



Granblue Fantasy: Relink

DAS BESSERE MONSTER HUNTER?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Cygames Inc.** Entwickler: **Cygames Inc.** Termin: **1.2.2024** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Acht Jahre Entwicklungszeit heißt noch lange nicht, dass ein Spiel dann auch gut wird. Hier schon. Von Steven Rettka



Steven Rettka

Unser neuer Autor Steven liebt – wie bekanntlich viele von uns – Videospiele, Anime und Manga. Was gibt es also Besseres, wenn sich beide Welten in einem guten Spiel wiederfinden? Dabei ist es ihm egal, ob es sich dabei um eine Blockbuster-Produktion handelt oder ob es das Werk eines Einzelnen ist. Er schreckt nicht mal vor fiesen Gacha-Modellen zurück. Mehr von ihm lest ihr auf seinem Blog Animespiegel.

Mit Granblue Fantasy: Relink gesellt sich ein weiterer Titel aus Fernost zu den größten Spieleüberraschungen des noch jungen Jahres 2024. Bereits 2016 angekündigt, musste das japanische Action-Rollenspiel mit mehreren Verschiebungen und einem Entwickler-

wechsel kämpfen. Das Spiel wurde zwei Jahre nach der Mobile-Vorlage Granblue Fantasy in Zusammenarbeit mit Platinum Games (Nier: Automata, Bayonetta) und Cygames angekündigt. Allerdings wurde die Zusammenarbeit 2019 beendet, und das hausinterne Stu-

dio von Publisher Cygames übernahm das Zepter. Lediglich Game-Director Yasuyuki Kaji blieb an Bord und betreute das Spiel bis zur Veröffentlichung. Jetzt ist es da, und hier erfahrt ihr, ob der Wirbel darum berechtigt ist.

Japanisches Popcorn-Kino

Im ursprünglichen Granblue Fantasy aus dem Jahr 2014 begleiten wir unseren Hauptcharakter Djeeta (oder dessen männliches Pendant Gran), wie er oder sie auf die mysteriöse Lyria trifft. Beim Versuch, diese vor einem Bösewicht zu retten, stirbt unser Hauptcharakter, geht dabei aber mit Lyria eine Lebenssymbiose ein. Durch diesen schicksalhaften Moment sind beide für immer verbunden und spüren, ob es dem Gegenüber gut oder schlecht geht. Zusammen mit der immer größer werdenden Crew des Flugschiffes Grandcypher erleben sie zahlreiche Abenteuer auf diversen Kontinenten mit einem gemeinsamen Ziel: die Sterneninsel Estalucia. Eine Insel, die angeblich Wünsche erfüllen kann.

Granblue Fantasy: Relink baut auf dieser Prämisse auf, bietet jedoch erzählerisch ein komplett eigenes, unabhängiges Abenteuer um den Alleskönner Rolan. Das Spiel setzt aber darauf, dass euch Konzepte und Charaktere aus dem zehn Jahre alten Handyspiel bekannt sind. Ist das nicht der Fall, verweist euch Relink an das Glossar, das die zahlreichen Begriffe und vergangenen Storyelemente zusammenfasst. Dabei ist es auch während der Zwischensequenzen möglich, auf diese Funktion zuzugreifen, um Bezeichnungen wie »Astralkreaturen« oder Ähnliches erklärt zu bekommen. Auch bei aus dem Handyspiel bekannten Figuren wie Ly-





ria, Katalina, Io, Rackam oder Rosetta gibt es Möglichkeiten, diese besser kennenzulernen. In sogenannten Schicksalsepisoden könnt ihr vergangene Begegnungen oder Events im Stile einer Visual Novel oder als Kampfsequenz erleben.

Kaum Verschnaufpausen

All das ist durchaus nötig, denn die Story schreitet in Höchstgeschwindigkeit voran und lässt mitunter kaum Zeit zum Durchschnaufen. Auch wenn die Handlung klassischen Konzepten wie der »Jungfrau in Not« folgt, wird inszenatorisch in den Anime-ähnlichen Zwischensequenzen einiges geboten. Dadurch wirkt die unscheinbare Geschichte aber keinesfalls deplatziert, und man ist gespannt, wie sich der Plot weiter entfaltet. Der Fokus wurde allerdings klar auf einen abwechslungsreichen Spielablauf gelegt. Und so bewegt man sich nach einer kurzen Tutorial-Phase auf der Grandcypher von einem Wow-Moment zum nächsten. Dabei gelingt es Granblue Fantasy: Relink ohne große Mühen, die Erwartungen der Spieler immer wieder zu übertreffen.

