

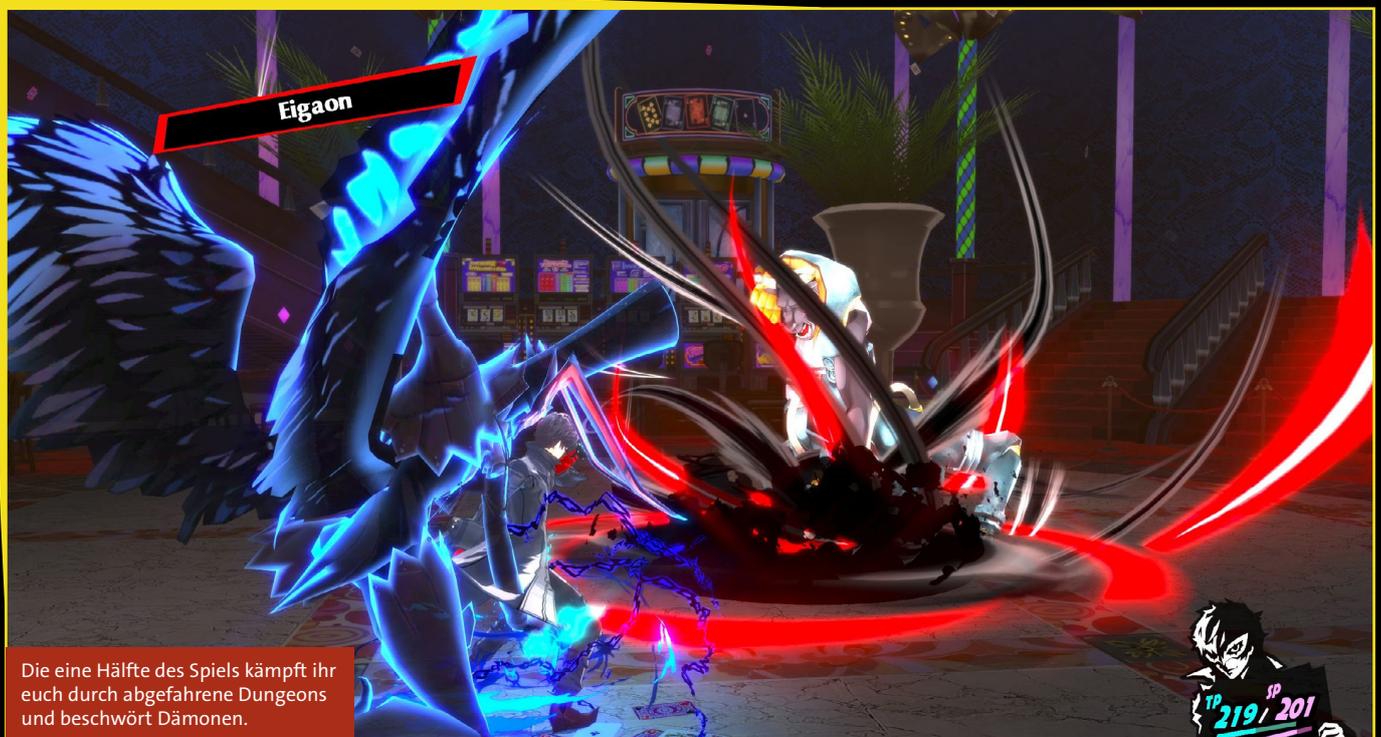


Persona 5 Royal

# EIN MEISTERWERK

Genre: Rollenspiel Publisher: Atlus Entwickler: Atlus Termin: 21.10.2022 Sprache: Englisch, Japanisch, deutsche Texte  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 100 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: PC Game Pass

Persona 5 mag RPG-Puristen durch seine Anime-Optik abschrecken, zählt aber zu den bestbewerteten Spielen aller Zeiten, und nun könnt ihr es endlich auch auf dem PC erleben. Von Heiko Klinge



Die eine Hälfte des Spiels kämpft ihr euch durch abgefahrene Dungeons und beschwört Dämonen.

