

Metaphor: ReFantazio

PERSONA IM MITTELALTER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atlus** Studio: **Atlus** Termin: **11.10.2024** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Reicht ein ungewöhnliches Setting für ein erfolgreiches Rollenspiel? Kaum, aber Atlus wirft noch jede Menge guter Ideen mit ins Rennen. Von Jusuf Hatic

Es gibt nur wenige Entwicklerstudios, die eine unverwechselbare Genreformel ihr Eigen nennen können. Die Persona-Macher von Atlus sind eines davon, das sich im Bereich der Rollenspiele in den vergangenen Jahren mit einem kreativen Mix aus rundenbasierten Kämpfen und Alltagssimulation ei-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Fans von Persona seid.
- ... ihr ein unverbrauchtes JRPG-Setting sucht.
- ... ihr rundenbasierte Kämpfe mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr deutsche Sprachausgabe benötigt.
- ... ihr eher kurze Abenteuer sucht.
- ... ihr JRPGs nichts abgewinnen könnt.

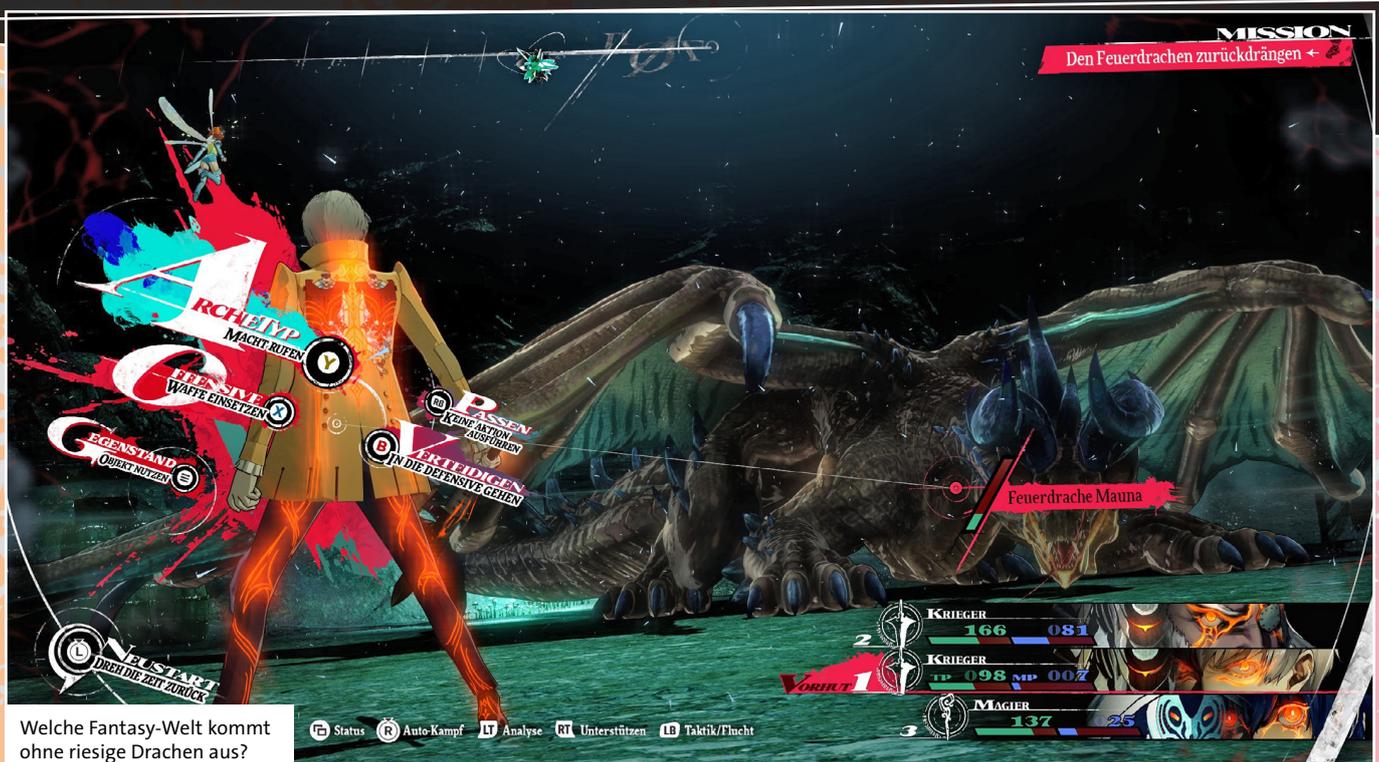
nen Namen gemacht hat. Nach den aufgewärmten Rollenspielneuaufgaben Shin Megami Tensei 5: Vengeance und Persona 3 Reload ist Metaphor: ReFantazio der erste vollständig neue Titel in diesem Jahr, der euch in ein für die Entwickler ungewohntes Setting versetzt: ein Mittelalter-Fantasy-Szenario über ein vom Kampf um die Thronfolge zerrissenes Königreich. Klappert die Zeitreise?

