

Immortals: Fenyx Rising

# ZELDA FÜR DEN PC?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec** Termin: **3.12.2020**

Auf DVD: Preview-Video

**Ubisoft nimmt mit seinem ehemals als Gods & Monsters bekannten Action-Adventure das Open-World-Konzept von Zelda: Breath of the Wild ins Visier – und trifft dabei einige großartige und einige fragwürdige Entscheidungen.**

Von Géraldine Hohmann

Wir ziehen unser Schwert, lassen unseren Blick über saftige grüne Hügel schweifen, und eine Stimme ertönt aus dem Off: Breath

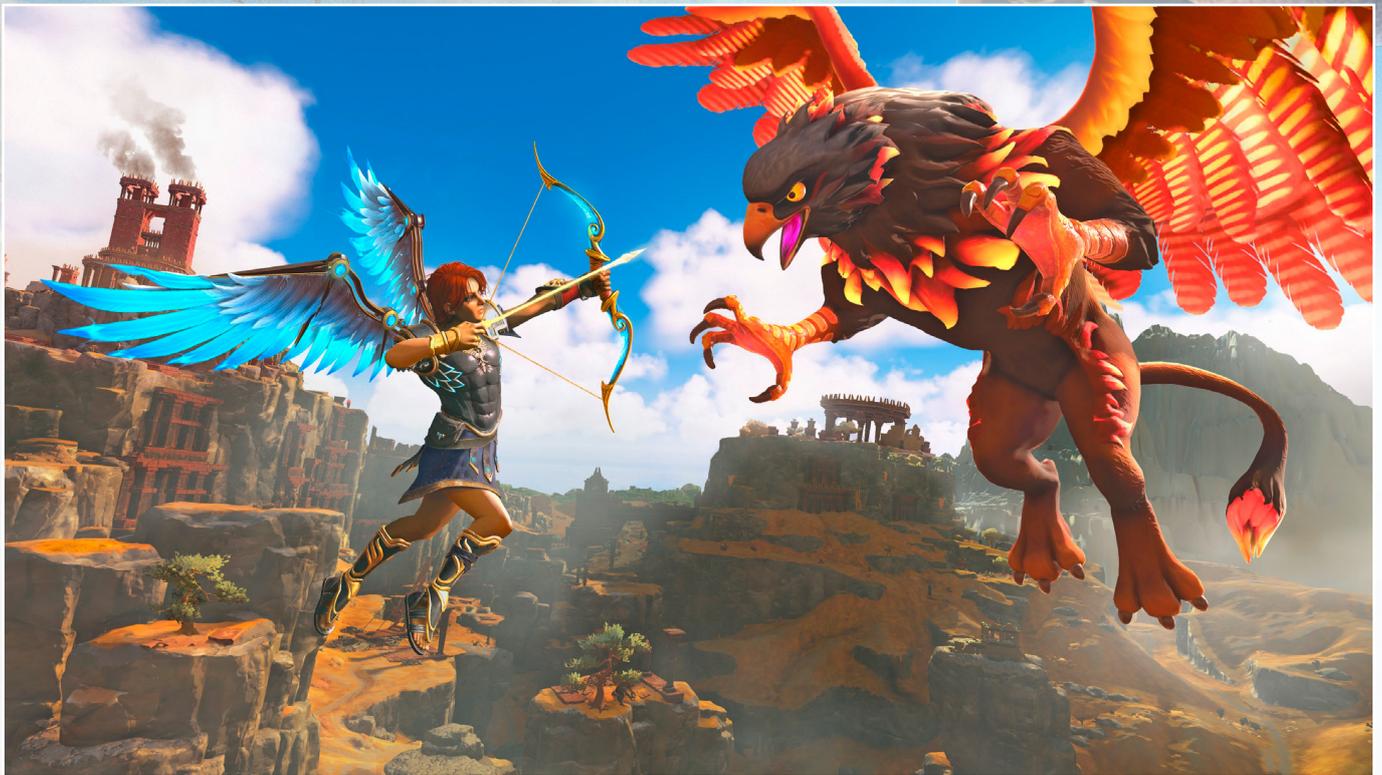
of the Wild, haucht sie uns ins Ohr ... okay, nein, tut sie nicht. Tatsächlich gehört die Stimme Prometheus und erzählt uns, dass wir als Heldin Fenyx ausgezogen seien, um im Namen der Götter das schreckliche Ungeheuer Typhon zu besiegen. Bei seiner überraschenden Ankündigung auf der E3 2019 hieß dieses Abenteuer noch Gods & Monsters und weckte mit seinem ersten Trailer die Hoffnung auf eine ernstzunehmende PC-Alternative zu Nintendos Mega-Hit The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nach einer Verschiebung wurde es monatelang sehr ruhig um Ubisofts Open-World-Adventure, umso interessanter natürlich jetzt das

Comeback unter dem neuen Namen Immortals: Fenyx Rising. Steckt noch genauso viel Zelda drin wie bei unserer E3-Preview zu Gods & Monsters? Wie hat Ubisoft die Zeit seit unserem letzten Blick darauf genutzt?

