

Hades

EIN MEISTERWERK

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Supergiant Games Entwickler: Supergiant Games Termin: 17.9.2020 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam, Epic) Enthalten in: –

Das Action-RPG Hades zeigt, was ein Spiel alles richtig machen kann, und verdient sich die bisher höchste Genrewertung 2020.

Von Géraldine Hohmann

Hades zu testen, ist schwer. Genauso schwer, wie euch zu erklären, warum das Action-Rollenspiel unter allen Umständen in eure Steam- oder Epic-Bibliothek gehört.

Drei Schwierigkeitsgrade

Standardmäßig spielen wir Hades auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Wem der aber zu knifflig ist, der kann im Menü den God Mode aktivieren, der euch mit jedem Tod resistenter gegen Schaden macht und sich somit dynamisch eurem Skilllevel anpasst. Eine besondere Herausforderung bietet der Hell Mode. Hier hängt euer Leben durch den Pakt der Bestrafung mit jedem Kampf am seidenen Faden. Wir empfehlen allerdings, Hades zunächst auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad zu spielen. Der ist immer herausfordernd, aber auch nie unfair – da wir nach einem Tod immer genau wissen, woran wir gescheitert sind.

Normalerweise ist es bei einem Meisterwerk leicht, auf diese eine Sache zu zeigen und zu sagen: »Das ist genial.« The Last of Us hat seine einzigartige Story, Ori and the Will of the Wisps sieht einfach unverschämt gut aus, und Diablo fängt euch mit seinem Lootsystem. Hades ist aber doch ganz anders. Denn Hades fehlt dieser eine Grund, warum ihr es unbedingt spielen solltet, es ist vielmehr eine perfekte Verschmelzung von vielen großartigen Elementen. Eine perfekte Summe sehr gelungener Teile.

Worum geht es in Hades?

Wer Hades verstehen will, fängt erstmal bei den Basics an. Und die erscheinen auf den ersten Blick simpel: Wir sind niemand Größeres als der Sohn des Hades, dem Herrscher der Unterwelt. Die Hölle ist in etwa so kuschelig wie ein Picknick im Schornstein, und Hades gewinnt definitiv keinen »Papa des Jahres«-Preis. Also packen wir als Söhnchen Zagreus unsere sieben Sachen und schauen, dass wir da rauskommen.

Ganz so leicht ist das nicht, Hades hetzt uns allerlei Höllengesocks auf den Hals, um die Flucht zu verhindern. Nach kurzer Zeit beißen wir ins Gras und landen wieder am Anfang – der Tod ist in der Hölle schließlich relativ. So brechen wir immer wie-

der aus, zerkloppen Feinde, sterben, starten neu – und landen doch immer wieder im Unterwelt-Büro unseres Vaters, der unser Versagen mit einem gehässigen »Schon wieder zurück?« kommentiert.

Was erstmal nicht revolutionär klingt, entwickelt sich im Lauf des Spiels zu einer der

