



Nicht nur das riesige Schwert erinnert an asiatische Rollenspiele wie Final Fantasy.

Runa

UNREAL FANTASY

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Runa-Team** Termin: **unbekannt**

Was mit der Unreal Engine 5 möglich ist, zeigt ein kleines Team auf Twitter: Das Rollenspiel Runa zeigt spektakuläre Welten in schicker Grafik. Aber wie sieht's mit dem Gameplay aus? Von Peter Bathge

Es hat manchmal schon so seine Nachteile, dass wir im Zeitalter von Social Media und winzigen Smartphone-Bildschirmen leben.

Denn was es auf der einen Seite Spieleentwicklern so einfach macht wie nie, ihre Projekte zehntausenden Menschen vorzustel-

len, erschwert uns Journalisten auf der anderen Seite mit komprimierten Videos und hässlichen Screenshot-Artefakten die Berichterstattung. Ich bitte euch deshalb um Verzeihung für die niedrig aufgelösten Bilder in diesem Artikel. Keine Sorge: In Bewegung sieht das neue Rollenspiel Runa viel besser aus. Richtig klasse sogar! Das liegt vor allem an der zum Einsatz kommenden Unreal Engine 5, die farbenfrohe, natürliche Welten entstehen lässt und diese mit detailgetreuen Pflanzen, Figuren und Details bevölkert. Seit Mai 2021 arbeitet ein dreiköpfiges westliches Studio an Runa und berichtet mittels etlicher solcher kurzen Videos von den Fortschritten der Entwicklung. Doch was für ein Rollenspiel wird Runa nun eigentlich? Das erkläre ich euch in diesem Vorschauartikel. Garantiert unkomprimiert.

Ganz große Namen als Inspiration

Runa ist nicht irgendein Rollenspiel. Hinter der hübschen Fassade haben sich die Entwickler viele Gedanken darüber gemacht, welche Mechaniken in ihrem ersten Spiel



Auch beim Kampfsystem lässt sich das Entwicklerteam von japanischen Klassikern inspirieren.

stecken sollen – und von welchen legendären Titeln sie sich dabei, sagen wir mal ... inspirieren lassen. Das ellenlange Schwert auf dem Rücken des Protagonisten verrät auf den ersten Blick, dass Final Fantasy zu den bekanntesten Vorlagen gehört. Aber auch andere japanische Rollenspiele wie Xenoblade Chronicles, Persona und Dragon Quest standen Pate für Runa. Ein hierzulande etwas obskureres, aber bei weitem nicht schlechtes Vorbild ist Golden Sun, dessen erster Teil 2001 für den Game Boy Advance erschien und weder eine Konsolen- noch eine PC-Umsetzung erhielt.

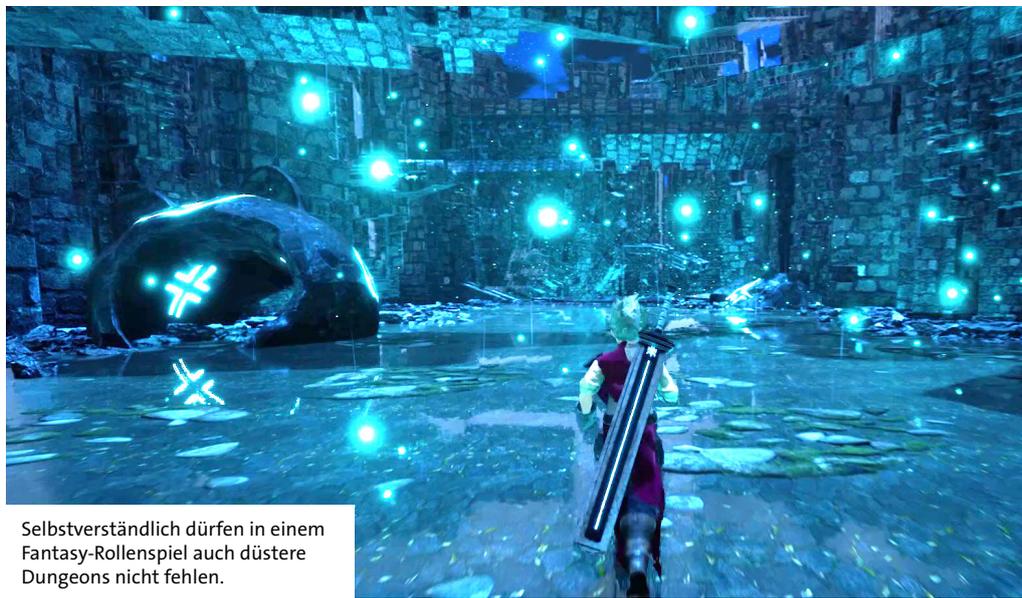
In Runa steuert ihr eine Gruppe von maximal vier Helden, drei davon folgen dabei automatisch dem (wohl vorgegebenen) Protagonisten, den ihr direkt per Tasteneingaben kontrolliert. In Echtzeit erforscht ihr eine Welt, die typische Fantasy-Landschaften, magische Portale und Monster mit modernen Einflüssen kombiniert. Auch Science-Fiction-Elemente lassen sich finden, trotz klassischer Waffen wie Schwerter und Zauberstäbe. So gibt's etwa Aufzüge, die von einer mysteriösen Kraft betrieben werden, und quadratisch-mechanische Strukturen erheben sich drohend über malerischen Tälern. Ein fließender Tag-Nacht-Wechsel sowie verschiedene Wetterphänomene sollen dem Spiel Leben einhauchen. Statt einer zusammenhängenden, offenen Spielwelt gibt's allerdings lediglich große, abgeschlossene Levels, welche die Entwickler als »Semi-Open-World« beschreiben. In denen dürft ihr herumstromern, um abseits der Hauptquests Nebenaufgaben zu erfüllen, Dungeons zu besuchen oder Kisten mit Ausrüstung aufzustöbern. Trefft ihr dabei auf Gegner, wechselt das Spiel in den rundenbasierten Kampfmodus.