Lasst es mich so sagen: Das, was für viele Rollenspiele japanischer Bauart oft den finalen Bosskampf darstellt, ist hier optisch und spielerisch beinahe an der Tagesordnung. Dank des tollen Kampfsystems und der abwechslungsreichen (wenn auch erzählerisch biederen) Nebenquests wird einem auch nach der bis zu 15 Stunden umfassenden Geschichte nicht langweilig.

Kampf voller Möglichkeiten

Granblue Fantasy: Relink bietet spektakuläre Echtzeitkämpfe mit einem Kampfsystem, das am besten mit den neueren Ys-Ablegern oder Monster Hunter zu vergleichen ist. Aus einem Fundus von insgesamt 19 Charakteren, von denen sechs zu Beginn auswählbar

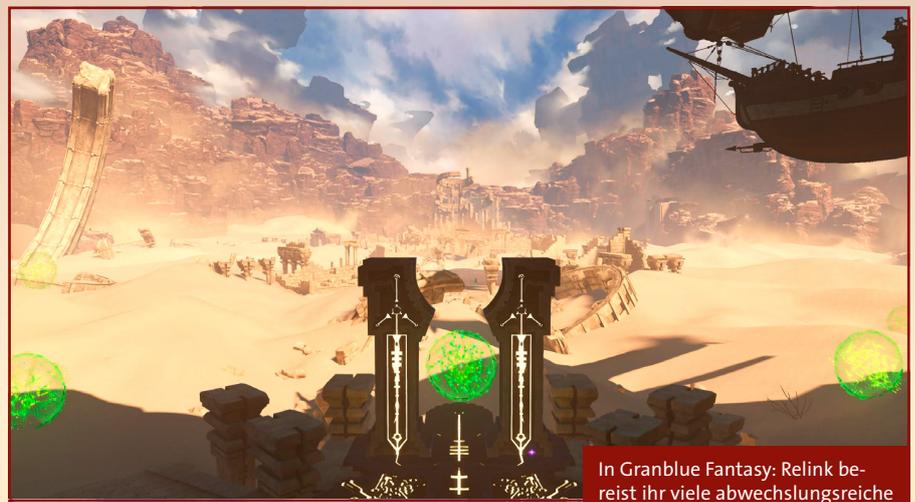
sind, stellt ihr euch eine vierköpfige Gruppe zusammen. Den Anführer spielt ihr selbst, die anderen drei werden von der KI gesteuert. Unterteilt werden die Charaktere in Nah-, Fern- und Magiekämpfer, die sich allesamt unterschiedlich spielen. Die Waffen sind dabei charakterexklusiv, genau wie die Elementtypen. So ist die Spielfigur Gran/Djeeta

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Spieldesign wichtiger als die Geschichte ist.
- ... ihr euch nach einer actionreichen Kampagne seht.
- ... ihr mit Monster Hunter Spaß habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine ausgefeilte Geschichte voller Drama wollt.
- ... ihr typisch japanischen Grind verabscheut.
- ... ihr nichts mit Anime anfangen könnt.



In Granblue Fantasy: Relink bereist ihr viele abwechslungsreiche Orte, von der einsamen Wüste oben bis hin zu belebten Städten.



