



Ni No Kuni 2 - Schicksal eines Königreichs

HELD UND KATZ



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **Level-5** Termin: **23.3.2018** Sprache: **Deutsch, Japanisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die Fortsetzung des märchenhaften Konsolen-Rollenspiels lässt euch ein Königreich erschaffen und mixt dabei überzeugend mehrere Genres. Von Michael Cherdchupan

Eine Wagenkolonne, die auf eine fiktive Großstadt zufährt, die irgendwie an New York erinnert. In einem der Autos sitzt Roland, das 48-jährige Staatsoberhaupt, dessen Siegel irgendwie an das des US-Präsidenten erinnert. Plötzlich huscht ein Schatten vorbei. Eine Rakete! Nur einen Wimpernschlag später explodiert sie über den Wolkenkratzern und reißt Millionen von Menschen in den Tod. Die Schockwelle trifft die Kolonne, Roland verliert das Bewusstsein. Und plötzlich findet er sich im Schloss des kindlichen Königs Evan wieder, der wie eine Mischung aus Menschenkind und Löwenjunge aussieht. Was ist da gerade passiert? Der Präsident ist wieder jung, all seine Falten sind verschwunden. Doch wie ist er hierhergekommen? Ehe Roland dem ebenso verduztten Evan Fragen stellen kann, tun sich neue Probleme auf: Der kleine König verliert just in diesem Moment durch einen Putsch sein Reich Katzbuckel.

Märchen für Kinder und Erwachsene

Bereits in den ersten Minuten wird klar: In Ni No Kuni 2 geht es um Krieg. Roland kommt aus einer Parallelwelt, die unserer ähnelt. Dort ist die Politik korrupt. Deshalb ist er auch nicht überrascht, als er von den Vorgängen in Evans Welt erfährt. Zwar gibt es

hier keine Atomwaffen, doch auch mit Schwert und Magie beuten sich die Königreiche gegenseitig aus.

Als Evan sich nach der Flucht aus dem Palast dazu entscheidet, ein neues Königreich aufzubauen, schließt sich Roland dem kleinen Jungen an. Bewegt durch den Verlust seiner Eltern verspricht der Löwenjunge ein Reich zu schaffen, in dem alle glücklich werden können. Bald stellt sich jedoch heraus, dass Evan, Roland und etliche Gefährten darüber hinaus gegen eine unbekannte Macht ankämpfen müssen. Das sind düstere Themen, die aber im Spiel längst nicht so düster dargestellt werden. Auch wenn das JRPG im Vergleich zu seinem Vorgänger erwachsener wirkt, hält es durch die beiden Protagonisten die Balance: Evan hat einen kindlichen Blick auf die Geschehnisse. Er ist neugierig und hat den Mut zu naiven Träumen. Roland hingegen ist der Ruhepol. Als nachdenklicher Mentor gibt er dem kleinen König Ratschläge und vertritt im übertragenen Sinne die erwachsene Seite der Spieler. Als dritte Identifikationsfigur ist da noch Tani, eine impulsive Piratentochter. Da ihr jederzeit die Kontrolle über eines der Partymitglieder nehmen könnt, bestimmt ihr damit sozusagen auch eure eigene Hauptfigur. Neben den dreien stehen im Verlauf der Ge-

Muss ich den Vorgänger kennen?

Die Geschichte von Ni No Kuni 2 nimmt zwar Bezug auf den Konsolen-Vorgänger, Vorkenntnisse sind aber nicht nötig. Die Ereignisse des ersten Spiels liegen Hunderte von Jahren zurück und gelten als legendäre Entstehungsgeschichte der Welt. Auf diese Weise baut das Spiel Referenzen für Kenner des ersten Teils ein, ohne jedoch Neulinge inhaltlich auszugrenzen. Trotzdem sind nach wie vor Seelen im Ni No Kuni (der Fantasiewelt) mit denen im Ichi No Kuni (der realen Welt) miteinander verbunden. Auf welche Weise und mit welchen Auswirkungen, haben die Autoren gegenüber dem Original etwas verändert. Schließlich geht es hier stärker um den Aufbau eines Königreichs, womit die Regeln aus dem ersten Spiel nicht mehr funktioniert hätten.



Vorbei ist es mit dem passiven Kampfsystem des Nur-Konsolen-Vorgängers, jetzt wird gekloppt.



