

RETTEN VERLORENER WELTEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Tokyo RPG Factory Termin: 23.1.2018 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 6 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)



Lost Sphear nimmt sich nicht allzu ernst. Hier wollten wir Fische angeln, haben jedoch unseren tollpatschigen Freund Locke an Land gezogen.



Die Oberwelt dient im Wesentlichen nur als Verbindungsstück zwischen den eigentlichen Abschnitten, in denen dann etwa gekämpft wird.

Dieses Rollenspiel atmet den Geist von Chrono Trigger, macht jedoch vieles besser.

Von Benjamin Braun

Eine Stadt, die nicht mehr ist als ein weißer Fleck auf der Landkarte? Ihr mögt an Bielefeld denken, im Japano-Rollenspiel Lost Sphear geht es allerdings um das Verschwinden von Elgarth. Das Dorf der Waisenkinder Kanata, Lumina und Locke ist aber nur der erste Ort im Reich des Imperiums, der auf einmal wie vom Erdboden verschluckt wird. Wie der Zufall es will, erhält Kanata die besondere Gabe, die verlorenen Bestandteile

mit gesammelten Erinnerungen wiederherzustellen. Bis zur Rettung der verschwundenen Städte ist es aber ein steiniger Weg, gesäumt von falschen Verbündeten, Intrigen, aber auch Freundschaft – und Mech-Anzügen! Wir verraten, weshalb uns das neue Werk der Tokyo RPG Factory besser gefallen hat als der inoffizielle Vorgänger I am Setsuna.

Stilvoll-atmosphärisch

Frei von langatmiger Erzählweise und klischeehaften Charakteren ist die Geschichte von Lost Sphear nicht. Das Spiel führt allerdings stringenter in die Handlung als andere Vertreter des Genres und sorgt rasch für eine

heimelige Abenteuer-Atmosphäre. Das verdankt Lost Sphear besonders seinen Helden, dem tollpatschigen Locke genauso wie der selbstbewussten Diva Lumina. Der kindgerechte, aber niemals weichgespülte Humor tut das Übrige, damit wir der Story mit Interesse folgen. Vorhersehbar sind manche Wendungen, wenn sich Verbündete plötzlich als Feinde erweisen oder Widersacher doch wieder auf den Pfad der Tugend zurückgeführt werden. Dem Unterhaltungswert tut das jedoch keinen Abbruch.

Kreative Ideen sorgen zudem für Abwechslung. In einem Dorf wiederholt sich immer wieder derselbe Tag. Blöd nur, dass



Klassisches JRPG-Klischee: In Gaststätten wie dieser könnt ihr mit euren Mitstreitern übernachten, um Treffer-, Mana- oder Vulcosuit-Punkte aufzufrischen.



Benjamin Braun
@RealGrappa11



Bei Japano-Rollenspielen habe ich zu Beginn oft Probleme, ins Abenteuer reinzukommen. In *Lost Sphear* ging mir das anders: Denn die Geschichte ist interessant, die Charaktere sind durch die Bank sympathisch, und obwohl braver Humor eigentlich nicht mein Ding ist, musste ich gerade in den ersten Spielstunden häufig schmunzeln. Auch im späteren Verlauf habe ich nie einen Grund verspürt, Gebrauch von der Vorspulfunktion machen zu müssen. Mir gefällt *Lost Sphear* aber nicht nur aufgrund seiner Atmosphäre, der schönen Musik und der hübschen Comicgrafik, sondern vor allem spielerisch. Schade ist bei der großen Menge an Helden, Skills und taktischen Möglichkeiten eigentlich nur, dass *Lost Sphear* es nicht schafft, alle Bestandteile seiner Spielmechanik gut zu vermitteln. Doch auch wenn das Abenteuer nicht ganz an die Güteklasse des großen SNES-Klassiker-Vorbilds *Chrono Trigger* heranreicht, kommt die Tokyo RPG Factory dem Vorbild mit ihrem neuen Spiel doch deutlich näher, als es in *I am Setsuna* der Fall war.

die Brücke über den Fluss erst morgen repariert sein wird. Immer wieder werden Fragen aufgeworfen, deren Antworten mit dem Kern der Handlung zusammenhängen. Von Beginn an ist lediglich klar, dass der Mond bei den verlorenen Teilen der Welt eine wichtige Rolle spielt. Wie genau diese Rolle aussieht und wer sonst noch alles seine Hände im

Spiel hat, erfahren wir erst später auf der gut 25 Stunden langen Reise.