MEINUNG

Steven Rettka
@animespiegel



Ich muss gestehen, dass ich zunächst skeptisch gegenüber Granblue Fantasy: Relink war. Videospielumsetzungen bereits etablierter Animes oder Mangas (hier: Handyspiele) sind oft ein qualitatives Durcheinander. Schaut man sich dann noch die Historie der gescheiterten Zusammenarbeit zwischen Platinum Games und Cygames an, war die Sorge umso größer: Kann Relink ein gutes Spiel werden? Bereits nach wenigen Minuten waren aber alle Sorgen wie weggeblasen. Denn unabhängig von der turbulenten Entwicklung überzeugt Granblue Fantasy: Relink mit einem tollen Kampfsystem und motivierendem Gameplay-Loop. Hat man die 15 Stunden umfassende, aber inhaltlich unspektakuläre Geschichte hinter sich, fängt das Spiel erst richtig an. Es macht einfach Spaß, alleine oder mit Freunden mehrere Missionen des Endgames zu absolvieren und so seine Charaktere aufzuleveln oder einen besseren Highscore zu erreichen. Um die Wartezeit bis Monster Hunter: Wilds zu überbrücken, wird man mit Granblue Fantasy: Relink sehr viel Spaß haben.

vom Typ Wind und benutzt ein Schwert, während Katalina dem Typ Wasser angehört und mit einem Säbel kämpft. Io wiederum ist eine Lichtmagierin mit Fokus auf klassische Elementarfähigkeiten (Feuer, Wasser, Erde, Licht, Dunkel und Wind).

Die weiteren Figuren werden über sogenannte Crew-Karten freigeschaltet, die ihr im Laufe der Story und durch das Absolvieren von Quests erhaltet. Ihr müsst dabei nicht auf das Losglück hoffen, sondern könnt gezielt den freizuschaltenden Charakter auswählen. Es lohnt sich, alle Figuren zumindest einmal auszuprobieren, da jede unterschiedliche Schwerpunkte setzt und neue Taktiken erlaubt. So hatten wir mit Zeta, einer speerschwingenden Feuerdame mit Fokus auf Geschwindigkeit, mehr Spaß als mit Djeeta, die eher als Support-Allrounder taugt.

Talentbäume für Spieltiefe

Als hättet ihr mit den 19 Charakteren und ihren Spielstilen inklusive Waffenstilen nicht schon genug zu tun, fügt Relink auch noch



Habt ihr die Verteidigung der Gegner gebrochen, färbt sich das Bild leicht blau, und ihr habt die Chance, mehr Schaden anzurichten.

die Siegelmechanik und einen für jeden Charakter individuellen Meisterschaftentalentbaum hinzu. Die Siegel können dabei das Spielgefühl stark beeinflussen. Da gibt es zum Beispiel »Schnelles Abklingen«, was die Abklingzeit von Fähigkeiten anfangs um eins bis fünf Prozent reduziert, sich aber durch Verbesserungen in der Schmiede auf bis zu 20 Prozent erhöhen lässt.

Die Talentbäume verlaufen linear. Mit Punkten, die ihr durch das Abschließen von Quests und das Erfüllen von besonderen Herausforderungen (»Bewerfe 20 Gegner mit Explosivfässern«) verdient, schaltet ihr dort neben neuen aktiven Fähigkeiten auch passive Statusverbesserungen frei.

Bildschirm-Effektgewitter

In den kurzweiligen Kämpfen erzeugt jede Teamkonstellation ein regelrechtes Effektfeuerwerk, was einen gerade zu Beginn überfordern kann, wenn nebenbei noch diverse Leisten und Balken im Auge zu behalten sind. Bekämpft ihr die Gegner mit wahlweise schwachen oder starken Attacken, die sich je nach Figur aufladen lassen, füllt sich eine »Link«-Anzeige. Diese löst bei 100 Prozent einen Spezialangriff aus. Schafft ihr es, diese Anzeige als Erstes im Team zu füllen, erfolgt eine Kettenreaktion, bei der die KI-Kameraden ebenfalls ihren Spezialangriff starten. Dadurch kann es vorkommen, dass man vor lauter Effekten nicht einmal die Gegner erkennen kann. Haben alle vier Crewmitglieder ihre Spezialattacke gestartet, erfolgt eine für den Gegner oft vernichtende Gruppenattacke.

Damit aber nicht genug: Reichen diese Spezialattacken für herkömmliche Widersacher ohne Probleme aus, muss man gerade

bei den Bossgegnern auf einen weiteren Balken achten, der direkt über ihnen zu sehen ist. Dieser füllt sich beim Kampf durch Angriffe und löst bei 100 Prozent einen sogenannten Break aus. Dadurch werden die Gegner kurzzeitig außer Gefecht gesetzt und betäubt, ihr könnt sie in Ruhe schlagen.

