

Dragon Quest 11

DOPPELTER DURCHBRUCH?

Genre: **Japano-Rollenspiel** Publisher: **Chunsoft** Entwickler: **Square Enix** Termin: **4.9.2018**

Auf DVD: Preview-Video

Nach acht Jahren erscheint wieder ein Hauptteil der Dragon-Quest-Reihe im Westen, diesmal auch für den PC. Kommt die in Japan extrem erfolgreiche Serie damit endlich auch in Europa richtig an?

Von Hannes Rossow

Die Dragon-Quest-Reihe wird gern als Dinosaurier bezeichnet, und der Vergleich stimmt. Zum einen, weil die Serie bereits über 30 Jahre alt ist (entspricht etwa der Kreidezeit im Videospielbereich), und zum anderen, weil sich Dragon Quest aus Evolutionsicht (zumindest im Westen) ebenfalls nie durchsetzen konnte. Das heißt aber nicht, dass die märchenhafte JRPG-Reihe ausgestorben ist. Tatsächlich gibt es jetzt

mit Dragon Quest 11: Streiter des Schicksals einen neuerlichen Versuch, die Marke im Westen zu etablieren. Gut für uns: Das Spiel wird auch in einer PC-Version erscheinen.

Neu, aber nicht taufisch

So richtig neu ist das großangelegte JRPG für PS4, Nintendo Switch und eben PC allerdings nicht, denn das japanische Original erschien schon im Sommer 2017 und wird jetzt erst für den Release im Westen lokalisiert. Die Wartezeit lohnt sich allerdings, denn Dragon Quest 11 kam nicht nur bei der japanischen Fachpresse und den Fans gut an, sondern wurde für die Veröffentlichung im Westen auch ordentlich überarbeitet.

Wir hatten die Gelegenheit, in die englischsprachige Version reinzuspielen, und sind zuversichtlich, dass der internationale Durchbruch der Serie diesmal gelingen könnte. Dragon Quest 11 scheint viele Fesseln des für die Reihe typischen, konservativen Spieldesigns abstreifen zu wollen und nutzt eine halboffene Spielwelt, ein actionreiches Kampfsystem und legt den Fokus auf Erkundung. Der Charme der Reihe soll aber erhalten bleiben.

Wenn sich Warten lohnt

Die Änderungen der europäischen Version von Dragon Quest 11 können sich sehen lassen. So wurde für den Westen eigens eine englische Sprachausgabe

(deutsche Texte wird es auch geben) produziert, das Original war komplett stumm. Dort »sprechen« die Charaktere lediglich in Textboxen. Außerdem gibt es einen neuen, härteren Schwierigkeitsgrad, eine bitter nötige Sprintfunktion und überarbeitete Menüs, die dem »westlichen Geschmack« entsprechen (also aufgeräumter und damit deutlich besser navigierbar sind).

In der etwa zweistündigen Version von Dragon Quest 11, die wir gespielt haben, konnten wir sowohl den eher ruhigen Beginn des Spiels anschauen als auch in einen späteren Part reinspielen, wo wir uns mit vollbesetzter Party durch die Wüstenwelt von Gallopolis geschlagen haben. Auch wenn sich im Vergleich zu Dragon Quest 9 oder Dragon Quest 8 spielerisch auf den ersten Blick viel getan hat (dazu gleich mehr), verspricht Dragon Quest 11 denselben Charme wie die Vorgänger.

Größer! Schneller! Besser!

Eine begrüßenswerte Neuerung ist das Kampfsystem, das sich auf Wunsch auch etwas dynamischer gestalten lässt. Standardmäßig sehen wir unsere Recken ganz klassisch in Reih und Glied stehen, um die putzigen Akira Toriyama-Monster nacheinander niederzustrecken.

Wir dürfen aber zum Beispiel einstellen, dass wir alle Party-Mitglieder von Hand befehligen und uns zwischen den Attacken frei auf dem Schlachtfeld bewegen können. Etwas statisch bleibt die Dragon-Quest-Action

Kloppen in klein

Wer Dragon Quest 11 mobil spielen möchte, hat mehrere Möglichkeiten. Das Japano-Rollenspiel erscheint für Nintendos Switch, es gibt aber auch eine Version für das mittlerweile in Ehren ergraute Nintendo 3DS. Letzte Fassung bleibt aber in Japan, eine Veröffentlichung im Westen ist nicht geplant. Spielerisch sind die Unterwegsversionen nah an den »großen« Fassungen, grafisch muss man aber Abstriche machen.



