Знаменитое трио разработчиков, стоящее за серией Persona, продвигает свою предстоящую игру Metaphor: ReFantazio, рассказывая о боевых действиях и деталях концепции, призванных выделить новую игру на фоне популярной франшизы, принадлежащей Atlus и Sega. Взяв за основу несколько элементов Persona, предстоящая игра также может похвастаться уникальным подходом к новичкам.

Стилизованное под аниме темное фэнтези затрагивает сюжет в духе "Игры престолов", где претенденты на трон борются за свое место после убийства короля. В этом оригинальном фэнтезийном мире игроков ждет сочетание пошаговых боев с экшеном в реальном времени, квесты в подземельях и королевский турнир с "высокими ставками".

В отличие от Persona, где история фокусируется на "молодом, наивном человеке, который входит во взрослую жизнь", Metaphor: ReFantazio исследует более универсальные темы. "Это больше о том, как мы можем исследовать концепцию человеческого воображения, человеческих чувств и мыслей, и как мы можем учиться на этом опыте, чтобы расти и становиться лучшими людьми", – объясняет режиссер Кацура Хасино.

Разработчики сознательно сделали акцент на "страхе и тревоге" как на центральных темах игры, чтобы сделать историю и персонажей более понятными для широкой аудитории. "Мы пытаемся говорить о вещах, которые затрагивают людей всех времен, возрастов, в любом уголке мира", – говорит Хасино. "Именно поэтому мы сосредоточились на концепции страха и тревоги, потому что я не думаю, что есть человек, который в какое-то время не жил бы со страхом или тревогой".

Выбор уникального художественного стиля также стал для Хасино и его команды непростой задачей, потому что он задался вопросом: "Что я могу привнести в жанр фэнтези? Как я могу дополнить его и использовать то, что я знаю, использовать свой собственный стиль и привнести в него свою изюминку?"

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

Все права защищены