

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Gute alte Zeit: Lufia II – Rise of the Sinistrals

Dennis Deuster am Sonntag, dem 11. Februar 2024

In der Vorweihnachtszeit hat es mich gepackt: Ich habe mir eine Mini-Spielkonsole für meine alten Lieblinge aus der SNES- und C64-Zeit gebaut. Und als erste Perle aus dem Fundus großartiger Spiele der damaligen Zeit habe ich mir eines der großen JRPGs der 16-Bit-Ära herausgepickt: Lufia II – Rise of the Sinistrals. Das Spiel wurde von IGN auf Platz 34 der „Top 100 SNES Games of All Time“ bewertet. Und meiner Meinung nach verdient es sich einen Platz in diesem Spieleolymp durchaus. Aber zum Spiel selbst...

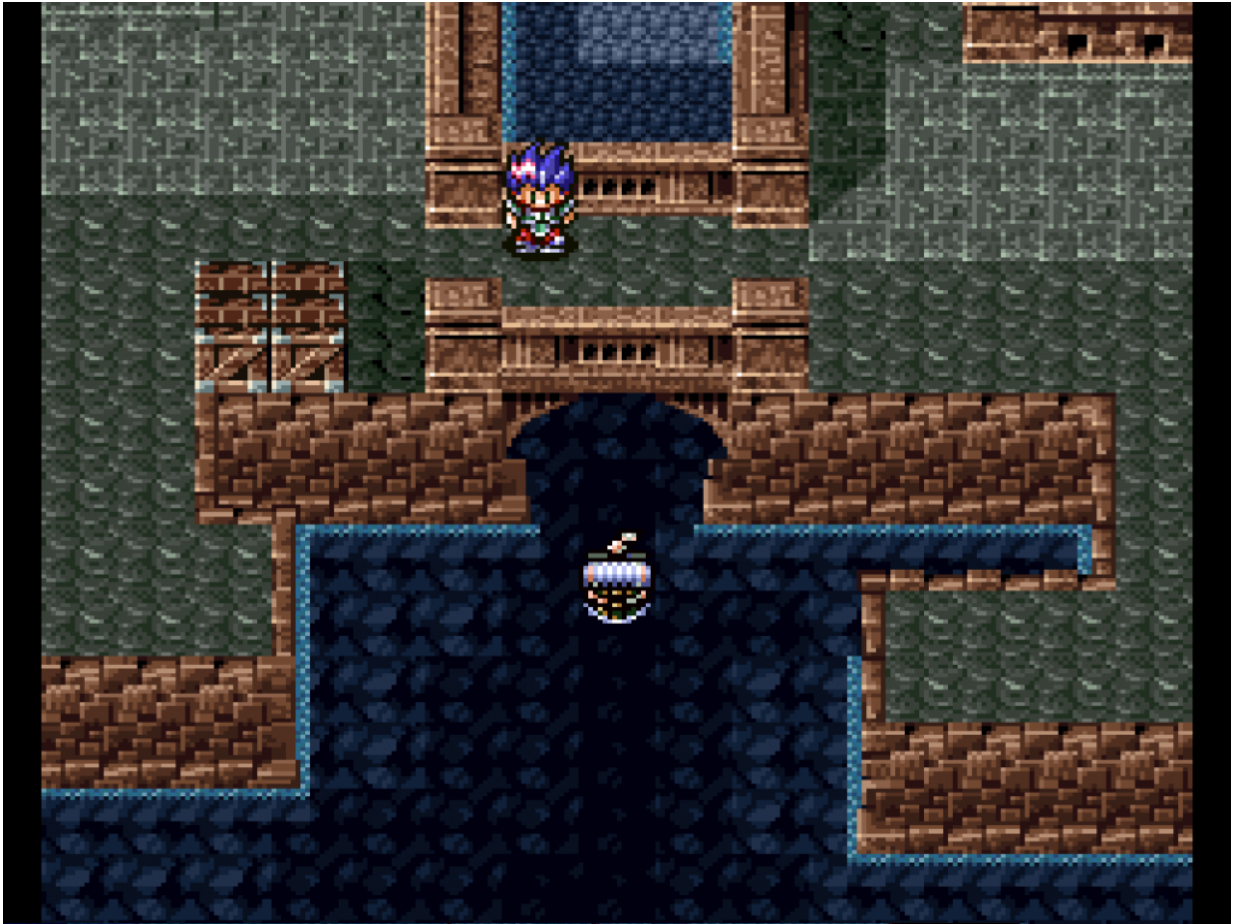
Lufia II ist, wenig verwunderlich, der Nachfolger zu „Lufia & The Fortress Of Doom“ aus dem Jahr 1993. Der zweite Teil erschien 1995 zunächst in Japan und als PAL-Version 1997 auch in Deutschland und ist zeitlich vor seinem Vorgänger angesiedelt. Die Story dreht sich darum, wie Maxim und seine Freunde vor der Geschichte von „Lufia & The Fortress Of Doom“ die Sinistrals (dt. „Höllenfürsten“) besiegen und den Grundstein zwischen dem Krieg der Menschheit mit diesen übernatürlichen Wesen legen.