Stimmung kommt besonders auch dank der hübschen, effektreichen Zeichengrafik und den putzigen Animationen auf. Die Szenerie wird gekonnt von mal heroischer, mal düster-beklemmender Musik untermalt. Ein Wermutstropfen ist die fehlende Sprachausgabe. Anders als in *I am Setsuna* hat Publisher Square Enix diesmal immerhin eine deutsche Textübersetzung spendiert.

Chrono Trigger lässt grüßen

Lost Sphear ist keine Fortsetzung von *I am Setsuna*, weist jedoch zahlreiche Parallelen dazu auf. Mit eurer bis zu vierköpfigen Party (im Vorgänger waren es nur drei) durchstreift ihr linear angeordnete Gebiete. Zufallskämpfe gibt es nicht, in der alles verbindenden Oberwelt trifft ihr erst gar nicht auf Gegner. Kämpfe sind jedoch keine Mangelware, sie finden in den zahlreichen Levels (Dungeons, Wälder, Dörfer etc.) statt. Zumeist startet ihr die Begegnungen manuell, indem ihr euch den Feinden annähert. Sobald der Kampf gestartet ist, positionieren sich Freund und Feind automatisch auf dem Kampffeld und das Spiel wechselt in den Active-Time-Battle-Modus, ähnlich wie in *Chrono Trigger*. Jeder Beteiligte erhält also einen Zeitbalken, der die Kampffreihefolge festlegt. Pro Runde wählt ihr einen physischen Angriff, Magie (sogenannte Skills) oder ein Verbrauchsobjekte wie einen Heiltrank.

Frei bewegen könnt ihr euch auf dem Schlachtfeld nur bei einem physischen Angriff. Stellt ihr es clever an, wählt ihr die Angriffsposition so, dass nicht gleich mehrere Helden von einem feindlichen Flächenangriff getroffen werden können. Position und

Ziel sind auch bei den Fernkämpfern von Bedeutung. Bringt ihr bei Dolchwerfer Locke andere Gegner in die Schusslinie, könnt ihr gleich mehrere Ziele zugleich attackieren. Vor allem die vielfältigen Gegnertypen erfordern ein taktisch cleveres Vorgehen. Feinde, die sich vermehren, wenn ihr sie nicht rechtzeitig ausschaltet, oder die ihre Verbündeten mit Stärkungseffekten versehen, sind nur zwei Elemente, mit denen *Lost Sphear* erfolgreich Routineabläufen vorbeugt.

Schwieriger und transparenter

Während der Kämpfe dürft ihr jederzeit auf Knopfdruck in den Pausenmodus wechseln, um eure Aktionen zu planen. Nur dort erhaltet ihr konkrete Infos über den Zustand der Recken, die exakte Zahl der verbliebenen Trefferpunkte oder Details zu Statureffekten. Eine klare Verbesserung zu *I am Setsuna*, wo es oft ein Rätsel war, wie viele Runden einer unserer Helden beispielsweise verlangsamt ist. Völlig durchsichtig sind das System und die verschachtelte Menüstruktur allerdings nicht. Genre-Einsteiger können sich schnell verloren vorkommen.

Beim Speichersystem wären ebenfalls Verbesserungen möglich gewesen. Neben festen Speicherpunkten gibt es auch Quick-saves. Eine zusätzliche automatische Speicherung hätte potenziell frustrierenden Situationen aber besser vorgebeugt. Mängel zeigt auch die Spielbalance. Ein paar Bosse sind erheblich schwieriger als die meisten anderen. Oft nutzen sie ihre Fähigkeiten nach dem Zufallsprinzip und lassen uns dabei manchmal keine Chance. Da man jederzeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen kann, ist vom Einsteiger bis zum Profi aber für jeden was dabei.



Obaro ist ein mächtiger Magier der sogenannten Steinmenschen und kann zerstörerische Feuer- und sonstige Flächenzauber wirken.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ja, ich bin alt genug, all die Klassiker des JRPG-Genres noch bei ihrer ersten Veröffentlichung gespielt zu haben. Umso mehr habe ich mich auf Lost Sphear gefreut, schließlich verspricht es, genau dieses alte JRPG-Gefühl wieder aufleben zu lassen. Die gute Nachricht: Ich wurde nicht enttäuscht, denn tatsächlich erzeugen Story, Charaktere und Kampfsystem wohlig-warme Nostalgiegefühle. Die schlechte Nachricht: Im Jahr 2018 wird das im Vergleich zu aktuellen Rollenspielen unter Umständen nicht reichen. Vor allem die karge Inszenierung von Lost Sphear wird viele Spieler abschrecken, die damit leider ein schönes, klassisches Japano-Rollenspiel verpassen.

