

Shin Megami Tensei 5: Vengeance

FÜR FANS UND
ALLE ANDEREN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Atlus** Termin: **14.6.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



Eine generalüberholte Neuauflage des einstigen Switch-Hits holt Rollenspieler jeder Art ab. Der Test verrät, warum sich der Kauf für eigentlich jeden lohnt. Von Jusuf Hatic

Es gibt nicht mehr viele Konstanten in einer sich stetig wandelnden Gaming-Branche. Jährlich kommt ein neues FIFA (jetzt EA Sports FC), Half-Life 3 wird wohl nie erscheinen, und das japanische Entwicklerstudio Atlus legt erfolgreiche Spiele mit frischen Inhalten neu auf. Trauma Center? Hat mit Second Opinion eine ärztliche Zweitmeinung auf der Nintendo Wii eingeholt. Catherine? Reifte mit Full Body zu einem vollmundigen Wein heran. Persona 3? Wurde wahlweise mit FES gefeiert, mit Portable mobil gemacht oder kürzlich mit Reload auf aktuelle Konsolen geladen. Nun bekommt Shin Megami Tensei 5 aus dem Jahr 2021 mit Vengeance die erwartete Neuauflage und bringt das

Spiel aus der »MegaTen« abgekürzten Reihe ganz nebenbei vom Status als exklusiver Titel für die Nintendo Switch weg und hin zu PC und Next-Gen-Konsolen. Das Ziel? Nicht weniger als die perfekte Erfahrung für Serienveteranen und die, die JRPGs noch nie eines Blicks gewürdigt haben.

Da'at bringt frischen Wind

Während das ursprüngliche SMT5 noch eine Geschichte erzählte, die mit »oberflächliches Beiwerk« wohlwollend umschrieben ist, ist die neue Story in Vengeance wesentlich unvorhersehbarer und nahezu von Anfang an schlichtweg spannender aufzusaugen. Zu Beginn landet ihr in einem postapo-

kalyptischen Tokio. Aus einer Fusion mit einem unbekannten Wesen geht ihr als Mischform aus Dämon und Mensch hervor und versucht einen Ausweg aus der Welt namens Da'at zu finden. Vengeance traut sich mehr als die Originalstory, streut mehr Überraschungsmomente ein, wird im positivsten Sinn unangenehm. Insbesondere die neuen Charaktere setzen wahre Glanzlichter, ganz gleich, ob Freund oder Feind. Einen Drehbuchpreis werden die Autoren dennoch nicht absahnen. Einige Wendungen sind leicht vorhersehbar und treffen dadurch nicht ins emotionale Schwarze, aber mehr als genügend werden euch mit aufgerissenen Augen auf den Bildschirm starren las-

Nur ein schneller Sprung, um die Kristalle einzusammeln – und plötzlich springt ihr von einem trockenen Gebirge mitten in einen wuchernden Wald.





PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein herausforderndes Rollenspiel sucht.
- ... ihr das Kampfsystem aus Persona liebt.
- ... ihr den besten Teil der SMT-Reihe wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr moderne Grafik als Pflicht anseht.
- ... euch 60 Stunden zu lang sind.
- ... ihr eine deutsche Vertonung braucht.

sen. Auch Spieler des ursprünglichen SMT5 kommen auf ihre Kosten, krepelt die neue Handlung altbekannte Elemente doch komplett um. Der Überblick, wer wann was und zu wem gesagt hat, geht aber schnell verloren – und unerklärlicherweise verzichtet SMT5V auf eine Möglichkeit, zumindest die jüngsten Texte noch einmal nachlesen zu können. Einmal weggeklickt, solltet ihr besser noch etwas Platz in eurem spielerisch immer göttlicher werdenden Oberstübchen gefunden haben, um euch alle Informationen merken zu können.

Erkunden wie in Breath of the Wild

SMT5V sieht aus wie ein Open-World-Spiel, ist aber keins. Ihr besucht voneinander getrennte Zonen, die jeweils einen eigenen Stil haben. Die weitläufigen Gebiete laden mit einem Mix aus verlassen Städten, natürlichen Felsformationen oder dichten Wäldern zum Erkunden ein. Überall entdeckt ihr Kristalle, die eure Lebens- und Manapunkte wieder auffüllen, sowie nützliche Items, die von eurem dämonischen Navigator erschnüffelt wurden. Manchmal gibt's auch einfach nur eine neue Nebenquest. Wie euch Vengeance mit der Karotte vor der Nase durch die Gengen führt, hat etwas von Breath of the

Wild, das motiviert. Der Teufel (oder der Dämon) steckt im Detail: Die Nebenquests in Vengeance sind oft eintönig. Immerhin füllen die Geschichten dahinter die postapokalyptische Welt mit viel Leben.

Die Dämonen: Freund oder Feind?