Der König ist tot, es lebe der König!

Von Anfang an macht Metaphor klar, dass es sich um kein gewöhnliches Rollenspiel handelt. Ihr werdet gebeten, euren Namen einzutragen. Explizit soll sich die Person vor dem Bildschirm vorstellen – und nicht wie üblich nur der Name des Helden eingetra-

gen werden, der separat benannt wird. Atlus durchbricht so bewusst von Anfang an die vierte Wand und legt damit den Grundstein für eines der großen Mysterien des Spiels, das euch bis zum Schluss nicht loslässt.

Die mittelalterlich angehauchte Welt sucht nach einem Nachfolger für den verstorbenen König. Da auch der Prinz als eigentlicher Erbe vor einem Jahrzehnt getötet wurde, versinkt das Land im Chaos. Ihr sollt nun einen Kontaktmann aufsuchen, um einen geheimnisvollen Brief zu übergeben, der zur Rettung des Königreichs beitragen soll. Doch Banditen werfen euren Helden eine Klippe hinunter – und Metaphor: ReFantazio euch ins kalte Wasser. Denn nach einem kurzen Tutorial über die Bewegungs-



Welche Fantasy-Welt kommt ohne riesige Drachen aus?

[F] Status [R] Auto-Kampf [LT] Analyse [RT] Unterstützen [LB] Taktik/Flucht

mechaniken werdet ihr mit einer wahren Flut an Informationen und Problemen in der Fantasy-Welt überwältigt.

Menschen sind groteske Monster

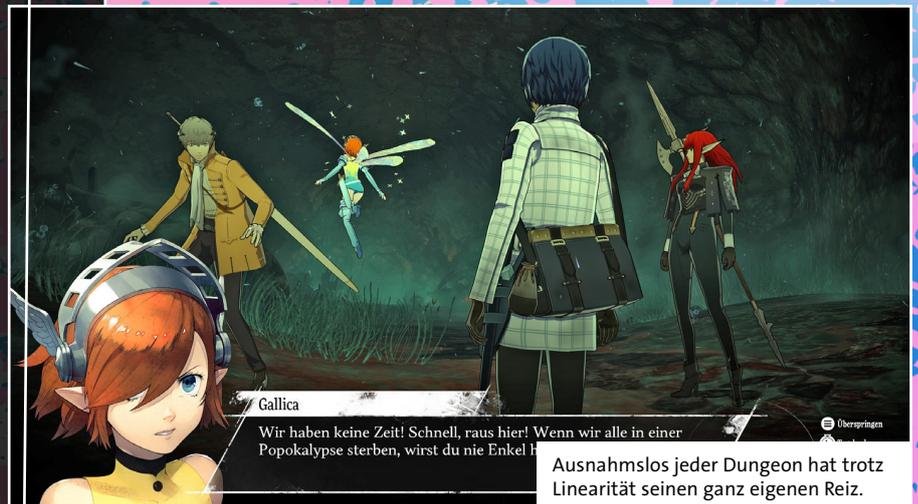
Politische Grabenkämpfe, soziale Ungerechtigkeit, in Armut lebende Viertel, Rassismus, religiöse Verfolgung und Unterdrückung: Die Liste an Problemen in Euchronia ist lang. Neun Völker sind Teil dieses Schmelztiegels. Bei ihnen handelt es sich zumindest teilweise um Neuinterpretationen klassischer Fantasy-Standards: Euchronia wird etwa von geflügelten »Ishkia«, fledermausähnlichen »Eugief« oder spitzohrigen »Roussainte« bevölkert. Menschen sucht ihr in der zivilisierten Welt allerdings vergeblich. Die Betonung liegt hier auf »zivilisiert«, denn dafür tauchen Menschen in anderer Form auf: als groteske, surreale Ungeheuer, die ausschließlich für ihre zerstörerische Natur bekannt sind. Ihre Herkunft und Bekämpfung sind ebenfalls Teil des Mysteriums, das die Welt von Euchronia umgibt. Der Wettlauf um die Krone ist aber der eigentliche Kern der Geschichte. Als »Königsmacher« sollt ihr dem Prinzen – der das Attentat tatsächlich überlebt hat – helfen, sein rechtmäßiges Erbe anzutreten. ReFantazio nimmt sich auf der erzählerischen Ebene enorm viel vor – anfangs sogar zu viel. Denn zumindest zu Beginn der Geschichte fehlt es an Fokus. So fällt das Eintauchen in die eigentlich fantastische Welt unnötig schwer. Erst später folgt die Erzählung einem klaren roten Faden, der vor Überraschungsmomenten strotzt und euch für rund 60 Stunden in Atem hält.