Das war's aber immer noch nicht! Ein letzter Balken neben der Gesundheitsanzeige der Feinde füllt sich durch alle Arten von Attacken. Ist dieser voll, wurde das Schild beziehungsweise die Verteidigung des Gegners vernichtet, und das Geschehen läuft kurzzeitig in Zeitlupe ab, während ihr Zusatzschaden anrichtet.

Typisch japanisch: Voller Fokus auf Grind

Alle Gameplay-Mechaniken werden allerdings in der Geschichte nur angerissen; irgendwann habt ihr das für die Story maximale Level bei Waffen und Siegeln erreicht, da bestimmte Materialien fehlen. Hier kommt dann der Monster-Hunter-Vergleich zum Tragen. Denn ähnlich wie beim Action-Klopper aus dem Hause Capcom schaltet ihr nach der Story das Endgame frei, das Zugriff auf weitere Funktionen, Quests und den nächsthöheren der acht Schwierigkeitsgrade erlaubt. Die weiteren werden dann im Anschluss ebenfalls durch ein Ranking-System freigeschaltet. Habt ihr bei der Questgeberin der beiden Städte im Spiel eine bestimmte Anzahl von Missionen erfolgreich abgeschlossen, steigt ihr im Rang auf – nur um dann Zugriff auf weitere schwerere Gegnertypen zu haben, die wiederum zusätzliches Waffen- und Statistik-Tuning benötigen. Damit ihr aber nicht ziellos auf gut Glück unzählige Missionen abschließt, um irgendwann zu merken, dass ihr das falsche Material gesammelt habt, gibt es Komfort-Features wie Merkzettel. Damit könnt ihr effektiv nach Quests suchen, die die benötigten Gegenstände als Belohnung anbieten.

Immerhin lässt sich das Ganze zusammen online spielen, damit etwas Abwechslung in den Grind kommt: Bis zu vier Freunde oder Personen aus dem Internet treffen sich dabei auf »schnelle Quests« oder in geschlossenen Instanzen. Diese lassen sich nach



Teilweise bieten die Schicksals-episoden wunderschöne Bilder.



Große, cool designte Widersacher stehen bei Relink an der Tagesordnung.



Die zahlreichen Bosskämpfe fordern einiges ab und bleiben trotzdem immer fair.

Belieben einstellen, etwa nach Schwierigkeitsgrad, Missionstyp oder Spielstil (»Waffen verbessern«, »Boss«, »Rupien/Währung-Farming«). Gut für Singleplayer-Fans: Alle Sessions könnt ihr auch ohne Probleme offline und mit KI-Begleitern spielen.

Schicke Kämpfe, matschige Texturen

Anime-Fans rühmen die Spiele von Cygames seit jeher für ihre Optik. Granblue Fantasy: Relink stellt da keine Ausnahme dar, denn das Spiel macht dank der eigens entwickelten Cyllista-Engine im Cel-Shading-Look eine sehr gute Figur. Die Weitsicht der einzelnen Karten ist wunderschön anzuschauen, ebenso die Effekte während der Kämpfe. Die wenigen Zwischensequenzen sind ebenfalls tadellos. Darüber hinaus verdienen die Gegnerdesigns ein Sonderlob: Obwohl viele der Feinde klassische Japano-Monster wie Goblins, Skelettkrieger oder Wyvern sind, wurden die größeren Bossgegner und Bösewichte mit viel Mut zur Kreativität gebaut.

Umso bedauerlicher ist es, dass abgesehen von den 3D-Modellen (die den 2D-Charakterbildern natürlich nicht gerecht werden) viele Bodentexturen den Anschein erwecken, noch aus der PS3-Ära zu stammen. Trotzdem gehört Granblue Fantasy: Relink zu den schöneren japanisch angehauchten Rollenspielen – Blockbuster-Produktionen wie Final Fantasy 16 einmal außen vor gelassen. Wenn ihr etwa eine neue Waffe ausrüstet, ist diese Veränderung direkt am Modell und in den Zwischensequenzen sichtbar. Die 2D-Bilder warten zu-

dem immer mit passender Gestik zu den Dialogen auf, weshalb auch die textlastigen Passagen nicht so dröge wirken.