## Angriff aus der Luft

Vorbei sind die Zeiten von Aussichtstürmen, Icons auf der Karte und Beschäftigungstherapien wie dem Sammeln von Federn. Entdeckerdrang ahoi! Auf Aussichtspunkte möchte Ubisoft dann zwar doch nicht so ganz verzichten, die funktionieren aber eher wie in Breath of the Wild. Wie in Nintendos Abenteuer markieren wir via Fernglas inter-





Anders als in AC Odyssey ist das antike Griechenland in Immortals: Fenyx Rising nicht historisch realistisch, sondern vollgestopft mit Fantasy.

essante Punkte, vieles entdecken wir eher zufällig bei unserer Reise. Wir erklettern Felsen, reiten mit unserem mechanischen Pferd dem Horizont entgegen, gleiten mit unseren Flügeln über große Schluchten. Dabei müs-

sen wir stets unsere Ausdauer im Blick behalten, die wir mit erfolgreichen Kämpfen oder mit Stamina-Tränken auffüllen.

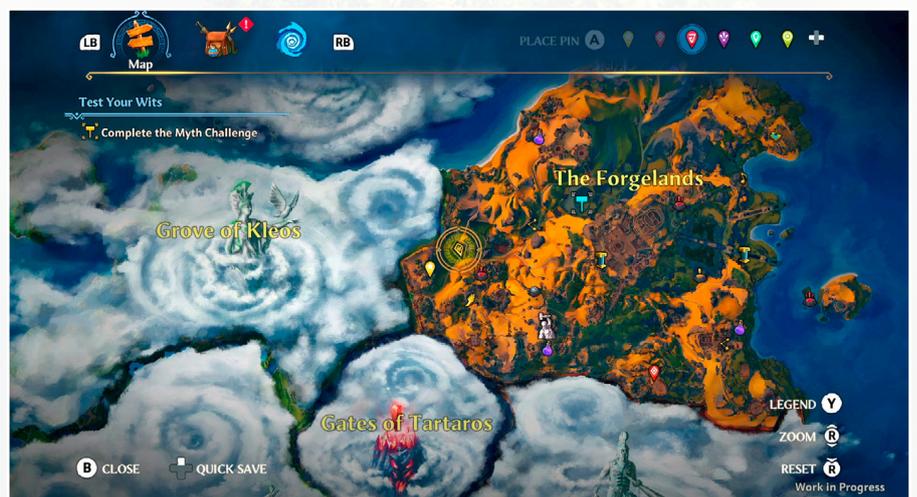
Die Gefechte gegen allerlei mythologische Wesen sehen spektakulär aus, ohne dass ihr dafür ein Gamepad-Virtuose sein müsst – zumindest auf den unteren Schwierigkeitsgraden. Mit dem Bogen greifen wir Gegner aus der Distanz an, mit dem Hammer verursachen wir schwere Schläge, mit dem Schwert schnetzeln wir flink und effektiv. Dabei sammeln wir Stamina – ist ein Balken gefüllt, holen wir aus zu freischaltbaren Spezialangriffen. Am meisten hat sich in der Demo Hephaistos' Hammer bewährt – der verteilt saftigen Flächenschaden und fühlt sich nebenbei wahnsinnig befriedigend an. Außerdem finden die Kämpfe nicht nur in der Horizontalen statt – mithilfe eines Doppelsprungs und Fenyx' Flügeln greifen wir auch aus der Luft an, springen unseren Gegnern wie im Rollenspielgeheimtipp Dragon's Dogma auf den Rücken oder weichen ihren

tiefen Schlägen aus. Die Umgebung lässt sich theoretisch mit umstürzenden Bäumen und brennbaren Objekten in die Kämpfe einbeziehen – in der Demo hat dies aber noch kaum eine Rolle gespielt.

#### Knobeln in Schreinen?

In der Welt warten unterschiedlichste Kopfnüsse darauf, entdeckt zu werden. Hier ein cleveres Schiebepuzzle, das wir mit Telekinese lösen, dort ein Hindernisparcours, für den wir die Kontrolle über unseren geschossenen Pfeil übernehmen. Und dann finden wir noch eine riesige Lyra, auf der wir eine Melodie nachspielen sollen, das große Vorbild Zelda lässt schön grüßen. All das gibt es entweder mitten in der Open World oder aber im großen Stil in einem der Rätselschreine, der sogenannten Tartaros-Vaults.