Langeweile? Nicht in den Kämpfen!

Denselben Fehler begeht Metaphor: ReFantazio auch im Hinblick auf das Kampfsystem, das einen zu Beginn mit Neuerungen förmlich erschlägt. Statt eines frischen Windes weht gewissermaßen ein Orkan durch die gewohnte Formel. So könnt ihr Kämpfe zwar jederzeit wie von Atlus-Spielen gewohnt per Anschleichen und einfachem Knopfdruck initiieren und landet im üblichen rundenbasierten Trupp-Kampf; wesentlich vorteilhafter ist es aber, wenn ihr in den Dungeons zunächst in Echtzeit kämpft, ehe es in die separat geführten Rundenkämpfe geht. Die gegnerischen Monster verfügen nämlich allesamt über eine Rüstung, die ihr je nach gewählter Klasse mit mehreren Nah- oder Fernkampfangriffen brechen müsst. Gelingt euch das, ohne selbst getroffen zu werden, erhaltet ihr in den Trupp-Kämpfen signifikante Vorteile in Form eines Erstschlages sowie mit etwas Glück eine Extrarunde. Wenn euer Level hoch genug ist, reicht unter Umständen auch der bloße Echtzeitkampf. Das bringt zwar strategische Abwechslung in die Dungeons (etwa bei der Frage, welchen Gegner ihr zuerst fokussieren wollt), sorgt im gegebenen Tempo zu Beginn aber auch für eine Reizüberflutung, bis ihr euch mit der Zeit an das komplexe Kampfsystem gewöhnt habt.



Während ihr durch die Städte schlendert, hört ihr Straßengeflüster zu.



