

Как вы уже знаете, в Metaphor: ReFantazio не будет возможности романтических отношений между персонажами — выбор, который удивил некоторых фанатов, ведь речь идет о новой игре от создателей Persona. Почему команда решила отказаться от системы романтических отношений?

Кацура Хосино, геймдиректор Metaphor: ReFantazio и Persona 3, 4 и 5, объяснил, что команда прекрасно понимает, что "людям очень нравится эта система, и она очень популярна", но в игры Persona она была включена потому, что "помогает создать более реалистичную обстановку". То же самое нельзя сказать о грядущей JRPG, у которой совсем другой сеттинг.

"Вы путешествуете с места на место и встречаете новых персонажей, получаете их поддержку, учитесь у них чему-то, они поддерживают вас, вдохновляют", — продолжает он. "Вы приобретаете эти архетипы, которые потом можете использовать. Это больше про эти отношения, а не про любовные истории".

Углубляясь в тему, Хосино объяснил, что команда разработчиков начинает работу над каждой игрой с размышлений о том, чего они пытаются достичь и какую игру хочет сделать студия. При этом разработчики обдумывают, "какие системы подойдут", и в итоге "вы отбрасываете то, что, по вашему мнению, не будет работать, и оставляете то, что, по вашему мнению, будет работать".

Metaphor: ReFantazio запланирована к выходу на 11 октября 2024 года.