



Rollenspiel „Ni No Kuni“:
Zauberhafte Parallelwelt an der
optischen Kitschgrenze

Olivers Reise

In „Ni No Kuni“ sorgt ein oscarprämiertes Studio für große Optik.

Zauberhafte und verzauberte Welten sind die Spezialität des japanischen Animationsstudios Ghibli, und zu Recht hat es für seinen Welterfolg „Chihiros Reise ins Zauberland“ einen Oscar gewonnen. Daher konnte nichts schiefgehen, als das Entwicklerstudio Level 5 („Dragon Quest IX“, „Professor Layton“) mit Studio Ghibli das Spiel „Ni No Kuni“ produzierte. Darin wird das Schicksal von Oliver erzählt, einem Jungen, der zu früh erwachsen werden muss, nachdem er seine Mutter verloren hat. Er flüchtet sich in eine Phantasiewelt, in der er Abenteuer bestehen und kämpfen muss. Das bedeutet, dass Spieler nach einem ausgeklügelten System den verschiedenen

Kämpfern Befehle geben müssen. In „Ni No Kuni“ macht das viel Spaß. Das Spiel zeigt, dass auch hierzulande japanische Rollenspiele funktionieren. Denn während es in westlichen Produktionen hauptsächlich darum geht, selbst Entscheidungen zu treffen und den Protagonisten nach eigenen charakterlichen Vorstellungen zu formen, so geben japanische Spiele das meiste vor. Weshalb das Ergebnis zwar vorhersehbar ist, aber in „Ni No Kuni“ trotzdem berührend. Wer die an die Kitschgrenze heranreichende Optik und die nicht immer subtilen Botschaften mag, für den ist „Ni No Kuni“ ein zauberhaftes Meisterwerk.

CARSTEN GÖRIG

„Ni No Kuni“
von Namco
Bandai für
Playstation 3

Neue Software



Dead Space 3 (Electronic Arts)

Mehr ist nicht unbedingt besser. Das Weltraumgruselspiel „Dead Space 3“ hat mehr Monster, mehr dunkle Gänge und eine längere Spieldauer als die Vorgänger. Besser ist es nicht. Im Gegenteil: Die ersten Teile waren atmosphärisch dicht und gruselig, weil sie nach dem „Alien“-Prinzip funktionierten, welches wahren Horror

nur durch das erzeugt, was man nicht sieht. Teil drei ist dagegen auf Action getrimmt und mit einer Story versehen, die mit lahmen Dialogen und einer öden Dreiecksbeziehung nervt. Auch die Wandlung des Protagonisten Isaac Clarke vom stummen Vertreter des Spielers in einer fremden Welt zu einem gelangweilten Weltenretter ist nicht gerade hilfreich. Allein der Schlussteil von „Dead Space 3“ macht gruseln und staunen, weil er in einer an Lovecraft erinnernden Alptraumwelt spielt. Schade, dass man bis dahin zehn Stunden braucht.



Wave Trip (Lucky Frame)

Ein Raumschiff fliegt von links nach rechts durch das Bild. Auf seinem Weg muss es Objekten ausweichen, andere aufsammeln. Je geschickter man ist, desto flüssiger wird das Spielgeschehen,

desto rauschhafter die Erfahrung. Das Spielprinzip von „Wave Trip“ ist nicht neu. Besonders aber wird das iPad-Spiel durch die abstrakte Grafik und weil es ein klassisches Konzept mit einem Musikgenerator verknüpft. Jedes Objekt, das eingesammelt wird, macht einen Ton, ist ein Sample. Nach und nach verbinden sich diese, werden zu einem kompletten Musikstück. Das geht schneller, je besser man das Raumschiff steuert. Gleichzeitig aber ist „Wave Trip“ auch ein Programm, mit dem Spieler selber Level bauen, Objekte ins Bild setzen und eigene Stücke komponieren können. Aus dem Spiel wird eine einfache zu bedienende Musikmaschine.

CARSTEN GÖRIG