Ihr habt es vielleicht schon im Game Pass erspäht. Persona 5 Royal? Was soll das sein? Ich erkläre euch, warum das Rollenspielmeisterwerk eure Aufmerksamkeit selbst dann verdient, wenn ihr mit JRPGs sonst nur wenig anfangen könnt.

## Darum geht es

Persona 5 erschien ursprünglich im September 2016 exklusiv für PlayStation 4 und PlayStation 3, es erfordert keinerlei Kenntnis der Vorgänger, mixt aber genau wie die anderen Serienvertreter klassisches JRPG-Dungeon-Crawling mit einer Alltagssimulation.

Die eine Hälfte der je nach Spielweise rund 80 bis 140 Spielstunden schlüpft ihr in die Haut eines Highschool-Schülers, der nach einer Bewährungsstrafe wegen Körperverletzung nach Tokio verfrachtet wird und

sich dort in einer für ihn völlig neuen Umgebung zurechtfinden muss. Ihr führt zahlreiche Gespräche, büffelt für die Schule, nehmt Nebenjobs an, besucht Kinos, Restaurants oder Spielhallen und – am wichtigsten – knüpft neue Freundschaften. Im Verlauf der Story erschließen sich euch immer mehr Locations und so auch immer mehr Möglichkeiten, wie ihr eure Zeit verbringen könnt. Das ist wörtlich gemeint, denn jede Aktion kostet euch Zeit und will entsprechend wohlüberlegt sein. Zumal alles, was ihr macht, direkt eure fünf Basischarakterwerte Mut, Charme, Wissen, Güte und Geschick beeinflusst. Und die wirken sich nicht nur auf eure Erfolgchancen im normalen Alltag von Tokio aus, sondern selbstredend auch auf die zweite Spielhälfte von Persona 5. Direkt an eurem ersten Tag in der neuen Hei-

mat installiert sich eine mysteriöse App auf eurem Handy, mit der ihr auf die dunkle Seite von Tokio wechseln könnt, das sogenannte Metaverse. Hier manifestieren sich die menschlichen Abgründe eurer Widersacher aus der realen Welt in insgesamt acht extrem abwechslungsreichen Gedankenpalästen – große Dungeons, vollgestopft mit Monstern, Geheimnissen, Rätseln und Endbossen. Die Psyche eines sadistischen Sportlehrers, der seine Schülerinnen und Schüler sexuell belästigt beziehungsweise misshandelt, wird so im Metaverse zu einer mittelalterlichen Burg samt Gefängnis und Folterkeller. In der Psyche eines Kunstfälschers erkundet ihr wiederum eine groteske Kunstgalerie, einschließlich betretbarer Gemälde. Das klingt nicht nur massiv wild und kreativ, das spielt sich auch so.

Kämpfe bestreitet ihr rundenweise und mit den namensgebenden Personas – über 200 dämonische Wesen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten, die im Metaverse leben und die ihr wie in Pokémon-Spielen sammeln, leveln und sogar fusionieren müsst, um in den stetig anspruchsvoller werdenden Gefechten eine Chance zu haben.

### Themen der Schwergewichtsklasse

Okay, RPG-Puristen werde ich mit diesem ungewöhnlichen Szenario und Spielprinzip jetzt noch mehr abgeschreckt haben. Aber gebt dem Spiel und mir bei aller Skepsis weiter eine faire Chance. Denn Alltagssimulation hin, Pokémon-Prinzip her, ich bleibe dabei: Persona 5 lohnt sich für alle (!) Rollenspiel-Fans. Zum einen gibt's »normal« schon mehr als genug, zum anderen versteht Persona 5 für mich besser als nahezu alle anderen Genrevertreter der vergangenen Jahre, worauf es bei einem Rollenspiel am meisten ankommt.