Dabei zeigt Lufia II deutliche Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger. So war es damals schon sehr innovativ, dass es keine Zufallskämpfe mehr gab und man Gegnern ausweichen konnte. Für das JRPG-Genre damals absolut unüblich, man denke nur an die Final Fantasy- oder Dragon Quest-Reihe. Auch das im selben Jahr veröffentlichte Chrono Trigger bekam für die gleiche Mechanik richtigerweise viel Lob.



Rise of the Sinistrals bot aber auch noch weitere nette Ergänzungen zu Lufia I: Es gab eine große Anzahl an Puzzeln, die im Laufe der Story immer komplexer wurden und manches mal zum „Um-die-Ecke-Denken“ anregen. Teils waren sie aber auch so bockschwer, dass ich nicht umhin kam, nach zig Fehlversuchen online die Lösung nachzuschlagen. Vermutlich waren die teils wirklich bockschweren Rätsel einer der Gründe, warum ich Lufia II damals nie durchgespielt hatte. Denn in diesen entschleunigten Offline-Zeiten gab es nur wenige Möglichkeiten, an Lösungsmaterial zu kommen. Heute reicht ein Klick.





Die Spielmechanik ist recht schlicht gehalten: Meist gelangt man in einer Stadt und deren Einwohner haben mit einem Problem zu kämpfen. Mal geht es um politische Konflikte, mal ist der Dorfälteste verschwunden oder ein Edelstein wird vermisst. Unsere Crew ist dann natürlich zur Stelle und wird zum Problemlöser, indem es das „Monster of the Week“ besiegt. Daraufhin gestattet man uns dann, durch den nächsten Schrein zu gehen und die Welt weiter zu erkunden. Später erhält man dann die Möglichkeit, mit dem Schiff zu reisen – zunächst automatisiert, später autark. Unser Schiff wird später sogar noch zum U-Boot und final zum Luftschiff, so dass man die offene Welt nach Lust und Laune bereisen kann.



Das Gameplay konzentriert sich neben der Story vorallem auf die angesprochenen Rätsel und die Kämpfe. In letzteren gibt es die Optionen Angriff, Magie, Items und die so genannten „IP Attacks“. Je mehr Schaden ein Charakter erleidet, desto voller wird der IP-Balken und ermöglicht dadurch Spezialattacken, die wiederum an die ausgerüsteten

Gegenstände gekoppelt waren. Ein nettes Konzept. Hinzu kommen sogenannte „Kapselmonster“, automatisch agierende Begleiter, die man im Laufe des Spiels füttern und dadurch upgraden kann. Sie sind aber in keiner Weise essentiell wichtig, um das Spiel zu meistern, sondern eher schmuckes Beiwerk.