Ein jeder in seinem Element

Während das Interface jeden JRPG-Fan ans stylische Persona 5 erinnern dürfte, ist das Kampfsystem stark an Final Fantasy 10 angelehnt und soll schnelle, dynamische Auseinandersetzungen bieten. In Runa ist jeder eurer Spielfiguren und jedem Monster eins von sieben Elementen zugeordnet. Die ganze Mechanik ist darauf ausgerichtet, die »elementare Balance« des Widersachers zu brechen, indem ihr ihn mit Angriffen eindeckt, gegen dessen Element (Feuer, Wasser, Luft, Elektro, Äther, Nichts und Schwerkraft) er besonders anfällig ist. Gelingt euch das bei einem Feind, erhaltet ihr einen Extrazug, in dem ihr entweder eure Party bufft und heilt oder aber einen besonders verheerenden Gruppenangriff (Ultimate) vom Stapel lasst. Bringt ihr den Feind zwei mal hintereinander aus der Balance, bricht er kurz zusammen und muss einen Zug aussetzen. Das Gleiche kann jedoch auch euren Gruppenmitgliedern passieren! Damit ihr einen Vorteil habt und ein wenig taktieren könnt, ist die Zugreihenfolge nicht vorgegeben; ihr könnt frei entscheiden, welche eurer Spielfiguren im aktuellen Zug als Nächstes dran ist.



Dank Unreal Engine 5 sieht Runa trotz nur dreiköpfigem Entwicklerteam fantastisch aus.



Selbstverständlich dürfen in einem Fantasy-Rollenspiel auch düstere Dungeons nicht fehlen.

Mehr zu tun als nur kloppen

Von den Kämpfen gab's bislang jedoch nur wenig zu sehen, bislang liegt der Fokus der Entwickler klar auf dem Bau der Spielwelt. Die will das noch namenlose Studio übrigens auch mit einigen Minispielen und Nebenbeschäftigungen anreichern. So sprechen die Macher auf dem offiziellen Discord unter anderem davon, dass Spieler Tiere zähmen, Gemüse anpflanzen und eine Basis bauen werden können. Ein großes Fragezeichen ist aktuell auch noch die Story. Klar ist bisher nur, dass Runa zumindest englische Sprachausgabe erhalten soll (an Übersetzungen ist bisher nur eine spanische Fassung angedacht) und die Charaktere sich in Unterhaltungen einmischen werden. Auch der Hauptheld darf sprechen und ist nicht stumm wie in gängigen JRPGs. Zudem versprechen die Macher, dass ihr Romanzen mit den Charakteren aus eurer Party haben dürft. Im Spielverlauf könnt ihr mit den Figuren auf Dates gehen und so die Beziehung zwischen ihnen stärken. Auch gleichgeschlechtliche Romanzen sind geplant. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Obwohl sich Runa nun schon zwei Jahre in Entwicklung befindet, gibt es noch keinen Release-Termin für das Rollenspiel. Angesichts des klitzekleinen Teams ist das wenig überraschend. Dass der Titel in Videos so gut aussieht, das schon eher. Die mit der Unreal Engine 5 dargestellten Landschaften laden zum Träumen ein, und mir juckt es jetzt schon in den Fingern, die wunderschöne »Semi-Open-World« zu erkunden. Wer abseits der einschlägig bekannten japanischen Studios auf der Suche nach einem klassischen JRPG ist, sollte Runas Twitter-Account (@RunaRPG) auf jeden Fall im Auge behalten. Vielleicht veröffentlichen die Entwickler dann ja auch mal irgendwann ein paar unverpixelte Materialien, die auch im Heftdruck gut aussehen.