Bravely Default



Genre
Rollenspiele

USK
ab 12 Jahre (?)

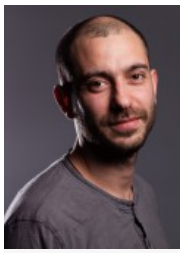
Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Square Enix
Erscheinungsjahr	2013.12
Systeme	Nintendo 3DS
System im Test	Nintendo 3DS
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Klassisches Fantasy-Rollenspiel für Genre-Einsteiger und -Veteranen

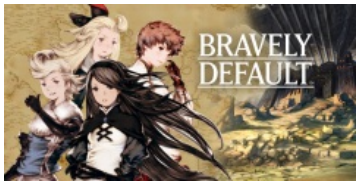


Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Bravely Default spielt in der Welt Luxendarc, welche durch das Licht der vier elementaren Kristalle Feuer, Wasser, Wind und Erde erschaffen wurde. Eine böse Macht scheint diese zu verschlingen und stürzt die Natur in ein Ungleichgewicht, welches das nahe Ende Luxendarcs bedeuten könnte. Agnès Oblige, die Vestalin des Windkristalls, war Zeugin des furchtbaren Spektakels. Durch das selbstlose Handeln der Ministranten konnte sie vom Windkristall beschützt werden und begibt sich somit auf die Reise zu den weiteren Kristallen, um diese zu erwecken und somit das Licht zurück nach Luxendarc zu bringen. Auf dem Weg ihres Abenteuers trifft sie auf Tiz Arrior, einen jungen Dorfburschen, welcher mit ansehen musste, wie sein Dorf Norende von einem riesigen Abgrund verschluckt wurde. Als einziger Überlebender fühlt er sich verpflichtet, Agnès zu helfen und sein Heimatdorf wieder aufzubauen. Zusammen treffen sie auf zwei weitere Gefährten namens Ringabel, einen jungen Casanova mit verlorenem Gedächtnis, und Edea, einer impulsive junge Frau, welche sich gegen ihr Volk aus Eternia und deren Sichtweise des Antikristallismus stellt.



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf | Spieletester an der HHU



Text von Fabian Thoma



Pädagogische Beurteilung:
Rollenspielklassiker
Square Enix ist bekannt für Spielereihen wie Final Fantasy, Dragon Quest oder Kingdom Hearts. Allesamt Rollenspiele mit tiefergehenden Geschichten, einem gut durchdachten Kampf- und

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Levelsystem sowie atemberaubender Grafik. *Final Fantasy* war über seine 30 Jahre andauerndes Bestehen mit gut 15 Haupttiteln und einigen Spin-offs immer wieder ein Garant für innovative Grafik. Dennoch gibt es auch einige negative Aspekte an den älteren Rollenspielklassikern der Reihe. Alte Mechaniken wie ständig auftauchende Zufallskämpfe können frustrieren. Mit *Bravely Default* versucht Square Enix einen weiteren japanischen Rollenspielklassiker für den Nintendo 3DS zu platzieren, der die alte Nostalgie und Faszination des Genres wieder aufblühen lassen soll.









Siehe auch

- Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX
- Final Fantasy XV
- Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs

Rundbasierte Kämpfe mal anders
Bravely Default bleibt dem rundenbasierten Kampfsystem à la *Final Fantasy* treu, erweitert dieses jedoch um weitere Komponenten. Die Haupterweiterung ist das Brave- und Default-System. Während eines Kampfes können Brave-Punkte (BP) ausgeben werden, um mehrere Aktionen wie ‚Angriffe' oder ‚Objekte benutzen' zu verwenden. Sollte der BP-Wert unter null fallen, muss der Charakter so viele Runden aussetzen, bis der BP Wert wieder den Wert Null erreicht. Eine Runde regeneriert dabei immer einen BP. Ebenso kann ‚Default' verwendet werden. ‚Default' steigert den BP Wert um einen Punkt und bringt den Charakter in die Verteidigungsstellung, um weniger Schaden zu erhalten. Durch dieses System hat man die Möglichkeit, früh im Spiel Gegner zu besiegen bzw. mehrere Aktionen auszuführen, um seine Gruppe während des Kampfes komplett zu heilen, welches den Taktikgehalt immens steigert und Kämpfe gegen schwächere Gegner beschleunigt. Wem die Kampfanimationen zu lange dauern, der kann mit Hilfe des Steuerkreuzes die Spielgeschwindigkeit verdoppeln bzw. vervierfachen.

Qual der Wahl - Jobsystem
Das Charaktersystem ist relativ komplex. Es gibt 24 verschiedene Jobs, die jedem einzelnen Gefährten zur Verfügung stehen, vom Krieger über Magier bis hin zum Händler. Diese Jobs werden mit Hilfe der Job-Asterisken ausgerüstet. Asterisken sind Ausrüstungsgegenstände in Form von Juwelen. Sie können jederzeit beliebig ausgetauscht werden. Pro Kampf werden sowohl Erfahrungspunkte für das Level des Charakters als auch Jobpunkte vergeben, um neue Fähigkeiten des ausgerüsteten Jobs zu erlernen. Will man seinen aktuellen Job wechseln, so kann man immer noch zuvor erlernte Fähigkeiten eines anderen Jobs unter Hilfsfähigkeiten ausrüsten, um seinen Charakter noch differenzierter zu individualisieren.