Die „Ahnenhöhle“ ist ein süchtig machender Zeitfresser

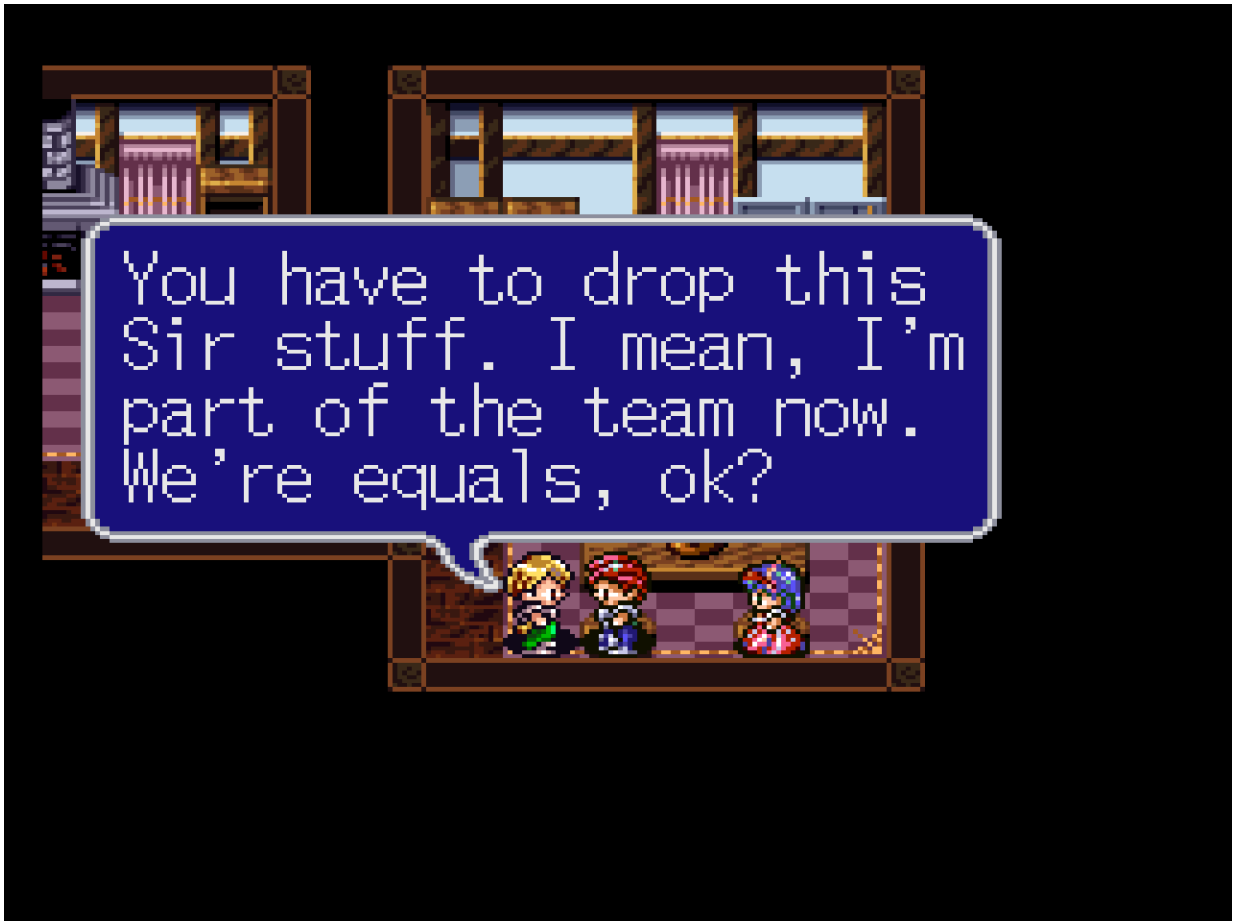
Eine weitere Besonderheit des Spiels ist die sogenannte „Ahnenhöhle“. Im Prinzip ein Spiel im Spiel, bei dem man in einer Art Rogue-lite auf Level 1 in zufällig erstellte Levels startet und dabei Items aus roten Kisten erhält, die man beim Verlassen der Höhle verliert, sowie Items aus blauen Kisten, die man behalten kann und mit denen man auch beim nächsten Anlauf in Level 1 der Höhle startet. Ziel ist das Erreichen von Level 99 und das Sammeln diverser Iris-Gegenstände, die aber nur einen Sammlerwert haben. Ich habe auch diesmal wieder einige Stunden in dieses „Minigame“ gesteckt.