Die PC-Version von Lost Sphear könnt ihr wahlweise mit Tastatur oder Gamepad spielen. Die Maus findet im Spiel keine Verwendung, auch nicht bei der Bedienung der Menüs. Point-and-Click-Elemente gibt es also nicht, was gewöhnungsbedürftig ist, sich aber gut steuern lässt. Gamepad und Tastatur können parallel benutzt werden. Abhängig von der gewählten Eingabevariante werden euch jedoch im Interface nur die Aktionstasten von einer davon angezeigt.

Spiritnit statt Charakterbaum

In Lost Sphear verbessert ihr die Helden durch Stufenaufstiege im Kampf, die Trefferpunkte und Mana erhöhen. Anders als in I am Setsuna profitiert davon der gesamte Heldenpool, nicht nur die aktive Party. Die wesentlichen Verbesserungen erzielt ihr aber durch neue Waffen und Rüstungen, die ihr zusätzlich sockeln könnt. Bei den Skills wiederum kommen die Spiritnite-Objekte zum Einsatz. Welche davon ihr nutzen könnt, hängt stark vom Helden ab. Obaro etwa ist ein typischer Magier, der mit Feuer



Besonders bei den Fernkämpfern spielen auch Position und gewähltes Ziel eine Rolle. So könnt ihr gleich mehrere Gegner auf einmal aufs Korn nehmen.

oder Wasser magische Flächenzauber wirkt. Sherra hingegen fällt eine Unterstützungsrolle zu. Sie kann magisch Verbündete heilen, ihnen Buffs wie Tarnung verleihen oder Gegner bezirnen, damit sie zwischenzeitlich auf unserer Seite kämpfen.

Mithilfe der Setsuna-Spiritnite verpasst ihr den Skills zudem einen individuellen Bonus. Zusätzlicher Giftschaten, eine Chance auf Energieentzug oder eine verlangsamte Wiederaufladung der Zeitleiste des Gegners – es gibt zahlreiche Optionen. Diese Bonus-effekte verbessert ihr im Rahmen der Sublimierung. Das funktioniert nach dem Learning-by-doing-Prinzip durch erfolgreiche Angriffe. Diese Boni stehen euch jedoch nur bei einem Setsuna-Angriff zur Verfügung. Den aktiviert ihr im Rahmen eines richtig getimten Knopfdrucks, wenn ihr einen dafür notwendigen Aktionspunkt habt.

Einfluss auf die Chancen im Kampf haben auch die Relikte, die ihr in der Welt errichtet. Die erhöhen etwa die Chance auf kritische Treffer, allerdings auf Kosten der physischen Abwehr. Entscheidend ist, diese Effekte abhängig von den Gegnern ein- oder auszuschalten. Zudem gibt es die Vulcosuits, die nichts anderes als Mechs sind. In denen setzt ihr ausschließlich Skills ein, später

aber auch weitere Spezialtattacken namens Paradigmen. Die umfassen auch Angriffs-kombos und Koop-Attacken. Übermächtig werden diese Mittel aber nie, da der Vorrat an speziell dafür gedachten Aktionspunkten begrenzt ist. Wer angesichts all dieser Kampfbesonderheiten jetzt verwirrt ist – das ist normal! Denn Lost Sphear führt tatsächlich nicht besonders gut in die Systeme ein, viel muss man sich selber zusammenpuzzeln. Das sollte euch allerdings nicht daran hindern, die verlorene Welt zu retten. ★



Jeder Begleiter verfügt über eigene Waffen und Fähigkeiten. Hier feuern wir den wirksamen Standardangriff von Van auf einen botanischen Widersacher ab.

LOST SPEAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2.4 GHz / AMD FX-8350
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5750
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2.0 GHz / AMD FX-8350
GeForce GTX 560 Ti / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübscher Zeichentrick-Look
- atmosphärischer Soundtrack
- keine deutsche Sprachausgabe
- Zaubereffekte
- detaillarme Oberwelt

SPIELDESIGN



- gute Gamepad-Steuerung
- flüssige Kämpfe
- stark verschachtelte Menüs
- viele taktische Optionen
- Grinding nicht notwendig

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- Skills umfassend individuell anpassbar
- einzelne Bossfights übertrieben knifflig
- Speichersystem
- sanft ansteigender Anspruch

ATMOSPHERE / STORY



- interessante Geschichte
- sympathische Charaktere
- rudimentäre Inszenierung
- Story ohne Längen
- gute deutsche Textlokalisierung

UMFANG



- lange Solospielzeit
- packende Bosskämpfe
- keinerlei optionale Quests
- sieben Begleiter
- großes Angebot an Waffen, Skills und Items

FAZIT

Hinter Lost Sphear verbirgt sich ein liebenswertes Japano-Rollenspiel in der Tradition von Chrono Trigger.