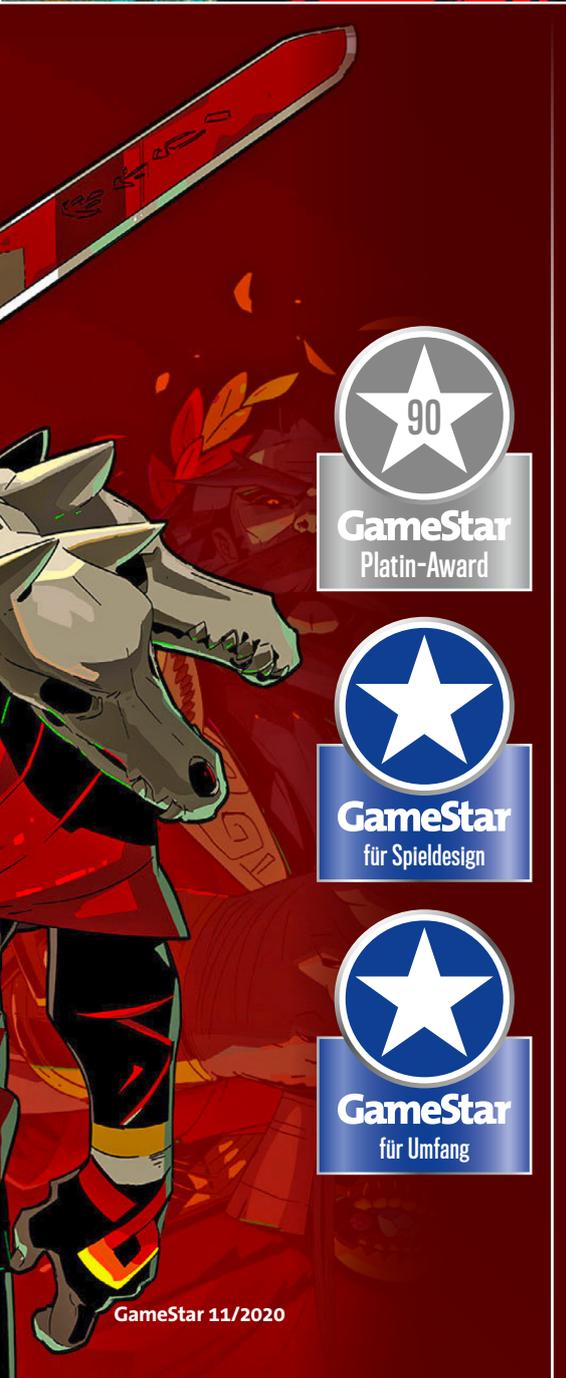


Unser dreiköpfiger Höllenhund Kerberos ist so ein guter Junge! Streichelt ihn immer mal wieder!



EHRWÜRDIGER HADES
GOTT DER TOTEN

Dummer Junge. Ich habe dir doch gesagt, hier kommt niemand raus, weder tot noch lebendig. Doch sag mir, wie war dein frevelhafter Feldzug durch mein Reich?



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spiel design



GameStar
für Umfang



ZAGREUS
PRINZ DER UNTERWELT

Sei begrüßt, Vater. Mein Feldzug war eine Wonne, danke der Nachfrage. Dann mache ich mich einfach wieder auf den Weg.

Mit unserem Vater Hades liefern wir uns gelegentlich zynische Wortgefechte. Denn unser Verhältnis ist gelinde gesagt etwas angespannt. Immerhin wollen wir raus aus der Hölle.

spannendsten Storys, die wir je in einem Action-Rollenspiel erlebt haben. Denn mit jedem neuen Durchlauf entfaltet sich Schritt für Schritt eine Geschichte um Lügen, Verrat und überraschende Wendungen. In der Unterwelt hat anscheinend jeder ein Geheimnis – sogar wir selbst. Allerdings wird die Geschichte hauptsächlich über Standbilder mit vertonten Texten erzählt, die detailverliebten Charakterportraits und die charmannten Details in der Spielwelt trösten aber darüber hinweg. Hades packt wunderbar frische, humorvolle und eigene Ideen in den altbekannten griechischen Götterkosmos und erzählt seine ganz eigene Version der Geschichte. Die ist auch nicht mal eben über das Gameplay geklebt, sondern wir erleben sie ganz organisch durch unsere Erfolge und unser Scheitern in den Kämpfen. Und herrje, machen diese Klappereien Spaß!

Was macht die Kämpfe so großartig?
Wir schnetzeln, brutzeln, verfluchen, verkloppen, dass die bunten Comiceffekte nur

so spritzen. Wir weichen Fallen aus oder stoßen Gegner hinein, zertrümmern Statuen und Säulen, sprinten blitzschnell von einer Ecke zur anderen. Das alles mit butterweicher Bildrate – selbst auf betagten Systemen (schließlich muss das Spiel auch auf der Nintendo Switch flüssig laufen).

Unsere Fähigkeiten bekommen wir von unseren Verwandten, den Göttern im Olymp verliehen, die von unserem Fluchtversuch gehört haben und ihrem Lieblingsneffen beistehen möchten. Ein cooles Detail: Jede Gottheit verändert auch visuell eure Angriffe, sodass zum Beispiel ein von Artemis verstärkter Schlag grüne Blätter verschießt.