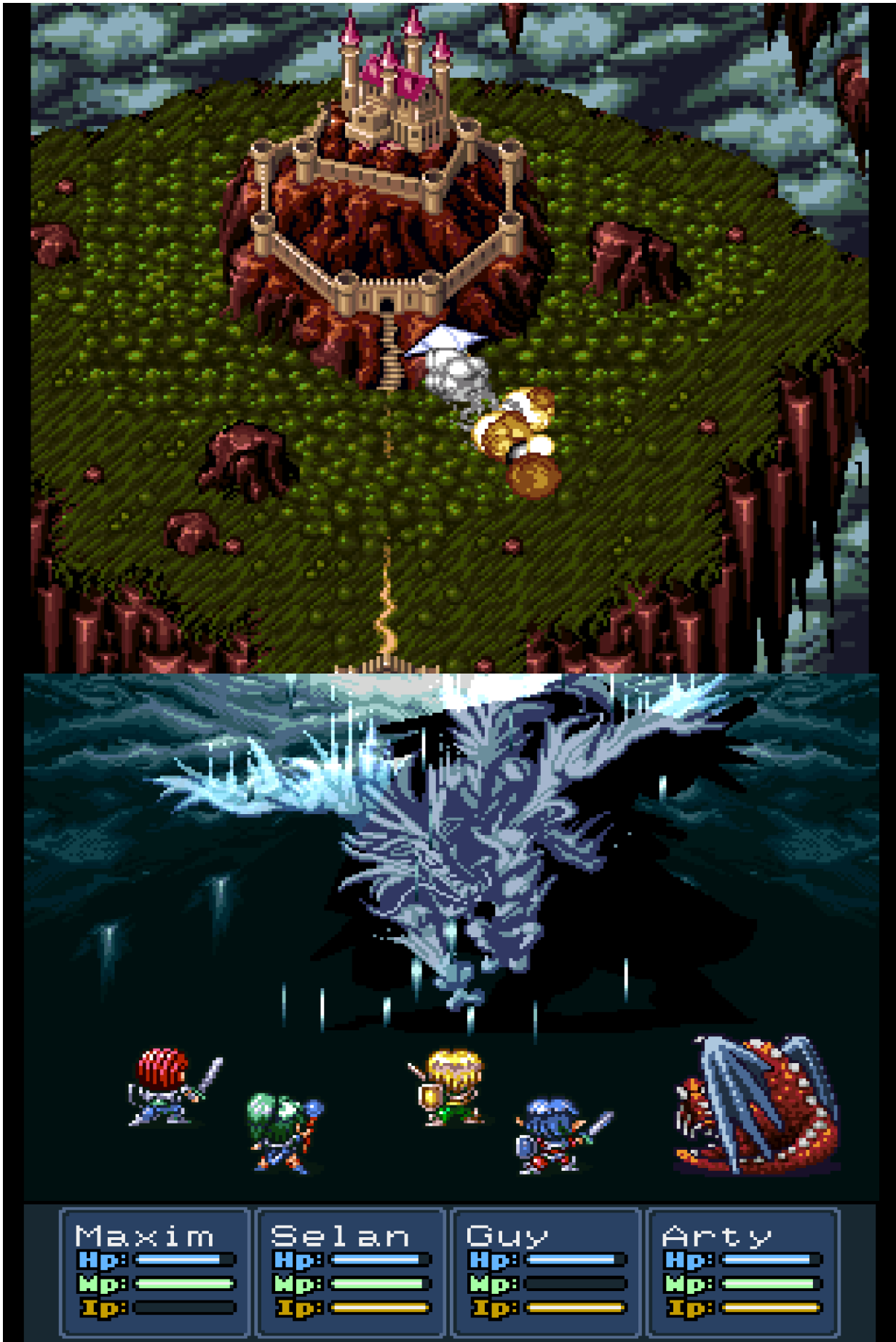


Die Story von Lufia II ist im Grunde schnell erzählt: Unser Held Maxim wird von einer mysteriösen Frau aufgesucht, die ihm mitteilt, das es sein Schicksal ist, seine Kampfkraft einzusetzen, um die Welt von einer großen Bedrohung zu retten. Dabei handelt es sich um die namensgebenden Sinistrals, Götterwesen, die die Welt unterjochen und schlussendlich vernichten wollen.