Am meisten Spaß machen diese Rätsel, wenn sie sich nicht nur auf einen kleinen Bereich beschränken, sondern wir unseren Blick noch weiter schweifen lassen müssen,



Die Icons auf der Karte beschränken sich zu Beginn noch auf das Wesentliche. Entdecken wir weitere Geheimnisse, werden diese auch auf der Map markiert.



Beim Fliegen können wir einfach mal den Blick schweifen lassen, solange die Ausdauer reicht.



In Schatzkisten finden wir Rüstungen und neue Schwerter.

um beispielsweise ein Ziel in der Ferne mit unserem magischen Pfeil abzuschießen.

**Es darf gelacht werden**

Das Griechenland-Setting kennen Assassin's-Creed-Fans bereits aus Odyssey, für Fenyx Rising hat Ubisoft sich aber etwas anderes überlegt. Statt einer annähernd realistischen und erwachsenen Geschichte setzen sie jetzt auf eine bunte Grafik, Fantasyelemente und Magie – und selbstironischen Cartoon-Humor. Bereits im Intro sucht Zeus genervt nach dem Skip-Button, um den plappernden Prometheus zu unterbrechen. Eine Umgewöhnung für Spieler, die Ubisofts Open Worlds vielleicht eher durch Far Cry, Assassin's Creed und Co. kennen.

**Wie viel Zelda steckt drin?**

So, jetzt sprechen wir mal über den Geronen im Raum. Bunte Grafik, Open Worlds voller saftiger grüner Wiesen, Actionkämpfe und Rätselschreine? Das klingt erst einmal wie der Klappentext von Zelda: Breath of the Wild. Und an vielen Stellen dürfte bei Zelda-Fans tatsächlich der Hyrule-Radar anspringen. Die Tartaros-Vaults sehen Zeldas Rätselschreinen mit ihren leuchtenden, runenartigen Mustern nicht nur verdächtig ähnlich, sie setzen auch auf die gleiche Kernmechanik. Mit unserer göttlichen Macht heben wir große Würfel an, platzieren sie auf Schaltern oder nutzen sie als Brücken und Leitern. Da-

zwischen gibt es Jump&Run-Einlagen und hier und da mal einen wütenden Gegner. Auch die bisherigen Bosskämpfe erinnern mit ihren Angriffsmustern an den Klassiker Zelda: Breath of the Wild.

Stellt man Immortals: Fenyx Rising aber mal direkt neben Nintendos Zelda-Meisterwerk, fällt sofort der Größenunterschied auf. Die sogenannten Golden Isles werden im fertigen Spiel sieben Gebiete umfassen, die allesamt einem griechischen Gott gewidmet



Nach und nach finden wir immer coolere Fummel und Waffen.

sind. Wir haben in der Demo eine davon besucht, die Maschinenwelt von Hephaistos, dem Gott von Feuer, Amboss und Schmiede, und konnten das Gebiet zumindest flächenmäßig innerhalb weniger Minuten komplett durchstreifen. Nintendos Fantasyreich Hyrule erscheint im Vergleich gigantisch.

Der aus unserer Sicht auffälligste Unterschied zu Breath of the Wild: In Fenyx Rising, das bestätigt auch Game Director Scott Phillips im Interview, treffen wir auf keine Charaktere, die uns Quests geben und so ihre Geschichte erforschen lassen. Wir verbringen die meiste Zeit allein mit Helden Fenyx und den Stimmen der Götter. Zwar soll es im fertigen Spiel einige wenige NPCs geben, in der Demo haben wir aber niemanden getroffen – das ist für ein Open-World-Spiel erst einmal gewöhnungsbedürftig. Aber Fenyx Rising hat dafür ganz eigene Stärken.

**Das ist schon super**

Wir stürzen uns von einem Felsen hinab in ein gegnerverseuchtes Gebiet, schnetzeln den ersten Schergen mit schnellen Schwertstichen nieder. Dann packen wir unseren mächtigen Hephaistos-Hammer-Spezialangriff aus, raffen fünf Gegner gleichzeitig mit dem Flächenschaden dahin. Schließlich breiten wir unsere Flügel aus und zerteilen den letzten Gegner in der Luft, der mit dramatischen Soundeffekten untermalt ins Jenseits geschossen wird. Herrlich!