MEINUNG

Jusuf Hatic
@J_Hatic

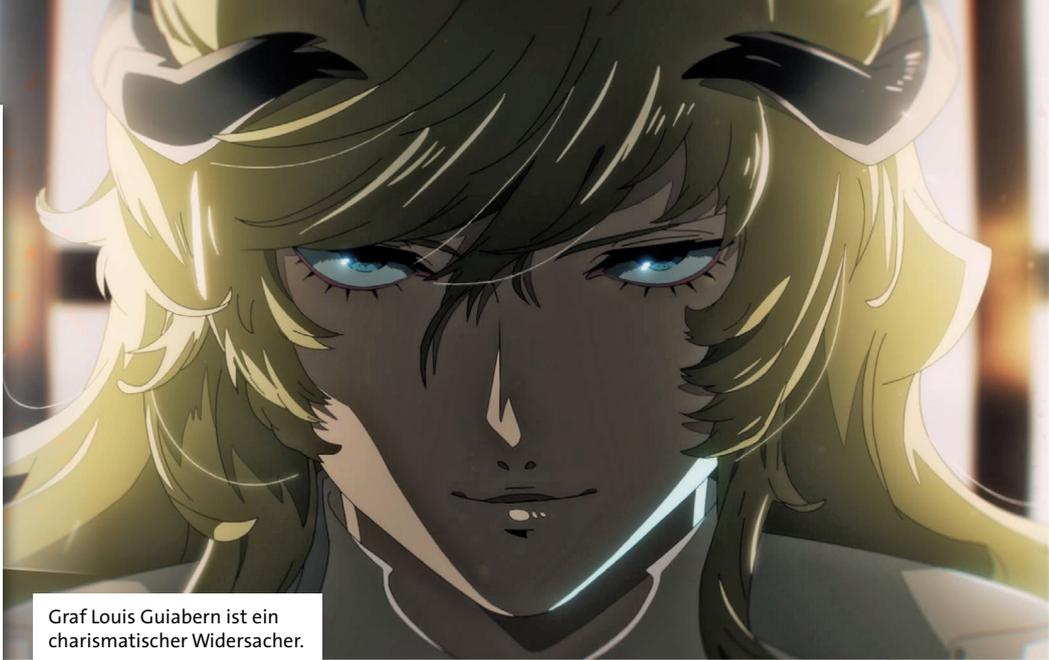


Mit Metaphor: ReFantazio wagt sich das Entwicklerstudio Atlus endlich mal wieder an ein komplett neues Spiel. Alles über den Haufen wirft man deshalb aber nicht – zum Glück! Denn Atlus hat eben das grundsätzliche Erfolgsrezept für seine Rollenspiele gefunden, das einfach funktioniert; Metaphor: ReFantazio würzt dieses primär beim Kampfsystem mit interessanten Ideen. Das macht das neue Abenteuer zu einem wunderbar frischen Erlebnis, bei dem es anfangs aber einige Hürden zu bewältigen gibt. Der Start ist auf inhaltlicher wie auf erzählerischer Ebene teilweise überwältigend. Ich kann euch hier nur bitten, euch von der anfänglichen Reizüberflutung nicht abschrecken zu lassen, denn nach dieser Hürde entpuppt sich Metaphor als außerordentlich unterhaltsamer Drahtseilakt. Infolgedessen kommt auch der überragende Spielfluss prächtig zur Geltung. So wie zu besten Persona-Zeiten eben.

Klassische Klassen

Die Rundenkämpfe trägt ihr wiederum mit den sogenannten Archetypen aus, die sich zumeist an den herkömmlichen Rollenspiellklassen orientieren. Neben Magiern, Rittern, Heilern und Beschwörern gibt es aber auch wildere Sorten. Der Händler etwa kostet für jeden Angriff bare Münze, kann dafür aber nicht blockiert werden.

Zudem kann jeder Mitstreiter in der Vorder- und Hinterreihe kämpfen, was einen weiteren Winkelzug in mögliche Strategien



Graf Louis Guibern ist ein charismatischer Widersacher.

bringt. Auch hier zeigt Atlus wieder, wie viel frischen Wind die Entwickler in die eigene Formel bringen möchten.