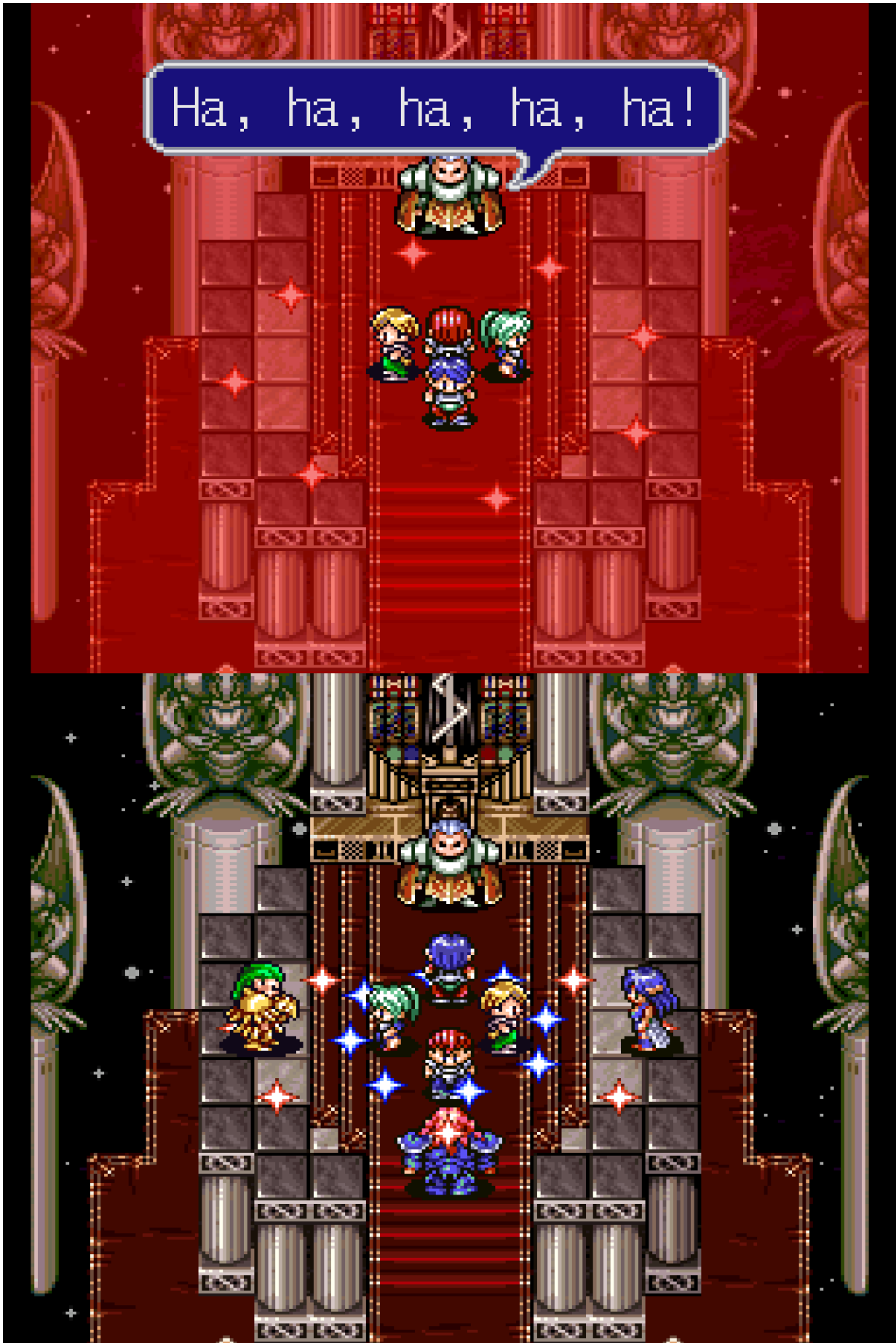
Maxim trifft im Laufe seiner Reisen Mitstreiter, die ihm beistehen und letztlich dabei Helfen, die Welt von den Sinistrals zu befreien. Die Bossfights allgemein sind nicht unbedingt fordernd. Der einzige Boss, der mich wirklich etwas genervt hat, war eine Spinne, die ziemlich zu Anfang des Spiels erscheint. Nachdem ich aber das Lager des Bosses davor nachträglich gelootet hatte, fand ich eine Waffe, die auch diesen Kampf einfach machte. Selbst die Obermotze des Spiels, die Sinistrals, sind im Grunde keine Herausforderung. Das ist etwas schade, aber vielleicht war ich zu den Zeitpunkt auch einfach overleveled.













Your father and mother
saved this world.



THE END

Das Spiel an sich spielt sich auch heute noch angenehm flüssig und ist im Grunde recht gut gealtert. Für einen 30 Jahre alten Titel schaut es tatsächlich sogar ziemlich gut aus, wenn man weit genug vom TV-Gerät weg sitzt. Und der Soundtrack ist ebenfalls wirklich

gut und verdient eigentlich eine moderne Adaption. Vielleicht gibt es ja sogar mal ein Remake mit Grafik- und Soundupdate. Remakes liegen ja eindeutig im Trend. Und warum dafür nicht eines der besten JRPGs seiner Zeit verwenden? Ich würde es mit Freude noch einmal spielen.

Habt Ihr Lufia II oder seinen Vorgänger auf dem SNES gespielt? Wie lange hat Euch die Ahnenhöhle gefesselt? Kennt Ihr vielleicht sogar die weniger rühmlichen Nachfolger auf anderen Systemen?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 11. Februar 2024 um 10:30 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>