Mit der Zeit schart ihr eine Gruppe aus NPCs um euch. Das reine Rekrutieren eurer neuen Kampfgefährten läuft zu Beginn noch ähn-

lich wie in Persona 5 ab (Fans mögen uns den Vergleich zwischen Original MegaTen und dem Spin-off Persona verzeihen): Ihr sprecht das Gegenüber im Kampf während eures Zuges an und müsst anhand von Stimmungslage und Charakter des Dämons die richtigen Antworten abschätzen. So weit, so identisch. Anschließend beginnt jedoch eine Art Verhandlungsphase. Bevor sie euch folgen, verlangen Dämonen nämlich unter-

SMT5V macht von Anfang an klar, dass nichts an der neuen Story normal ist.



MEINUNG

Jusuf Hatic
@J_Hatic



Das Jahr 2024 war bisher außerordentlich spannend für JRPG-Fans. Final Fantasy 7 Rebirth, Like a Dragon: Infinite Wealth, Persona 3 Reload und Unicorn Overlord haben aber alle etwas gemeinsam: Spielerische Herausforderungen stellen sie zumindest ohne selbstauferlegte Hürden nur bedingt. Nicht so Shin Megami Tensei 5: Vengeance. Vom Start weg macht die Neuaufgabe vieles anders als der gewohnte JRPG-Mainstream. Früh werde ich, auch als erfahrener MegaTen-Spieler, in die Knie gezwungen. Mit etwas Pech brechen mir schon die ersten Kämpfe mit einem gut getimten kritischen Treffer das virtuelle Genick. Das ist auch genau der Punkt: Vengeance will mich wie zu besten Zeiten der MegaTen-Reihe wieder leiden sehen. Mich kämpfen sehen. Mich wieder und immer wieder aufstehen und schlussendlich triumphieren sehen. Und triumphal hat es sich wahrlich angefühlt, als ich die herausfordernden Bosse geknackt habe. Zusammen mit den zahlreichen Verbesserungen auf und unter der Haube, die Vengeance eingeführt hat, verhält sich der neue Ableger zu Shin Megami Tensei wie Elden Ring zur Souls-Reihe: zugänglicher für alle, ohne die Quintessenz aus den Augen zu verlieren. Trotz der altbackenen Grafik gibt es aber keinen besseren Zeitpunkt, in Shin Megami Tensei einzusteigen, als eben jetzt mit Vengeance.

schiedlichste Dinge. Das kann ein Teil eures Lebens oder eures Manas, ein beträchtlicher Teil eures spärlich gefüllten Geldbeutels oder einfach nur ein Item sein. Hier gilt es, zu taktieren: Ist euch der neue Dämon die Kosten wert? Oder wollt ihr nicht doch lieber die Erfahrungspunkte für das Erschlagen der Kreatur abgreifen? Alleine damit bietet SMT5V bereits reichlich Abwechslung.

Das Kompendium führt sämtliche Dämonen auf, auf die ihr trifft, ähnlich zu Perso-



Nein, ihr könnt mit den Dämonen keine romantische Verbindung eingehen. Auch nicht mit Kleopatra.



Insbesondere Bosskämpfe stellen eure Strategie- und Planungsfähigkeiten auf die Probe.

na. Innerhalb dieser Sammlung könnt ihr neue Teammitglieder fusionieren, die aus zwei Dämonen zusammengefügt werden. Die neuen Gefährten können auf Wunsch bis zu acht Attacken aus dem Skillset der beiden ursprünglichen Dämonen übernehmen, haben aber auch ihre eigenen Fertigkeiten, Stärken und Schwächen. Hier seht ihr auch, welche Dämonen ihr nur aus euren Teammitgliedern oder generell aus den bisher gesammelten Einträgen fusionieren könnt. Es lässt sich sogar ein bestimmter Dämon als Ergebnis einstellen, woraufhin ihr die möglichen »Zutaten« für die Fusion angezeigt be-

kommt. Dafür müsst ihr aber gewillt sein, euch in das System hineinzufuchsen, denn Erklärungen liefert Vengeance kaum. Belohnt werdet ihr dafür mit einer schier unendlichen Anzahl an Optionen, euer Team vollkommen individuell zu gestalten. Hierzu zählt nicht nur die Vererbung von Attacken an den fusionierten Dämonen. Es gibt auch Essenzen, die zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Fusion angewendet werden können und weitere Fähigkeiten gewähren.

Souls-ähnliche Naturgewalt

Bleibt nur noch die letzte Frage, mit der die Bewertung eines jeden rundenbasierten RPGs steht und fällt: Wie laufen die Kämpfe ab? Kurze Antwort: verdammt knackig. Ihr könnt die Kämpfe gegen die Dämonen nämlich nicht einfach im Autopiloten durchpflügen. Passt ihr einmal nicht richtig auf, kann eine prompte Retourkutsche folgen: kritischer Treffer, kritischer Treffer, Elementschwäche, Party tot. Selbst bei zufälligen 08/15-Dämonen fordert Vengeance eure ganze Aufmerksamkeit.