Multiplayerelemente? Wozu?
Einen richtigen Multiplayermodus bietet *Bravely Default* nicht, nur einige Ansätze, um das Spiel vielseitiger zu gestalten. Unter dem Speichermenü gibt es die Möglichkeit, mit Hilfe einer Internetverbindung Daten zu aktualisieren und somit Freunde im Spiel zu finden, welche dann passiv im Kampf helfend beistehen können. Passiv deshalb, weil hinzugefügte Freunde nicht aktiv ins Geschehen eingreifen können, ebenso wie die Spielenden selbst, die ebenso Hilfe senden können. Während eines Kampfes können im Kampfmenü Freund_innen gerufen werden, wodurch Charaktere eines anderen Spielenden zu Hilfe eilen. Mit jedem Hilferuf steigt auch die Affinität zu diesen Charakteren und stärkt somit die Stärke. Neben ‚Freunde rufen' und ‚Hilfe senden' gibt es auch die den Befehl ‚Abilink', mit dem die Fähigkeiten seiner Freund_innen im Kampf ausgeliehen werden können. Zwingend notwendig sind diese Funktionen aber nicht.
Im Hinblick auf die Multiplayer-Möglichkeiten ist der Wiederaufbau des Dorfes Norende der interessanteste Aspekt. Mit Hilfe von ‚Daten aktualisieren' bekommt man einen geringen Anteil an Dorfbewohnern, welche beim Aufbau der Stadt eingesetzt werden müssen. Für jeden eingesetzten Bewohner in eine Aktion, wie den Wiederaufbau eines Trankladens, sinkt die Fertigstellungszeit um die Hälfte. Im Hinblick auf die Bauphasen späterer Gebäude, welche bis zu 100 Stunden dauern können, ist eine große Anzahl von Dorfbewohnern sehr wichtig. Allein fünf eingesetzte Dorfbewohner können die Bauphase dabei auf etwa 3 Stunden senken. Diese Gebäude werden nicht nur aus Spaß fertiggestellt, sondern dienen den Spieler_innen als Einkaufsmöglichkeiten für Ausrüstung und Objekte und können ebenso einige Geschenke der Dorfbewohner gewähren. Zudem können Erzfeinde in Form von starken Monstern von anderen Spielenden losgeschickt werden, welche dann das Dorf angreifen. Diese Art Bosse kann man zum Aufleveln besiegen, als auch zu Dörfern anderer Spieler_innen weiterschicken, falls diese zu stark sind.
Zu guter Letzt gibt es noch das ‚Bravely Second'. Während eines Kampfes kann mit Hilfe der Start-Taste die Zeit eingefroren werden, um Gegner handlungsunfähig zu machen. Die Spielenden können selbst weiterhin Aktionen ausführen, jedoch kostet jede einzelne Aktion einen SP-Punkt. SP-Punkte können durch SP-Tränke oder im Standyby-Modus des Nintendo 3DS erworben werden (1 Punkt alle 8 Stunden). Da SP-Tränke sehr rar sind, können diese im Nintendo eShop auch für jeweils 99 Cent erworben werden. Allerdings spielt die Funktion ‚Bravely Second' für den Spielverlauf und -erfolg eine untergeordnete Rolle.

Nervige Zufallskämpfe sind Schnee von gestern
Japanische Rollenspiele sind bekannt für ihre massive Anzahl an Zufallskämpfen sowie sehr langen Spielzeiten, beispielsweise durch das Aufleveln der Charaktere. Dieses Problem haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und ein kleines aber feines Menü entwickelt, um für Rollenspiel-Neulinge die Schwierigkeit anzupassen und dadurch den gesamten Spielaufwand zu verkürzen. Allerdings gibt es auch für Genre-Veteranen Herausforderungen. Unter den Einstellungen gibt es die Möglichkeit, die Monster-Häufigkeit in Prozent anzupassen, genauso wie den Erhalt von Erfahrungspunkten oder Gold aufzuheben. Mit diesen Einstellungen kann man die Anzahl der Zufallskämpfe ganz ausstellen, minimieren oder sogar erhöhen. Hier kann der Schwierigkeitsgrad also auch extra erhöht werden, um eine zusätzliche Herausforderung zu schaffen.

Wäre ich doch nur eine Leseratte...

Genretypisch gibt es eine Menge Text zu lesen. Der Titel lebt von seiner Geschichte und den damit verbundenen Dialogen, die die Gefühle und Gedanken der liebevoll gestalteten Charaktere näherbringen. Ebenso lassens die Texte die Spielenden regelrecht in die Spielwelt eintauchen. Zur Atmosphäre tragen auch die wunderschön handgezeichneten Städte und Landschaften und der orchestrale Soundtrack bei. Manchmal gibt es aber auch Stellen, in denen Gruppengespräche vermehrt auftauchen und die Spielenden regelrecht aus dem Spielfluss zerren können. Wer jedoch keine Probleme mit der Menge an literarischem Inhalt hat und noch immer mehr erfahren will, dem wird über das Tagebuch eine Enzyklopädie angeboten. Diese wird mit jedem neu erforschten Trank, Land oder Charakter Stück für Stück komplementiert. *Bravely Default* beinhaltet klassische japanische Rollenspiel-Themen wie Loyalität, Kameradschaft, Liebe, Mitgefühl, Leid und vieles mehr und orientiert sich somit an seinen großen Vorbildern.

Fazit:
Bravely Default erinnert in vielen Aspekten an die alten *Final Fantasy*-Klassiker. Der Titel merzt allerdings viele Kritikpunkte alter Rollenspiele in Sachen Zeitaufwand, Spielmechaniken oder Häufigkeit von Monsterbegegnungen aus und bietet eine wunderschöne, leicht zugängliche Geschichte für Rollenspiel-Fans und -Einsteiger ab 12 Jahren.

Diese Kritik ist von Studierenden der Philosophischen Fakultät an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf verfasst. Die unter der Leitung von Koray Çoban durchgeführte und von Daniel Heinz und Dirk Poerschke unterstützte Übung 'Spieletester' präsentiert sich unter spieletester.phil.hhu.de.

Druckansicht

Weiterempfehlen