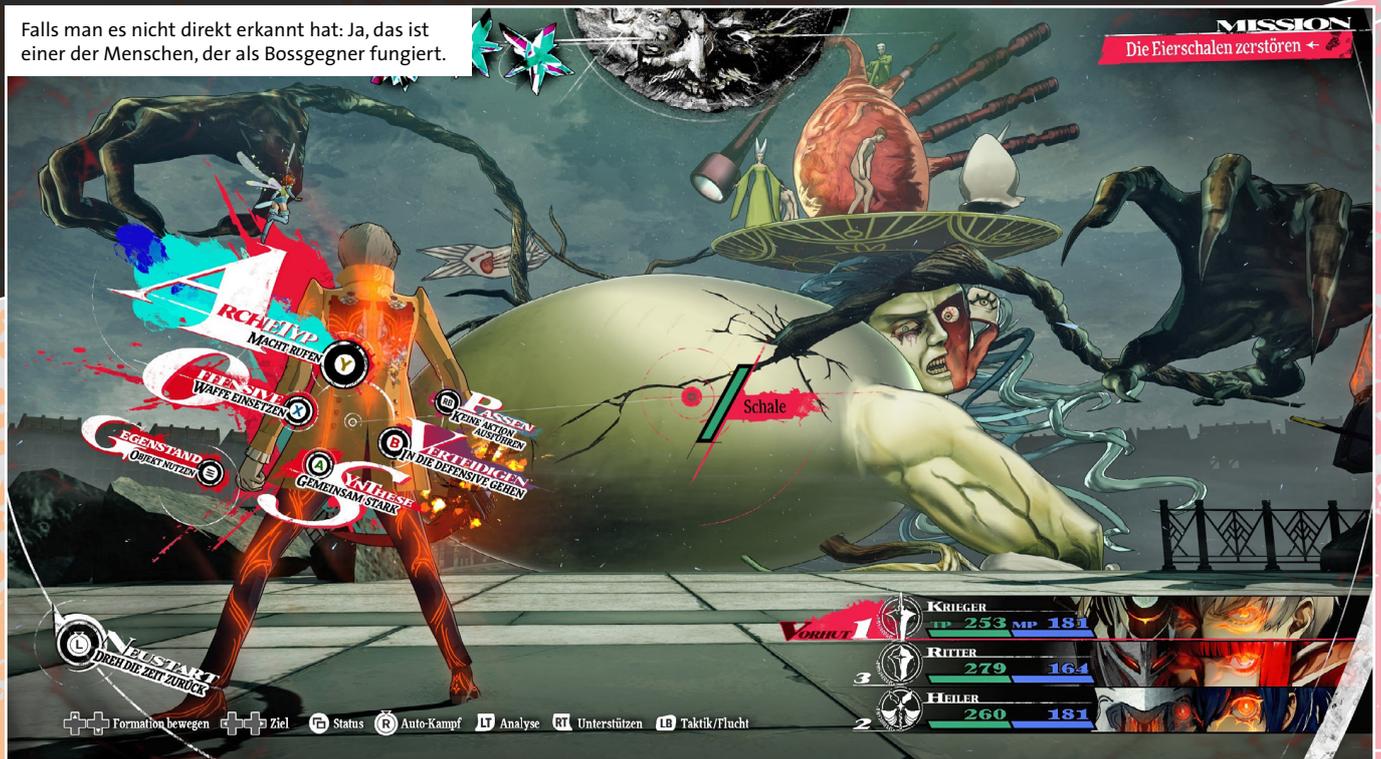
Die Dungeons sind sowohl bei Haupt- als auch Nebenmissionen im linearen Format aufgebaut. Optisch gibt es nur selten etwas zu bestaunen. Dafür glänzt Metaphor: ReFantazio bei jedem größeren Kerker mit einem spielerischen Twist, der der Sequenz eine ganz eigene Note verleiht. So rennt ihr innerhalb weniger Stunden unter Zeitdruck aus den Eingeweiden eines Menschen – sonst schlägt die »Popokalypse« (sic!) zu! Oder ihr schleicht euch im Stile von Splinter Cell an riesigen Monstern vorbei. Oder ihr infiltriert ein fliegendes Schiff.