Misshandlung, Spielsucht, Vereinsamung, Machtmissbrauch, Eitelkeit – Persona 5 fährt reihenweise Themen der Schwergewichtsklasse auf, ohne sich daran zu verheben. Ja, wie jedes JRPG bedient es sich dabei auch massiv des Stilmittels der Überzeichnung, was hier durch den Kniff des durch die menschliche Psyche beeinflussten Metaverse aber perfekt zum Spiel passt.

Dabei nimmt es sämtliche Figuren ernst, nicht nur die Protagonisten. Die Story verwebt virtuos die unterschiedlichsten Stilmittel von der Rückblende bis zum Perspektivwechsel und überrascht mit zahlreichen Wendungen. Obwohl sie grundsätzlich linear verläuft, erlebe ich sie durch meine unzähligen täglichen Entscheidungen sehr individuell und persönlich.

Bis auf vielleicht God of War fällt mir kein Spiel in den vergangenen Jahren ein, bei dem ich das Gefühl habe, dass seine künstlerische Vision derart konsequent und kompromisslos umgesetzt werden konnte wie bei Persona 5. Egal ob Optik, Soundtrack, Erzählweise, Leveldesign oder Menüs: Hier wirkt alles wie aus einem Guss, und das von Anfang bis Ende. Selbst Dinge, die mich zunächst nerven oder irritieren, ergeben nach kurzem Nachdenken komplett Sinn. Questmarkierungen würden mir in den ersten Spielstunden vielleicht manchen Irrweg durch Tokio ersparen, aber eben auch die Illusion rauben, mich in einer zunächst fremden Stadt immer besser zurechtzufinden.

Und obwohl oder gerade weil es in Persona 5 häufig um Banalitäten geht, passiert ständig etwas Spannendes. Der genretypische Leerlauf hält sich in engen Grenzen, ohne dass es auf Kosten des Anspruchs geht. Die Dialoge sind zwar zahlreich, kommen aber schnell auf den Punkt. Durch die Dungeons bewege ich mich nicht träge, sondern blitzgeschwind. Und auch durch das anfangs unübersichtliche Tokio navigiere ich bald genauso mit traumwandlerischer Sicherheit wie durch die klar strukturierten



#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf hochwertig produzierte JRPGs steht
- ... ihr anspruchsvolle Rundenkämpfe schätzt.
- ... ihr wendungsreiche Geschichten mögt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Anime-Optik aus Prinzip ablehnt.
- ... ihr in RPGs vor allem kämpfen und leveln wollt.
- ... euch längere Dialoge schnell nerven.

## MEINUNG

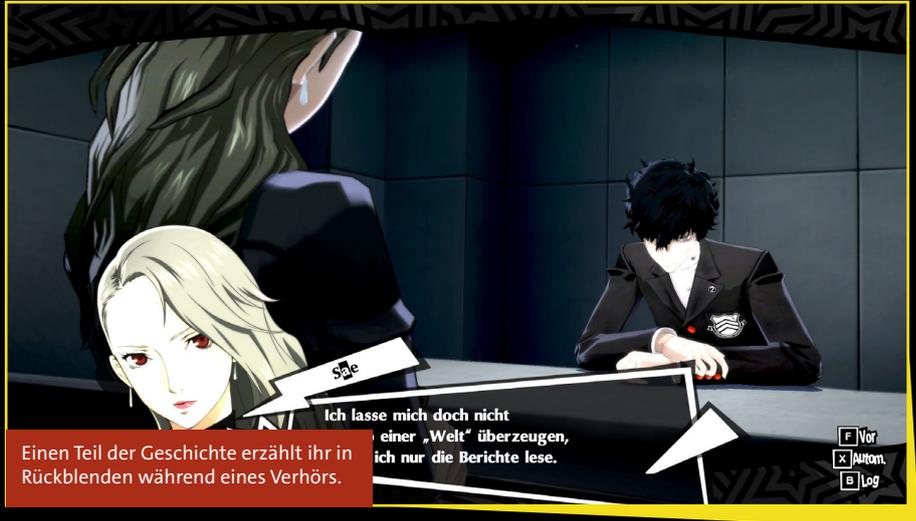
Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Als Persona 5 ursprünglich erschien, wollte ich eigentlich nur kurz aus Neugierde reinschauen, weil ich parallel bereits Horizon: Zero Dawn, Mass Effect: Andromeda und Zelda: Breath of the Wild auf der Agenda hatte. War ein ziemlich sensationeller Release-Monat damals. Und es spricht Bände für die Qualität von Persona 5, dass all diese westlichen Blockbuster pausieren mussten, während ich immer tiefer in der faszinierenden Welt von Tokio versank.