Die zahlreichen Bosskämpfe zählen zu den besten Szenen im Spiel. Jongliert ihr nicht vernünftig mit Fähigkeiten und Ausrüstung, seid ihr geliefert.

schichte noch weitere Charaktere zur Auswahl. Ein paar der Protagonisten hätte ein wenig mehr Charakterentwicklung zwar nicht geschadet, doch insgesamt ist die Heldentruppe liebenswert. Vor allem ihre Dynamik untereinander sorgt für viele emotionale Momente. Das funktioniert vielleicht wegen der gelungenen Lokalisierung. Zwar sind genretypisch nicht alle Dialoge mit Sprachausgabe unterlegt, doch die deutschen Texte lesen sich sehr lebendig.

Gelungene Genremischung

Diese Leichtigkeit überträgt sich auf die Mechaniken des Spiels. Schwungvoll wechselt es zwischen klassischem JRPG, Echtzeitstrategie und Aufbausimulation. Aber der Reiz nach: Auf der an typische Japano-Rollenspiele im Stil von Chrono Trigger & Co. erinnernden Oberweltkarte werden Handlungsorte miteinander verbunden. Zu Beginn seid ihr noch zu Fuß unterwegs, doch später

gibt's ein Schiff sowie einen Zeppelin. Sowohl die Charaktere als auch die Monster zeigen sich im niedlichen Super-Deformed-Stil mit übergroßen Köpfen. Feinde sind immer sichtbar. Jeder Kampf katapultiert die Party in eine 3D-Arena, wo Gefechte in Echtzeit ausgetragen werden. Begleitet von coolen Effekten hechten und schnetzeln sich die Helden durch Horden kreativ gestalteter Kreaturen. Dabei könnt ihr jederzeit zwischen den Figuren wechseln, um das Momentum des Kampfes aufrechtzuerhalten. Die clevere KI übernimmt in der Zeit die Kontrolle über die anderen Charaktere.

Nicht nur in der Oberwelt, sondern auch an den Handlungsorten wie Höhlen, Wäldern oder Städten können Kämpfe ausgetragen werden. In solchen Szenen erforscht ihr nicht nur Umgebungen, sondern löst auch kleinere Aufgaben, die die Handlung vorantreiben. Die meisten Quests werden über Gespräche mit NPCs gelöst, oft inklusive der

obligatorischen Botengänge – die aber dank Schnellreisefunktion mit großzügig verteilten Portalen nie langweilig werden.

In den frühen Spielstunden wirken die Kämpfe ziemlich einfach. Simples Draufknüppeln hilft aber nur in den ersten Kapiteln. Auch wenn Ni No Kuni 2 niemals frustrierend hart wird, zieht die Schwierigkeit spätestens ab der Hälfte der Spielzeit spürbar an. Bis dahin solltet ihr die Anwendung



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Vielleicht habe ich ein Herz aus Stein, aber so ganz kann ich die Begeisterung der Kollegen nicht teilen. Ja, Ni No Kuni 2 sieht fantastisch aus und erzählt eine herzerwärmende Geschichte. Rein spielerisch finde ich es aber deutlich schwächer als ein Persona 5 oder auch Final Fantasy 15. Der Genre-Mix mag auf dem Papier zwar nach einer tollen Idee klingen, in der Praxis fordern mich als erfahrenen Strategen aber weder der Königreichsaufbau noch die Echtzeitschlachten. Ersteres spielt sich größtenteils in Menüs ab und unterbricht immer wieder unschön den Spielfluss. Bei Letzterem fühle mich mit maximal vier zu befehlenden Truppen auch mehr wie ein Sandkasten-General als ein echter Feldherr. Bleibt noch das JRPG, und selbst hier schwächelt es bei den für mich wichtigsten Disziplinen Kampfsystem und Questdesign. Ja, die Gefechte werden in der zweiten Hälfte anspruchsvoller, was aber nichts daran ändert, dass ich 90 Prozent der Kämpfe im Vorbeigehen gewinne.



Die Charaktere und ihre Dynamik untereinander sind sehr liebenswert.

der Spezialfähigkeiten verinnerlicht haben. Ihr nehmt mehrere Hieb Waffen mit ins Gefecht, jede davon hat eine eigene Wuchtanzeige für Sonderattacken. Schusswaffen sind nicht besonders stark, können aber für einen fetteren Angriff aufgeladen werden.