Selbst musikalisch lässt sich Entwickler Cygames nicht lumpen und bietet eine hervorragende Palette an orchestralen Stücken, angepasst an die jeweilige Situation. Egal ob es sich dabei um Storykämpfe oder Missionen im Endgame handelt, zu praktisch allen Lagen gibt es eines von Komponist Tsutomu Naritas musikalischen Stücken. Besonders schön: Über Lyrias Tagebuch lassen sich die Musikstücke, sobald freigeschaltet, jederzeit noch einmal abspielen.

Synchronisation mit Liebe zum Detail

Sowohl die englische als auch die japanische Sprachausgabe können sich hören lassen. Neben der gewohnten Synchronisation in den Zwischensequenzen wurden sämtliche Schicksalsepisoden mit einem Voiceover versehen. Zusätzlich verfügt jede der spielbaren Figuren über mehrere One-Liner zur passenden Situation innerhalb der Hauptstory, abseits der Zwischensequenzen oder anderer Missionen. Auch wenn es nur einzelne Sprüche sind, belegt das die Liebe zum Detail, die viel zur Immersion beiträgt und zeigt, dass jede Figur zur Gruppe der Spielfigur gehört. So beteiligt sich etwa auch Zeta an den Geschehnissen der Story, obwohl sie erst später zur Truppe gekommen ist.

Und dann wäre da natürlich auch noch die DLC-Thematik. Die Special und Digital Deluxe Edition von Granblue Fantasy: Relink schla-

gen mit 80 beziehungsweise 100 Euro zu Buche; ihre Inhalte lassen sich auch separat zu Preisen von bis zu 20 Euro erwerben – happig! Die Zusatzinhalte sind aber bis auf eine Art »Starterhilfe« komplett kosmetischer Natur. Da es im Spiel keinen PvP-Modus gibt, verzichten wir auf eine Abwertung wegen Pay2Win. Ärgerlich ist aber die fehlende Unterstützung für Ultrawide-Monitore, die einen Makel an der ansonsten technisch soliden Umsetzung darstellt. Darüber hinaus gibt es nur Kleinigkeiten, die den Spielspaß trüben. So ist es für Nicht-Anime-Fans aufgrund der quietschigen Synchronisation sicherlich eine Überwindung, Charaktere wie Vyrn durchgehend an ihrer Seite zu haben. ★

GRANBLUE FANTASY RELINK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 9100 / Ryzen 3 3200G	i7 8700 / Ryzen 5 3600
GTX 1060 / AMD RX 580	RTX 2080 / AMD RX 6700 XT
16 GB RAM, 90 GB Festplatte	16 GB RAM, 90 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- effektvolle Kämpfe
- abwechslungsreiche Areale und Städte
- Monster- und Charakterdesigns
- eindrucksvoller Soundtrack
- matschige Texturen

SPIELDESIGN



- diverse Missionstypen
- 19 Charaktere mit Spielstilen
- Siegel sorgen für Änderungen
- motivierende Jagd nach Materialien
- viel Grind nötig

BALANCE



- acht Schwierigkeitsgrade
- KI-Kämpfer helfen mit
- faire Speicherpunkte
- Merktzettel vermeiden Wiederholungen
- fehlende Minimap irritiert

ATMOSPHERE/STORY



- Nonstop-Action
- Zwischensequenzen
- Hauptcharakter aktiv Teil der Geschichte
- erzählerische Standardkost
- kaum Interaktion mit der Spielwelt

UMFANG



- 15 Stunden Kampagne
- Endgame motiviert
- Koop-Missionen in Viererteams
- 19 spielbare Charaktere
- dutzende Waffen und Siegel

FAZIT

Imposantes Action-Rollenspiel mit spaßigen Kämpfen. Storypuristen müssen Abstriche machen, Endgame und Koop sind super.



Siegel bieten eine Möglichkeit, die spielbaren Charaktere individuell anzupassen.