Persona 5 Royal ist einer dieser ganz seltenen Glücksfälle, wo wirklich ein Rädchen perfekt ins andere greift – egal ob Story, Charakterzeichnung, Dungeon-Design oder Kampfsystem. All das gilt heute noch genauso wie damals, auch die stilsichere Anime-Optik hat nichts von ihrem schrägen Charme verloren. Die Royal-Edition schleift mit sinnvollen Optimierungen die letzten Ecken und Kanten dieses Meisterwerks ab, und auch die PC-Portierung geht absolut klar. Wer Persona 5 bis dato verpasst hat, sollte dem ungewöhnlichen Spiel spätestens jetzt eine Chance geben.

Menüs. Am meisten begeistern mich aber die Gefechte. Bis auf die teils wirklich epischen Bosskämpfe dauern sie selten länger als ein paar Minuten, belohnen mich aber trotzdem ungemein motivierend fürs clevere Taktieren. Wenn ich das Verhalten der Feinde richtig lese und meinerseits die passenden Persona-Fähigkeiten einsetze, reihe ich trotz Rundenmodus spektakuläre Kombos aneinander und fühle mich nicht nur wahn-



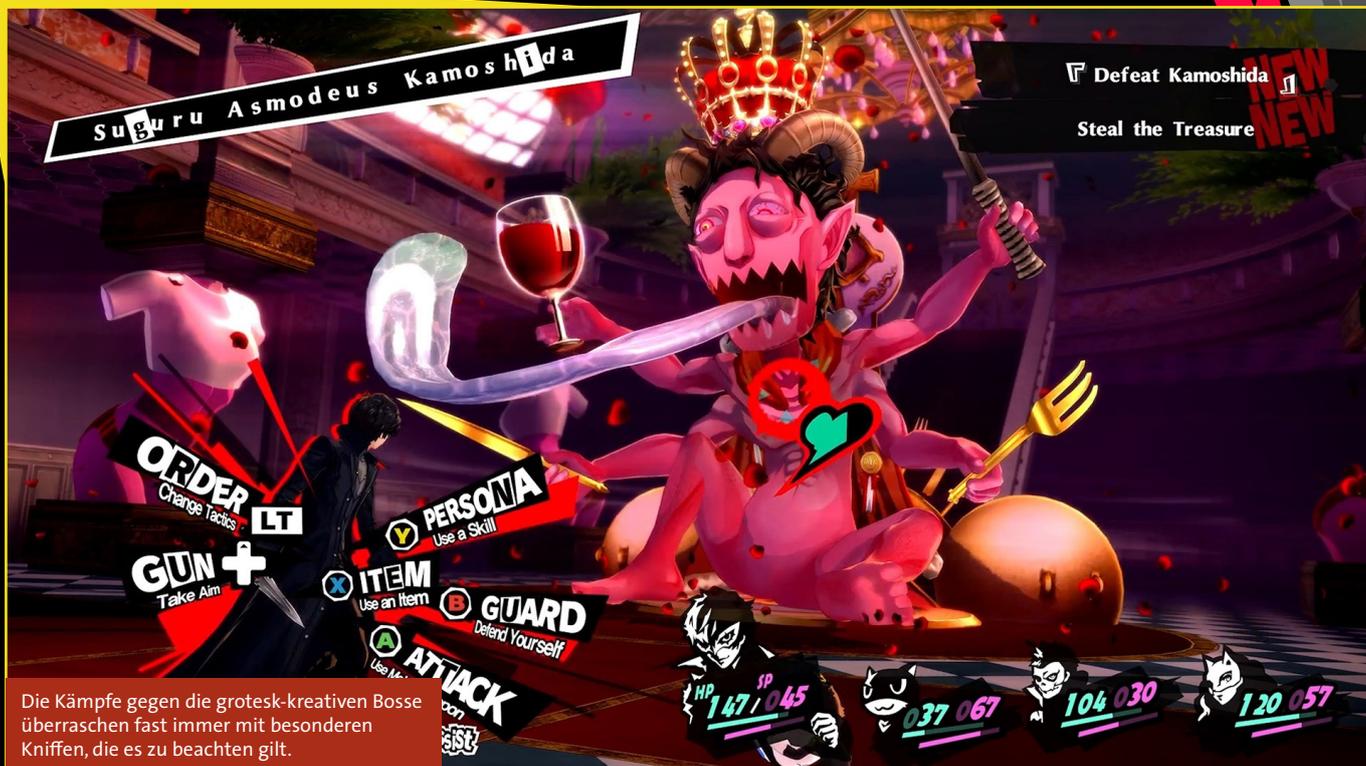
sinnig schlau, sondern auch wahnsinnig mächtig. Egal ob Gespräche, Kämpfe, Persona-Management oder selbst Freizeitaktivitäten – alles fühlt sich in Persona 5 wichtig an. Dabei geht es weniger um plakative Dialog- oder Skilltree-Entscheidungen wie in anderen Rollenspielen. In Persona 5 hängt schlicht alles mit allem zusammen. Je nachdem welches Buch ich lese oder welchen Film ich schaue, wirkt sich das anders auf meine Charakterwerte aus. Je mehr Zeit ich mit der einen Person verbringe, desto weniger Zeit habe ich für die andere. Und je besser ich mich mit einer Person verstehe, desto mächtigere Personas kann ich im Metaverse beschwören.