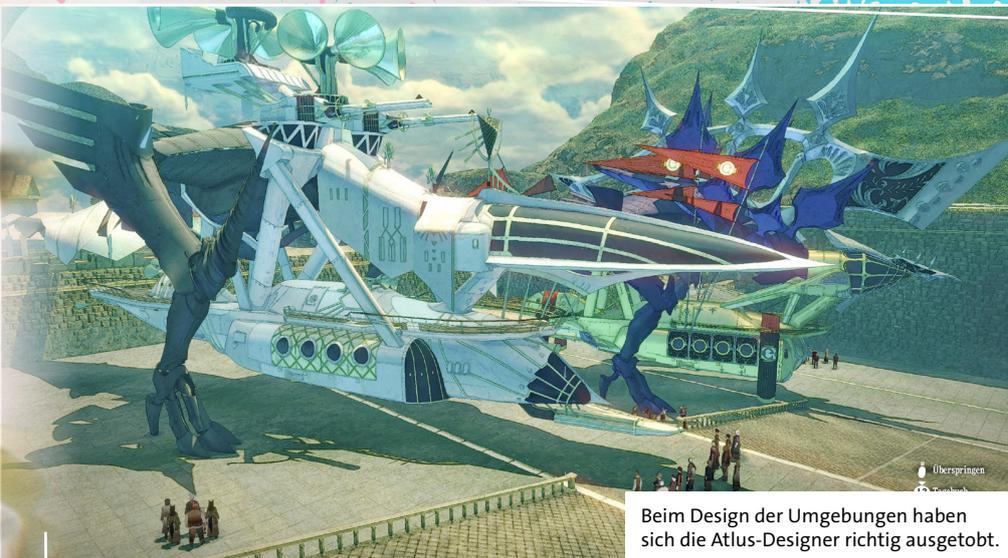
Routine mit Durchhängern

Atlus schickt euch in Metaphor in altbekannte Abläufe: Als Alltagssimulation habt ihr mit wenigen Ausnahmen pro Kalendertag im Spiel zwei Zeit-Slots zur freien Verfügung.

Diese könnt ihr nach eigener Lust und Laune belegen. So könnt ihr etwa in den angesprochenen Dungeons der Haupt- und Nebenmissionen abenteuernd, was teils mehrere Zeit-Slots in Anspruch nimmt. Alternativ verbessert ihr die Bindung zu euren Kameraden und Anhängern, die jeweils einen dieser Slots benötigen. Diese warten alle mit ihren eigenen, tiefgründigen Geschichten und Problemen auf. Nahezu jeder Charakter erhält so mehr Tiefgang. Für euch und eure Teammitglieder hat das Zuhören bei diesen Geschichten nebenbei Effekte wie passive Boni oder die Freischaltung neuer Klassen. Andere Anhänger geben euch Unterstützung, indem sie etwa die Kosten zum Freischalten von Klassen reduzieren oder Rabatte in den Waffen- und Rüstungsläden gewähren. Zeitgleich müsst ihr auch dafür sorgen, dass ihr über »Königliche Tugenden« verfügt. Bei diesen handelt es sich um die Charaktereigenschaften, die jeder Mo-

Falls man es nicht direkt erkennt hat: Ja, das ist einer der Menschen, der als Bossgegner fungiert.





Beim Design der Umgebungen haben sich die Atlus-Designer richtig ausgetobt.

METAPHOR: REFANTAZIO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / AMD FX-6300
GTX 750Ti / Radeon R7 360
6 GB RAM, 93 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600 / Ryzen 5 2600
GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 93 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Lebendige Mittelalterwelt + Fantasy-Ästhetik
gelungene Synchronisation (jap./eng.) - fade Wischensequenzen - detailarme Charaktermodelle

SPIELEDISIGN



Mischung aus Echtzeit- und Rundenkämpfen
Dungeon-Missionen + starker Genremix - teils Leerlauf - Dungeons abwechslungsarm

BALANCE



Gruppen aus 40 Archetypen + vier Härtegrade (und New Game Plus) + Strategie in Rundenkämpfen
vernünftige Savepoints - hektische Tutorials

ATMOSPHÄRE / STORY



fantastische Mittelalterwelt + Story mit schwierigen Themen + Überraschungen + Dialoge mit Nebencharakteren - anfangs fehlt der rote Faden

UMFANG



60 Spielstunden + Archetypen/Items bringen Experimentierfreude + Minispiele und Aktivitäten
Begleitermissionen - wenig Nebenquests

FAZIT

Metaphor: ReFantazio will anfangs zu viel des Guten, mausert sich aber zu einem abwechslungsreichen Abenteuer.



narch laut Metaphor benötigt. In Nebenmissionen oder den zahlreichen Minispielen, die ebenfalls mindestens einen Zeit-Slot belegen, könnt ihr diese aufstufen.

Für bestimmte Anhänger zwingt euch das Spiel dazu, diese Werte auf Vordermann zu bringen: Um die nächste Szene freizuschalten, müsst ihr teilweise ein bestimmtes Level in der jeweiligen Kategorie vorweisen. Eure Zeit auf dem Weg zur Krone solltet ihr also gut aufteilen. Für Persona-Kenner klingt das alles wunderbar bekannt und läuft auch nahezu so gut, wie Fans von Atlus es kennen und inzwischen auch erwarten. Aber leider nur nahezu, denn zumindest erfahrene Spieler werden keine Probleme haben, die wenigen vorhandenen Nebenmissionen an jeweils einem Spieltag abzuschließen. Der Spielfluss zwischen den Hauptmissionen gerät unter Umständen schnell ins Stocken, da ihr teils Wochen nur mit euren Kameraden beschäftigt seid und nach mehr Kämpfen lechzt. Schon ein paar mehr Nebenaufgaben hätten Metaphor: ReFantazio gutgetan, um der Entscheidung, wie ihr den Tag verbringt, mehr Gewicht zu verleihen.

