre bisher erleben durfte. Auch, oder gerade weil die Antihelden moralisch fragwürdige Entscheidungen treffen und später hinterfragen, werden sie mir lange in Erinnerung bleiben. Wie bei seinen Helden ist Tales of Berseria also ein Spiel der inneren Werte. Vorbehaltlos empfehlen kann ich es jedoch nicht, denn dazu stören zu viele Aspekte. Aber wer keine Lust mehr auf die Abenteurer-Helden typischer JRPGs hat, sollte einen Blick riskieren – zum Beispiel mit der kurzen, aber aussagekräftigen Demo, die es gratis auf Steam gibt.

Berseria solide. Wer wegen der teils schrillen englischen Frauenstimmen keinen Hörschmerz erleiden möchte, wählt besser die japanische Sprachausgabe mit Untertiteln. ★

TALES OF BERSERIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Phenom II X2 550
Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4850
2 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle inszenierte, flüssige Kämpfe
- Charakter- und Gegnerdesign
- leblose, karge Landschaften und Dungeons
- austauschbares Art Design
- englische Sprachausgabe eher bemüht

SPIELEDISIGN



- komplexes Action-Rollenspiel-Kampfsystem
- Ausrüstung und Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein
- Treffer-Feedback
- Kämpfe im letztem Drittel ermüdend
- kaum Entdeckeranreiz

BALANCE



- einsteigerfreundlich
- Schwierigkeitsgrad steigt fair
- motivierender Wechsel aus Kämpfen und Story
- Gegner können umgangen werden
- Veteranen in den ersten Stunden unterfordert

ATMOSPHÄRE / STORY



- Story mit moralischen Fragestellungen
- ungewöhnliche Charaktere
- gute Dialoge mit viel Humor
- NPCs vermitteln Hintergrundinformationen
- hat das Potenzial, zu Tränen zu rühren

UMFANG



- Storykampagne unterhält 45 Stunden
- zahlreiche Nebenquests
- Kostümfetischisten kommen auf ihre Kosten
- keine Oberwelt, sondern abgekapselte Areale
- wirkt gegen Ende gestreckt

FAZIT

Eine großartige Geschichte und das dynamische Kampfsystem trösten über triste Präsentation und lieblos gebaute Spielwelt hinweg.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Die Tales-Reihe begleitet mich schon seit ihren Anfängen auf dem SNES. Aber ehrlich gesagt habe ich in den letzten Jahren das Interesse daran verloren. Zu gleichförmig, zu innovationslos, zu langweilig. Zum Glück scheint Tales of Berseria das Ruder jetzt herumzureißen. Denn auch wenn die Welt immer noch bestürzend öde ist und an eine 3D-Version der SNES-Städte von 1995 erinnert, so hat sich zumindest bei den Charakteren und der Geschichte etwas getan. Velvet ist herrlich skrupellos, ihre Bande ein wilder Haufen, auch wenn die Hexe Magilou manchmal echt nervt. Die Story ist viel härter, als es der bunte Grafikstil vermuten lassen würde. Und das Kampfsystem bietet viel mehr Tiefe, als es zu Beginn (und auch in der Demo) den Anschein hat. Für mich ist Berseria das ideale Überbrückungs-JRPG, bis Ni No Kuni 2 erscheint.