In der Demo durften wir die Stufen »leicht« und »normal« ausprobieren, später wird es insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade geben. Anfänger können sich durch die toll inszenierten Kämpfe auch ohne große Kenntnisse wie ein Held fühlen, die Bossgegner bleiben trotzdem angenehm fordernd, und wir brauchen schon mal ein paar Versuche mehr. Action-Adventure-Profis hingegen können die Schwierigkeit noch weiter hochschrauben und zusätzlich auf Taktik und gut durchgeplante Angriffe setzen.

Und ja, der Grafikstil mag Geschmackssache sein, aber die bunte Welt mit ihren sie-

ben götterthematisierten Ländern bietet definitiv was fürs Auge. Fenyx Rising glänzt durch eine tolle Lichtstimmung und schicke Effekte: Ob es der Wind ist, der sanft durch das Gras fährt, oder unser stiller Phönix-Begleiter, der sich in ruhigen Momenten liebevoll um uns herumschlingelt.

### Das darf noch besser werden

In der Demo gab es zwar einige kurzweilige Rätsel und Entdeckungen in der Open World, an den Konkurrenten Zelda reichen die aber in Sachen Abwechslung noch lang nicht heran. Häufig hatten wir einige Minuten Leerlauf, in denen wir sehr lange Kletterpassagen bestritten, nur um am Gipfel des Berges dann nichts Aufregendes zu finden.

Doof auch: Nach dem derzeitigen Stand scheinen charaktergetriebene Geschichten keine Rolle in Fenyx Rising zu spielen. Die würden der Open World und ihrem Erkundungswert aber definitiv guttun.

Und natürlich ist Humor Geschmackssache. Aber wenn die Götter sich aus dem Off darüber unterhalten, dass Prometheus nicht zur Party bei Hades eingeladen wurde oder dass alle Welt »Ubisoft« falsch ausspricht, dann mag das Fans von selbstironischem Humor ein Schmunzeln entlocken – uns hat es aber eher irritiert und teils auch aus der Atmosphäre gerissen. Die Kombination aus griechischer Mythologie und gutem Humor haben wir zum Beispiel im Action-RPG Hades schon besser gesehen.

### Was bleibt offen?

Klar, am Ende haben wir nur einen Ausschnitt dessen gesehen, was Immortals: Fenyx Rising einmal werden soll. Deshalb bleiben einige Fragen unbeantwortet. Zum Beispiel ob die angepriesene interaktive Umgebung in Kämpfen noch eine größere Rolle spielen wird als ein umstürzender Baum und ein geworfener Felsbrocken. Oder ob die Welt wirklich so unbewohnt bleiben soll. Vor allem aber muss sich zeigen, wie lang die offene Welt zum Erkunden einlädt.



Auf dieser gigantischen Lyra können wir ein Stück nachspielen, dessen Noten irgendwo in der Welt versteckt sind.



Na, kommt euch das auch bekannt vor? In Fenyx Rising bewegen wir Objekte mit unserer göttlichen Kraft, in Zelda mit Magnetismus.

Ob sie uns so überraschen kann, wie es Breath of the Wild an jeder Ecke getan hat. Ob wir auch nach 100 Stunden Spielzeit motiviert bleiben, die Welt nach Rätseln und Geheimnissen abzusuchen. Oder ob Immortals: Fenyx Rising am Ende »nur« ein nettes Spiel für zwischendurch mit einem unterhaltsamen Kampfsystem wird, ohne aber an sein Vorbild heranzureichen. ★

### Meinung

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Ich hatte vor dem Anspieltermin ehrlich gesagt nicht allzu viel von Fenyx Rising erwartet. Umso überraschter war ich, als ich am Ende der drei Stunden gern noch den Abend über weitergespielt hätte. Denn das fluffige, actionreiche und super zugängliche Kampfsystem macht einfach Laune. Wenn Ubisoft sich aber so offensichtlich von Nintendo inspirieren lässt, dann muss es sich dem Vergleich mit Breath of the Wild auch stellen – und derzeit würde es den Wettkampf deutlich verlieren. Die Golden Isles von Fenyx Rising können einfach (noch) nicht mit dem lebendigen Hyrule mithalten, das sich durch verschiedene Tageszeiten, Klimazonen und nicht zuletzt den Spieler selbst ständig verändert und uns überrascht. Zumindest in der Demo wirkt Immortals: Fenyx Rising eher wie ein »Zelda light« als wie ein echter PC-Konkurrent. Das macht es freilich noch lange nicht zu einem schlechten Spiel, vor allem wenn ihr weniger Wert auf Story und Charaktere legt als auf actionreiche Kämpfe. Denn obwohl ich Ersteres in Fenyx Rising vermisste, hat mich Letzteres so gepackt wie schon lang in keinem Action-Adventure mehr.



Hallo, Herr Minotaurus, darf ich Ihnen mal meinen neuen Hammer zeigen?