### Was kann die PC-Version?

Die Royal Edition von Persona 5 erschien ursprünglich 2019 für die PlayStation 4 und ist quasi eine Art Director's Cut. Sie ergänzt zwei neue Charaktere, die sich nahtlos ins Spiel integrieren, sowie ein drittes Schulsester samt neuer Geschichte und einem zusätzlichem Dungeon. Dazu kommen diver-

se kleinere Optimierungen, die das Spielerlebnis noch einen Tick runder gestalten als im Original. Schusswaffen sind mächtiger, viele Bosse wurden überarbeitet, in Dungeons könnt ihr nun einen neuen Greifhaken einsetzen und dank gut versteckter »Willenssamen« euer Mana häufiger auffrischen. Die mit Abstand wichtigste Verbesserung sind aber die deutschen Bildschirmtexte, die euch beim Verständnis der wahlweise englischen oder japanischen Sprachausgabe unterstützen. Beim ursprünglichen Persona 5 gab es lediglich englische Texte, was vielen den Zugang zu diesem JRPG-Meisterwerk unnötig erschwerte oder gar verwehrte. Ebenfalls bemerkenswert, weil leider nach wie vor keine Selbstverständlichkeit: die gelungene PC-Portierung. Die stilsichere Anime-Optik hat in den sechs Jahren seit Release nichts von ihrem Charme verloren, läuft selbst auf schwächeren Systemen mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde, unterstützt aber auch 4K mit bis zu 120 FPS. Auf nativen Ultra-Widescreen-Support müsst ihr allerdings verzichten. Dafür lässt sich Persona 5





Die Kämpfe gegen die grotesk-kreativen Bosse überraschen fast immer mit besonderen Kniffen, die es zu beachten gilt.

auch mit Tastatur und Maus problemlos steuern, ihr könnt die Tastenbelegung frei konfigurieren, und das Spiel passt dynamisch die Bildschirmanzeigen an, solltet ihr doch zum Gamepad greifen wollen.