Die Gegner sind in der Spielwelt zwar sichtbar, ein Kampfbildschirm öffnet sich aber trotzdem.



Dragon Quest 11 stellt seine Helden wieder vor große Herausforderungen.

(etwa im Vergleich zum actionreichen Final Fantasy 15) dann aber doch, immerhin lässt sie sich aber etwas auflockern.

Eine richtige Open World bietet Dragon Quest 11 zwar nicht, aber die halboffenen Areale sind die mit Abstand weitläufigsten Gebiete der Seriengeschichte. Unser namenloser Held, der (wie immer in Dragon Quest) seinem Schicksal als Auserwählter folgt, kann die Spielwelt entweder zu Fuß durchqueren oder sich in den Sattel schwingen und durch die Gegend reiten. Im Weg stehende Monster werden dabei ganz einfach umgerannt. Auf dem Weg zum nächsten Story-Abschnitt können wir optionale Aufgaben erledigen oder Geheimnisse entdecken – Zelda: Breath of the Wild lässt grüßen!

Die Charakterentwicklung wurde im Vergleich zu den Vorgängern ebenfalls ausgebaut und wir können nun Fertigkeitspunkte auf einem Talentbaum verteilen, der an das Sphärobrett von Final Fantasy 10 erinnert. So lässt sich die Ausrichtung der Spielfiguren etwas persönlicher gestalten, anstatt die Party-Mitglieder ganz automatisch ihre jeweiligen Fähigkeiten erlernen zu lassen. Wenn wir unterwegs unser Lager an bestimmten Punkten aufschlagen, können wir zudem auch wieder ein Crafting-System nutzen, mit dem wir neue Ausrüstung schmieden.

60 Stunden-Märchen

Was das Storytelling von Dragon Quest 11 angeht, scheint sich die Reihe trotz aller mechanischen Modernisierungen allerdings treu zu bleiben: Der auserwählte Held wird mal wieder gezwungen, sein Heimatdorf zu verlassen, trifft nach und nach auf neue Begleiter und bleibt dabei serientypisch von Anfang bis Ende stumm. Allerdings scheint die Entwickler um Takeshi Uchikawa auch hier der Größenwahn gepackt zu haben. So ist die Stadt Helidor nicht nur unfassbar groß, sondern auch vollgepackt mit NPCs, die Sidequests verteilen und ihren Senf zu allen Ereignissen dazugeben.

Wer sich nur an die umfangreiche Hauptgeschichte von Dragon Quest 11 halten will, ist laut Producer Okamoto Hokuto trotzdem um die 60 Stunden mit dem Spiel beschäftigt. Zahlreiche Nebenaktivitäten und Minispiele wie das Pferderennen in Gallopolis sollen die Spielzeit allerdings an die 100-Stunden-Grenze bringen. Wie bei den einzelnen Final-Fantasy-Ablegern auch ist es auch bei Dragon Quest 11 nicht nötig, irgendwelche Vorkenntnisse der Reihe mitzubringen. Das Spiel steht storymäßig vollständig für sich selbst. Das kommt den PC-Spielern entgegen, die noch keinen der Vorgänger auf Konsole gespielt haben. ★



Hannes Rossow
@Treibhauskonfekt



Dragon Quest 11 ist seit dem 8. Teil der erste Hauptableger der JRPG-Reihe, der im Westen auf »großen« Plattformen wie der PlayStation 4 oder eben dem PC erscheint. Und dieses Mal soll es mit dem internationalen Durchbruch endlich klappen. Die Öffnung der Spielwelt und die kleinen, vielen spielerischen Modernisierungen lassen vermuten, dass Dragon Quest 11 auch für Neueinsteiger gedacht ist. Und dem ersten Eindruck nach spielt sich Dragon Quest nun wirklich etwas bequemer.

Trotzdem bleiben ein paar Altlasten der eher japanisch-konservativen Reihe bestehen, und selbst mit dem etwas dynamischeren Kampfmodus könnte bei Anfängern in den vielen Scharmützeln schnell Langeweile aufkommen. Dennoch bleibe ich optimistisch, dass Dragon Quest 11 endlich etwas mehr Spieler für sich begeistern kann, der charmanten Reihe wäre es wirklich zu wünschen.



Wer nicht nur latschen möchte, darf sich auch in den Sattel schwingen.



Die Spielareale in Dragon Quest 11 bilden keine echte offene Spielwelt, hübsch sind sie dennoch.