Putzige Helferlein

Aber nicht nur ihr und eure Party stürzen sich in die Kämpfe, auch die Gnuffies sind an eurer Seite. Das sind kleine Geister, die jeweils einem Naturelement zugeordnet sind. Sie wuseln eigenständig umher, machen sich aber mit einer Markierung auf dem Boden bemerkbar, sobald ihr sie aktivieren könnt. Dann bilden sie ein Schutzschild oder heilen. Andere Gnuffies bauen sogar eine Kanone auf und feuern damit auf die Feinde. Neue Varianten lassen sich mit Opfergaben aus kleinen Statuen herauslocken, die in den Schauplätzen verteilt (und teilweise gut versteckt) sind.

Wichtig ist obendrein der sogenannte Kampf-Equalizer. Über Schieberegler bestimmt ihr damit das Vorgehen eurer Party. Damit lassen sich zum Beispiel Resistenzen gegenüber bestimmten Elementen einstellen, wie etwa Feuer oder Gift. Körperliche Fähigkeiten (Geschwindigkeit vs. Schlagkraft) lassen sich damit ebenso bestimmen wie der verursachte Schaden an diversen Geg-



Die Umgebungen der Königreiche sind sehr abwechslungsreich und inspirierend.

nertypen. Sogar das Loot-Drop-Glück könnt ihr damit begünstigen. Da alle Schalter im Kampf-Equalizer wie Balance-Regler funktionieren, darf man nicht einfach alles auf Anschlag stellen, sondern muss sich für gewisse Vorteile entscheiden. So wird verhindert, dass ihr zum Allround-Superkämpfer werdet. Natürlich nimmt auch die Ausrüstung Einfluss auf den Kampfverlauf. Waffen und Rüstungen lassen sich nicht nur finden, sondern auch herstellen und verbessern.

Krieg mit Knuddelfiguren

So weit, so typisch JRPG. Ein frisches Element ist jedoch der Skirmish-Modus, der über Standarten auf der Oberweltkarte aufgerufen werden kann. Evan befiehlt hier in RTS-Manier Soldaten in Massenschlachten. Das funktioniert nach dem Stein-Schere-Papier-Konzept und macht den Erfolg auch von der Positionierung der Einheiten abhängig. Dabei drehen wir die komplette Armee so, dass sie immer optimal zum Gegner steht. Bogenschützen haben zum Beispiel gegen Schwertkämpfer schlechte Karten und sollten eher nach hinten gedreht werden, können aber aus der Distanz Rückendeckung geben. Am schwierigsten ist in diesem Modus aber tatsächlich die Verwaltung der eigenen Militärpunkte. Damit könnt ihr Trup-

Studio Ghibli

Das erste Ni No Kuni war eine Kooperation des Entwicklers Level-5 und Studio Ghibli. Mit Animes wie »Prinzessin Mononoke«, »Chihiros Reise ins Zauberland« und »Mein Nachbar Totoro« hat das japanische Studio weltweit Bekanntheit erlangt. Studio Ghibli ist für die Fortsetzung nicht mehr an Bord. Auf dem ersten Blick scheint dies keine großen Auswirkungen zu haben, denn mit Charakterdesigner Yoshiyuki Momose und Komponist Joe Hisaishi konnten zwei Schlüsselfiguren engagiert werden. Die beiden Künstler haben maßgeblich an vergangenen Ghibli-Werken mitgearbeitet und sorgen für einen vergleichbaren Flair mit malerischen Kulissen, meisterhafter Musik und liebevollen Charakteren. Die Geschichten von Ghibli zeichnen sich durch bestimmte Kernphilosophien aus. Oft thematisiert die Traumschmiede aus Tokio das Verhältnis zwischen Mensch und Natur. Ebenso spielen oft bemerkenswert charakterstarke Damen die Hauptrolle, die zwar die Hilfe von Freunden annehmen, aber niemals einen Retter brauchen. Sehr vorsichtig gehen die Autoren auch mit dem Thema Gewalt um. Sein Einsatz wird differenziert hinterfragt und Folgen klar aufgezeigt. In diesem Punkt werden sich Ghibli-Fans bei Ni No Kuni 2 verwundert die Augen reiben. Evan und seine Mitstreiter wollen zwar ein friedliches Königreich aus der Taufe heben, lösen aber viele Probleme auf dem Weg dahin mit Gewalt. Im ersten Spiel war das Kampfsystem noch ein Kompromiss, da Protagonist und somit Identifikationsfigur Oliver nur Befehle gegeben hat, statt selbst zu kämpfen.



