



Harpyien gehören zu den klassischen Monstern aus der griechischen Mythologie und dürfen natürlich auch in Gods & Monsters nicht fehlen.

Gods & Monsters

GÖTTLICHES ZELDA

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Québec** Termin: **25.2.2020**

Wir haben Ubisofts E3-Überraschung Gods & Monsters in Aktion gesehen. Und das lässt ein großes mythisches Abenteuer erhoffen – im wahrsten Sinne des Wortes. Von Heiko Klinge



In der offenen Spielwelt besuchen wir allerlei Tempel und wunderschöne Ländereien.

Eigentlich sollten wir und eine Handvoll anderer ausgewählter Journalisten nur ein paar zusätzliche Infos zu Gods & Monsters bekommen, Ubisofts großer E3-Überraschung. In einem gut versteckten Raum abseits des Trubels erzählten uns die Assassin's-Creed-Odyssey-Schöpfer Jonathan Dumont und Marc-Alexis Coté dann auch einige interessante Details. So richtig Klick gemacht hat es bei uns aber erst, als sie uns entgegen des ursprünglichen PR-Plans auch einige Spielszenen des Action-Rollenspiels zeigten. Und selten zuvor haben uns fünf Minuten Gameplay derart neugierig auf das fertige Spiel gemacht wie hier.

Papa Zeus und Onkel Homer

Mit Gods & Monsters tauchen wir tief in die griechische Mythologie ein. Wir spielen den Helden Phoenix, der Göttervater Zeus aus der Patsche helfen und dessen Erzfeind Typhon samt seiner Monsterbrut vernichten soll. Der Twist an der Story: Es gibt im klassischen griechischen Theater einen Erzähler,

und zwar niemand Geringeres als den »Odyssee«-Schöpfer Homer, der seinen Enkelkindern mal eine andere Geschichte als die üblichen Sagen auftischen will. Laut den Entwicklern sollen sich Homer und Enkel auch zu Wort melden, während wir spielen. Generell soll die Geschichte deutlich leichter und humorvoller sein als im doch recht grimmigen Assassin's Creed Odyssey. Szenariogemäß bekommen wir es vor allem mit Wesen aus der griechischen Mythologie zu tun, die Entwickler nennen als Beispiele Harpyien, Zyklopen und Gorgonen.

Drei Säulen für den Spaß

Laut Dumont und Coté fokussieren sich die Entwickler auf drei Spielspaß-Säulen: 1. Freie Erkundung. 2. Sagenhafte Kämpfe. 3. Umgebungs-Puzzles. Klingt in der Theorie zwar nett, aber war für uns nur wenig greifbar, bis uns die Entwickler das Spiel in der Google-Stadia-Version auf einem Handy zeigten. Und das, was wir sahen, lässt sich relativ simpel zusammenfassen: The Legend of Zelda: Breath of the Wild mit göttlichen Fähigkeiten! Genau wie im großartigen Breath of the Wild müssen wir beim Erkunden der weitläufigen offenen Spielwelt stets unsere Ausdauer im Blick behalten, egal ob wir klettern, springen oder fliegen. Nur dass wir bei Letzterem nicht an einem Gleiter hängen, sondern an den Krallen eines flammenden Phoenix (es kann laut den Entwicklern aber auch Adler oder Eule sein).

Genau wie in Breath of the Wild manipulieren wir mit unseren Aktionen und Fähigkeiten die Spielwelt, fällen zum Beispiel per Schwerthieb einen Baum. Und wie in Breath of the Wild müssen wir solche Physik-Spiele nutzen, um Puzzles zu lösen. In Gods & Monsters können wir den Stamm allerdings dank unserer göttlichen Kräfte einfach auch im hohen Bogen in Richtung Gegner schleudern. Auch die Gegner sollen die Umgebung derart innovativ für ihre Zwecke einsetzen. Generell versprechen die Entwickler epische Gefechte gegen turmhohe Monster,



Offenbar funktionieren die Blicke der Gorgonen im Spiel etwas anders als in der Sagenvorlage.

bei denen wir zu großen Teilen sogar in der Luft schwebend kämpfen.

Riesig auf dem Handy

Wie groß die Spielwelt genau wird, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Aber das, was man uns zeigte, sah bereits extrem weitläufig aus. Kein Wunder, schließlich stammt Gods & Monsters von den Odyssey-Schöpfern – und dieses Mal können wir sogar noch fliegen! Optisch und von der Topographie her erinnerten uns die grünen Wiesen und schroffen Berge abermals an Breath of the Wild, Gleiches gilt für die farbenfrohe Zeichentrick-Optik. Die große Besonderheit von Gods & Monsters: An bestimmten Stellen dürfen wir auch die Unterwelt betreten, um dort in speziellen Dungeons Typhons Schergen zu vermöbeln.

Ist das noch ein Rollenspiel?

Die Entwickler verraten zur Gewichtung der Spielelemente noch nicht allzu viel, sprechen aber von einem »fast paced RPG«, also einem Rollenspiel mit hoher Schlagzahl.

Eine allzu komplexe Charakterentwicklung dürfen wir also wahrscheinlich nicht erwarten. Dafür gibt es jede Menge mythologische Items zu finden, die sich auch maßgeblich aufs Spiel auswirken sollen. Als Beispiel nannten Dumont und Coté die Stiefel von Götterbote Hermes, die uns – Überraschung – besonders schnell laufen lassen. Zudem können wir Held Phoenix optisch frei anpassen. Was uns noch alles erwartet, will Ubisoft erst nach der E3 verraten, da es bis zur Veröffentlichung noch ein wenig hin ist. Aber immerhin hat Gods & Monsters bereits einen festen Releasetermin, genauer gesagt den 25. Februar 2020. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Zum Glück haben sich die Entwickler von Gods & Monsters nach der Ubisoft-Pressekonferenz noch spontan dazu entschieden, ein wenig Gameplay zu zeigen. Denn die Präsentationsfolien haben mich relativ kalt gelassen. Die Odyssey-Schöpfer machen ein Open-World-Rollenspiel in der griechischen Sagenwelt, nun denn. Und Marketing-Schlagwörter wie »freeform exploration« oder »mythological combat« können alles und nichts bedeuten. Umso mehr hat mich dann das tatsächliche Spiel neugierig gemacht. Ich habe inzwischen weit über 100 Stunden in Legend of Zelda: Breath of the Wild versenkt und mich mindestens genauso lange schon gefragt, wieso eigentlich niemand solch eine Art von Spiel mit zeitgemäßer Technik für die großen Konsolen (und den PC) herausbringt. Gods & Monsters könnte die ersehnte Antwort sein, auch wenn ich freilich noch viel zu wenig gesehen habe, um das Potenzial wirklich einschätzen zu können. Zu den spannendsten E3-Überraschungen des Jahres zählt es für mich aber schon jetzt.



Die Spielwelt fällt groß aus, zum Glück können wir fliegen, das spart Gelatsche.