Toller Sound, maue Grafik

Die unterschiedlichen, halboffenen Areale in der Mittelalterwelt von Metaphor zu besuchen und zu bestaunen, macht einfach Spaß. Unterwegs liefert das Abenteuer mit farblich lebendigen und zur Erkundung einladenden Städten und Siedlungen echtes Fantasy-Feeling. Zudem weist euch das Spiel auf besondere Naturwunder hin, die euch mehr über die Historie von Echronia erzählen und wie ein auf Leinwand gemaltes Bild wirken. Ästhetik ist aber nicht gleich Grafikqualität. Texturen sind oft zu detailarm; die Animationen wirken teils hölzernen. Auch schleichen sich seltsame Bugs ein, insbesondere bei Haaren kommt es zu befremdlichen Zittereffekten. Es wird für zukünftige Projekte definitiv Zeit für einen Wechsel der Gamebryo-Engine, die Atlus seit 2014 benutzt. Ein erster Schritt wurde 2021 bereits mit Shin Megami Tensei 5 und in diesem Jahr mit der Vengeance-Neuaufgabe ge-

macht, die auf die Unreal Engine setzen und wesentlich moderner aussehen.

Beim Soundtrack lockt mit Shoji Meguro ein unter JRPG-Fans bekannter Name; die musikalische Untermalung ist mit all ihren Fanfaren definitiv zum Fantasy-Thema passend – aber nur selten erreicht sie das Niveau, das man von Meguro inzwischen erwartet. Dafür leisten die japanischen und englischen Synchronsprecher wieder eine tolle Arbeit und bringen Emotionen charaktergetreu und punktgenau rüber. Eine deutsche Vertonung sucht ihr in Metaphor: ReFantazio allerdings vergebens. ★

Die Nebenquests sind keine spielerische Offenbarung, glänzen aber mit spannenden Geschichten.

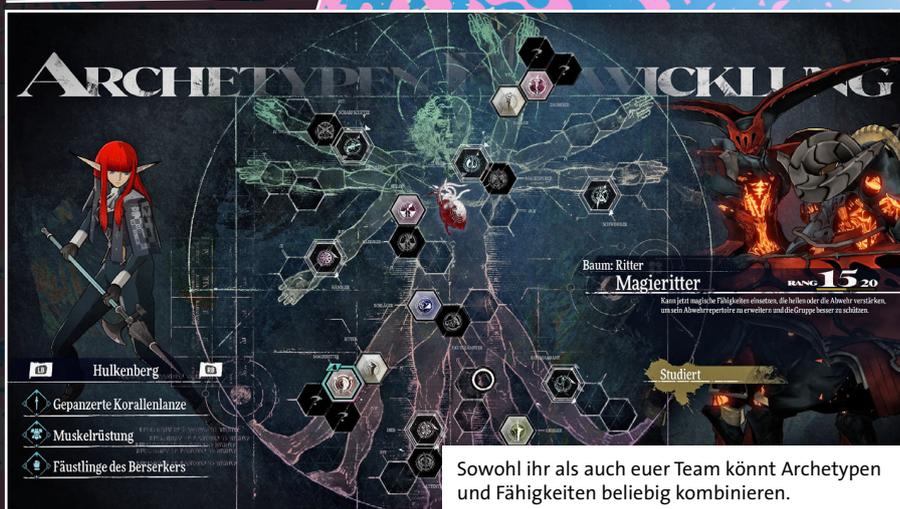


Genau, das ist das + Ebenholzorn.

Das bilden Sie sich ein.

Handwerker

Ist das da ein wunderschönes Horn in Ihrer Tasche oder freuen Sie sich einfach nur, dass Sie mir helfen können?



Sowohl ihr als auch euer Team könnt Archetypen und Fähigkeiten beliebig kombinieren.