Prinzessin Mononoke
(Quelle: Universum Film)



Mein Nachbar Totoro
(Quelle: Universum Film)



The Kingdom of Dreams and Madness (Dokumentation über Ghibli, Quelle: Universum Film)



The Kingdom of Dreams and Madness (Dokumentation über Ghibli, Quelle: Universum Film)



Markus Schwerdtel
@kargbier



Das erste Ni No Kuni habe ich sogar zwei Mal durchgespielt, einfach weil es so wunderschön ist. In Sachen Präsentation setzt Ni No Kuni 2 jetzt noch einen drauf, wie es von einem aktuellen Titel ja auch nicht anders zu erwarten ist. Animationen, Landschaft, Charaktere – alles super. Lediglich manche Locations (vor allem Höhlen) wirken etwas leer und detailarm, aber das sind echt Ausnahmen. Dafür fesselt mich die Geschichte mit ihren düsteren Untertönen zu ernstesten Themen wie Krieg, Macht und Verantwortung. Als junger König eines nagelneuen Reiches hat man es eben nicht leicht. Apropos: Die Kämpfe sind mir fast einen Tick zu einfach. Die ersten zwölf Spielstunden lang habe ich keinen »Game Over«-Screen gesehen, obwohl ich beim Spielen quasi ständig eine Hand in der Chipstüte hatte. Zum Glück zieht der Schwierigkeitsgrad in den Kämpfen (vor allem gegen Bosse!) aber später etwas an und passt damit zur epischen Aufgabe, vor der der kleine König Evan steht.

Level-5

Das japanische Studio mit dem Sitz in Fukuoka ist einer der renommiertesten Entwickler für Rollenspiele und Adventures überhaupt. Das Unternehmen wurde 1998 gegründet und hat mit der Dark-Cloud-Serie gleich zwei Klassiker für die PS2 abgeliefert. Beide Spiele sind nicht grundlos auch als Emulation für PlayStation 4 im PSN-Store verfügbar. Mittlerweile ist das Portfolio auf über 50 Titel angewachsen und enthält bekannte Spiele wie White Knight Chronicles, Rogue Galaxy und Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs. Die bekannteste Marke dürfte aber Professor Layton sein, die auf dem Nintendo DS und 3DS daheim ist. Große Erfolge feiert Level-5 momentan mit Yo-kai Watch. Bemerkenswert ist, dass die Spiele der Firma fast durchgehend für jüngere Spieler geeignet sind. Ein freundlicher Grafikstil und eine einsteigerfreundliche Spielführung sind Schlüsselmerkmale. Das gilt dann auch für eher brachial vorgehende Designer wie Suda51. Sein bei Level-5 erschienenes Liberation Maiden ist ein unblutiger, wenn auch abgedrehter Mecha-Actiontitel.



Dark Chronicle



Yo-Kai Watch



pen aufstocken und Spezialattacken auslösen. Allerdings ist diese Ressource chronisch knapp und haushalten lohnt sich.

Das eigene Königreich

Ein weiteres neues Element kommt nach etwa zehn Stunden Spielzeit durch den Aufbau des eigenen Königreichs hinzu. Evan darf den Bau von neuen Einrichtungen befehlen und Bürger mit der Forschung in Bereichen wie Magie, Rüstungen, Gnuffie-Pflege oder Waffen beauftragen. Neue Bewohner sammelt Evan, indem er ihnen einen Gefallen tut oder mit ihnen spricht.

Damit die Wirtschaft im eigenen Königreich läuft, sind Kronen nötig. Das ist eine separate Währung, die nichts mit dem »normalen« Geld für Ausrüstung & Co gemein hat. Sie wird aus der Königskasse genommen, die sich am einfachsten als Bruttonationaleinkommen beschreiben lässt. Schufte die Bürger, füllt sich die Kasse. Fördern könnt ihr den Ertrag durch die Erfüllung von Nebenaufgaben, in denen ihr Einwohnern bei Problemen unter die Arme greift. Die Königskasse füllt sich mit der Zeit immer weiter auf. Wer Geld braucht, muss also warten. Auch die Forschungsaufträge werden in Echtzeit abgearbeitet, lassen sich aber mit Kronen beschleunigen. Das wirkt auf den ersten Blick wie eine typische Free2Play-Mechanik, wir können aber Entwarnung geben. Ni No Kuni 2 hat keinen Echtgeld-Shop.