### Warum ich Persona 5 wirklich jedem empfehle

Ich bin eigentlich kein großer Anime-Fan und wurde bei meinem RPG-Geschmack in erster Linie durch klassische westliche Rollenspiele wie Ultima, Lands of Lore, Baldur's Gate, Gothic oder The Witcher geprägt. Von den ersten vier Personas hatte ich nur am Rande etwas mitbekommen, sie aber nie gespielt, und mein Interesse an J-Culture hält sich ebenfalls in engen Grenzen. Also eigentlich die schlechtestmöglichen Voraussetzungen für ein Spiel wie Persona 5, bei dem mir in jedem Dialog ein Anime-Porträt entgegengrinst und in dem sich eine Katze in einen Bus verwandelt, mit dem ich durch eine dämonische Version der U-Bahn-Tunnel von Tokio brettern kann.

Normalerweise lasse ich mir auch ganz bewusst Zeit für monumentale Rollenspielen. Trotzdem habe ich Persona 5 wie im Rausch durchgespielt und in meinen 140 Stunden alles aufgesaugt, was dieses Meisterwerk zu bieten hat. Ich wollte einfach jeden Abend tiefer in diese faszinierende Welt eintauchen, erfahren, wie es mit den mir ans Herz gewachsenen Charakteren weitergeht, neue Kampfstrategien freischalten und natürlich auch direkt ausprobieren.

Ich bin sicher: Wer auch nur ein bisschen ein Herz für Rollenspiele abseits der ausgetretenen Fantasy-Pfade hat und dementsprechend offen für ungewöhnliche Szenarien ist, wird eine großartige Zeit mit Persona 5 Royal verbringen. Ob es euch den Vollpreis von 60 Euro wert ist, mir zu vertrauen und ins kalte JRPG-Wasser zu springen, müsst natürlich ihr entscheiden. Allerdings ist Persona 5 Royal auch Teil des Game Pass von Microsoft. Falls ihr also ohnehin schon ein Abo besitzt, habt ihr entsprechend nichts zu verlieren außer ein paar Stunden eurer Frei-

zeit. Und wer es als neugieriger GameStar-Leser bis zu dieser Stelle meines Artikels geschafft hat, kann einer gut gemeinten Spielempfehlung doch sicher nicht widerstehen, oder? ODER!? ★

## PERSONA 5 ROYAL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i7 4790 / Ryzen 5 1500X  
GTX 650 Ti / Radeon R7 360  
8 GB RAM, 41 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 5 1500X  
GTX 760 / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 41 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ stilischeres Design ➕ großartige Zwischensequenzen ➕ genialer Soundtrack ➕ gute englische Sprachausgabe ➖ teils arg detailarme Texturen

### SPIELDESIGN



➕ genialer Mix ➕ durchdachtes Kampfsystem ➕ motivierendes Persona-Sammeln ➕ jede Entscheidung relevant ➕ großartiger Spielfluss

### BALANCE



➕ perfekte Lernkurve ➕ fünf Schwierigkeitsgrade ➕ nahezu ohne Grind ➕ angenehm fordernde Bosskämpfe ➖ in Dungeons kein freies Speichern

### ATMOSPHERE / STORY



➕ dramatische Story ➕ viele Wendungen ➕ tiefgründige Charaktere ➕ optionale Enden ➕ bis zum Schluss überraschende Ideen

### UMFANG



➕ 80 bis 140 Spielstunden ➕ sinnvolle Royal-Inhalte ➕ mehr als 200 Personas ➕ U-Bahn-Mega-Dungeon ➕ kein Spieldurchgang gleicht dem anderen

### FAZIT

Eines der besten JRPGs, das von der ersten bis zur letzten Sekunde begeistert und euch immer wieder überrascht.



Im Verlauf des Spiels sammelt ihr Dutzende dämonische Personas, die ihr leveln, trainieren und fusionieren könnt.