Bosskämpfe ziehen die Daumenschrauben noch etwas fester an. In den allermeisten Fällen schicken euch die im Erstversuch zurück zu eurem letzten Speicherstand mit dem freundlich gemeinten Tipp, es später noch einmal zu versuchen. Hier bleibt euch auch nichts anderes übrig, als es so lange erneut zu probieren, bis ihr die Angriffe,



Weil der linke Arm im Boden »verschwindet«, gibt es für die Landung Abzüge in der B-Note.

Dämonen wie Idun tragen euch Nebenquests auf.

Schwächen und Muster der Boss(gruppen) erkennt und euer Team optimal aufstellen sowie eure Strategiepläne formulieren könnt. Das ist quintessenzielles MegaTen und dürfte den Neueinsteigern unter euch vor allem gefallen, wenn ihr Souls-Spiele feiert: kämpfen, scheitern, wieder aufstehen, neuer Versuch – bis zum Erfolg.

Eine große Hilfe zur Bewältigung der Herausforderungen ist die Möglichkeit, endlich überall speichern zu können. Vorbei die Zeit, als eine Unachtsamkeit eine komplette Stunde Fortschritt zur Hölle geschickt hat ... jedenfalls wenn ihr daran denkt, auch regelmäßig zu speichern, denn eine praktische Autosave-Funktion oder vorbestimmte Checkpoints gibt es nicht.

Kein Grafikspektakel, aber exzellente Vertonung

Shin Megami Tensei 5 war ursprünglich ein Switch-exklusives Spiel. Das merkt man auch der Neuauflage an: Die Hintergrundgrafiken wirken blass und matschig. Zudem sind teilweise Grafikfehler enthalten, die der

beliebten Kategorie »Im Jahr 2024? Wirklich?« zuzuordnen sind.

HDR+ und Ultrawide-Support fehlen ebenso wie die Möglichkeit, über einfachste Optionen hinaus an den Grafikeinstellungen zu schrauben. An der wunderbaren Ästhetik des Spiels ändert das freilich nichts. Optik ist eben nicht immer nur eine möglichst lebensnahe Darstellung. Die Charaktere haben trotz plump wirkender Mimik und Gestik ihren eigenen Charme. Wo sonst finden sich Figuren, deren Gesichter wie eine Mischung aus Tekken und Life is Strange aussehen? Zudem geht Vengeance (leider) mit Ausnahme eures eigenen Avatars den oft sehr wilden, JRPG-typischen Frisuren aus dem Weg.

Der Soundtrack indes ist gewohnt bombastisch. Atlus versteht es einfach, jedes Spielszenario mit wohltdosierter musikalischer Untermalung zu versehen. Die dreistellige Anzahl an Musikstücken verleitet immer wieder dazu, anzuhalten und genauer hinzuhören. Dazu gesellt sich vor allem in der japanischen Originalvertonung ein All-Star-Cast, der den Charakteren gefühlvoll

Leben einhaucht – JRPG-Herz, was willst du mehr? Wünschenswert wäre noch eine komplette deutsche Synchronisation, doch immerhin geben euch die Untertitel unter anderem die Wahl zwischen deutscher und englischer Sprache. ★

SHIN MEGAMI TENSEI 5 VENGEANCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / FX-6350
GTX 550 Ti / Radeon HD 7750
6 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470 / Ryzen 5 1400
GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ weitläufige Areale ➤ aufgeräumte Benutzeroberfläche ➤ fantastischer Soundtrack ➤ gelungene Synchronisation ➤ altbackene Grafik

SPIELDESIGN



➤ viel Erkundung ➤ Kampf- und Rekrutierungssystem ➤ nahtloser Spielfluss ➤ Kompendium für Neueinsteiger wild ➤ eintönige Nebenquests

BALANCE



➤ drei Schwierigkeitsgrade ➤ knackige Bosskämpfe ➤ individuell einstellbare Dämonen ➤ freies Speichern ➤ keine Autosave-Funktion

ATMOSPHERE / STORY



➤ moralische Fragen ➤ neue Charaktere ➤ bekannte Figuren gut integriert ➤ Nebenquests füllen Welt mit Leben ➤ nicht jede Wendung überraschend

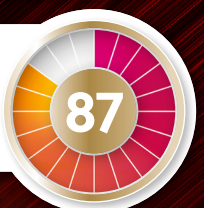
UMFANG



➤ mehr als 60 Stunden ➤ inkludierte Originalhandlung verdoppelt Spielzeit ➤ über 200 Dämonen ➤ viele Nebenmissionen ➤ optionale Spielenden

FAZIT

Gelungener Spagat zwischen Zugänglichkeit und Herausforderung, der selbst Serieneinsteiger vom JRPG überzeugen dürfte.



Einige Dämonen sind besonders kampflustig. Hier fordert uns Matador zum Duell.