Zwar lässt sich der Ort der Gebäude auf dem Gelände nicht selbst bestimmen, trotz-

dem ist der Ausbau des Königreichs ungeheuer motivierend. Kümmert sich Evan vernünftig um seine Bürger und die Forschung, entstehen Vorteile auf der Heldenreise.

Wie aus einem Guß

Die homogene Verbindung der unterschiedlichen Spielelemente ist das größte Kunststück von Ni No Kuni 2. Sie sind nicht nur einander verzahnt, sondern sorgen auch für viel Abwechslung. Ihr haltet euch nie zu lange mit einer Sache auf, sondern werdet in der spannend erzählten Hauptkampagne laufend mit neuen Komponenten überrascht. Ein paar kleinere technische Makel gibt es jedoch. So stehen NPCs meistens wie in alten 16-Bit-JRPGs starr an einer Stelle herum, und auch beim Sounddesign wurde an Hintergrundgeräuschen gespart. Das ist aber nicht schlimm, denn der einzigartige, bewundernswerte Grafikstil gleicht diese Schwächen locker raus. Obwohl er auf Polygonen basiert, sieht er wie gezeichnet aus. Die kraftvolle Farbkomposition, die geschmeidigen Animationen, einfach die gesamte Ästhetik mutet wie eine Ghibli-Produktion an. Und das, obwohl es eigentlich gar keine ist (siehe Extrakasten). Lediglich die Bildschirmanzeigen entlarven es noch als Spiel, ansonsten könnte man es glatt mit einem Anime verwechseln. Aber Ni No Kuni 2 macht als Rollenspiel Spaß, verzaubert durch seinen malerischen Stil und regt sogar ein wenig zum Nachdenken an. Eine mehr als würdige Fortsetzung. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Beim ersten Ni No Kuni wurde vor allem mit großen Namen wie Studio Ghibli und Level-5 geprahlt. Das beste Material war schon in den ersten Stunden verpulvert. Der Zeichentrickstil war wichtiger als das eigentliche Spiel. Nach der anfänglichen Faszination blieb nur noch das nervige Sammeln von Kreaturen, ein gehemmtes Kampfsystem und im letzten Drittel ein nervtötendes Grindfest. Ich war enttäuscht. Doch diesen Fehler begeht Level-5 mit der Fortsetzung nicht. Das Pacing ist fabelhaft, Stück für Stück entfaltet sich das Spiel und zeigt mit jedem Kapitel eine neue kleine Überraschung. Sei es als Spielmechanik oder in der Handlung. Völlig ohne Grind kommt es zwar nicht aus, doch anhand meines gedeihenden Königreichs sehe ich ohne Umschweife die Früchte meiner Bemühungen. Vor allem nimmt mich die Welt gefangen. Dabei ist das bunte Treiben kein sinnbefreiter Zirkus, sondern erzählt zwischen den Zeilen durchaus eine Geschichte mit Tiefgang.

NI NO KUNI 2 SCHICKSAL EINES KÖNIGREICHS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5 4460 / AMD FX-6300
GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7 3770 / AMD FX-8350
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wundervoller Zeichentrickstil mit Seele
- berührender, meisterhafter Soundtrack
- fantasievolle Umgebungen und Kreaturen
- überzeugende Mimik
- spartanische Hintergrundgeräusche

SPIELEDISIGN



- schnelles, durchdachtes Kampfsystem
- Aufbau-Modus im Suikoden-Stil
- unterschiedlichste Spielelemente
- Progression durch Königreich
- uninspizierte Botengang-Quests

BALANCE



- durchdachte Steuerung
- gute Tutorial-Einblendungen
- übersichtliche Questlogs
- angenehme Lernkurve
- für Rollenspiel-Profis insgesamt zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- spannende Geschichte mit Tiefgang
- gut geschriebene Hauptcharaktere
- märchenhafte Atmosphäre
- gutes Reisegefühl
- ein paar Charaktere bleiben flach

UMFANG



- umfangreicher Aufbau-Part
- viele Modifizierungen bei Waffen und Ausrüstung
- über 150 Nebenquests
- sehr viele Umgebungen
- zusätzliche schwere Dungeons (Traumtüren)

FAZIT

Zauberhaftes und motivierendes Rollenspiel mit tollem Genre-Mix und einer mitreißenden Fantasiewelt im Ghibli-Stil.