Zunächst klingen die Fähigkeiten nach keiner Action-Rollenspiel-Revolution: Blitzschaden, Vergiftungen, Flüche, Immunitäten kennen wir ja auch aus Diablo und Co. Aber die Magie liegt bei Hades in der Kombination. Mit unterschiedlichen Waffen, Upgrades und Götterfähigkeiten basteln wir uns teils absurd starke und spannende Builds. In einer Runde etwa flitzen wir mit einem Cap-

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Klarer Fall: Für mich ist Hades nicht nur das bislang beste Spiel des Jahres, sondern auch ein neuer Meilenstein für gleich zwei Genres: Action-RPGs und Rogue-likes. Den Action-Rollenspielen zeigt es, wie man Waffen-, Gegner- und Fähigkeitenkonstellationen derart virtuos aufeinander abstimmen kann, dass sich selbst der tausendste Kampf noch genauso spannend und frisch anfühlt wie der erste. Den Rogue-likes beweist es, dass sich Story- und Zufallselemente keinesfalls gegenseitig ausschließen, sondern sogar gegenseitig befruchten können. Mit jedem Run erschließen sich mir neue, großartig geschriebene Details zu Welt, Charakteren und dem Schicksal des Helden. Ich weiß nie, was passiert, und trotzdem passen alle Story-Puzzleteile am Ende perfekt zusammen. Und so schafft Hades etwas ganz Erstaunliches: Mir macht es Spaß, zu scheitern! Weil ich dank des ebenso flüssigen wie präzisen Kampfsystems stets weiß, woran es gelegen hat. Weil ich kaum erwarten kann, was ich nach der Wiederauferstehung alles Neues erfahre und freischalte. Und weil ich weiß, dass mein nächstes Abenteuer komplett anders ablaufen wird, mich meinem Ziel aber trotzdem wieder ein Stückchen näher bringt. Ein Action-Rollenspiel, das als kurzes 20-Minuten-Intermezzo genauso blendend funktioniert wie als ausgiebiges Abenteuer für mehrere Stunden. Und alles in allem ein Meisterwerk, das ich euch wirklich wärmstens ans Herz legen möchte.

tain-America-Schild ausgestattet durch die Dungeons, den wir wie einen Boomerang durch die Monsterrassen jagen und dabei jeden getroffenen Gegner mit Fäulnis infizieren. Jeder, der wagt, uns anzugreifen, wird außerdem automatisch vom Blitz erschlagen, und sobald ein Gegner stirbt, sind seine ge-



Die unterschiedlichen Göttersegen legen wir uns auf unseren Standard-, Spezial- oder Sprintangriff oder nutzen sie wahlweise auch als passive Boni.

schockten Kameraden gelähmt. Mit einem gewaltigen Stoß rammen wir sie in eine Stachelfalle, gegen die wir selbst immun sind. Und wer sich jetzt denkt: »Ha, Kinderspiel«, der irrt gewaltig. Denn sobald wir sterben, sind alle Fähigkeiten verloren, und wir landen wieder am Anfang. Und der Tod ist in Hades nicht nur allgegenwärtig, sondern auch ... richtig klasse.

Was uns tötet, macht uns stärker

Statt uns über einen Tod zu ärgern, hocken wir ganz hibbelig vor den wunderbar kurzen Ladezeiten, weil wir so gespannt auf die nächste Fähigkeitenkombi sind, die uns in den Tiefen der Unterwelt erwartet. Hades spielt mit einem ähnlichen Reiz wie ein The Binding of Isaac: Jeder Durchlauf ist frisch und anders, nichts ist selbstverständlich, und jede neue Fähigkeit fühlt sich an wie Weihnachtsgeschenke auszupacken. So kippen wir fast vom Stuhl, als wir nach mehreren Stunden Spielzeit plötzlich ein Extraleben für unseren nächsten Durchgang erhalten. Was sich auf dem Papier nach wenig anhört, ist in Hades hart erarbeitet und immens wertvoll. Denn anders als The Binding of Isaac ist Hades ein Rogue-lite. Heißt: Wir behalten nach unserem Ableben be-

stimmte Ressourcen, die wir beim Neustart für dauerhafte Upgrades nutzen. Mit jedem Tod werden wir besser, schalten neue Waffen frei und eröffnen uns neue Möglichkeiten, um noch ein Stückchen weiter aus der Hölle hinauszukommen.

Auch das zufällig angeordnete Leveldesign überrascht mit cleveren Ideen: Nach einem Kampf haben wir oft die Wahl zwischen mehreren Toren. Die wiederum zeigen uns mit einem Symbol an, was uns dahinter als Belohnung erwartet – zum Beispiel Geld, ein bestimmter Gott, Lebenspunkte oder einer der verdammt anspruchsvollen Bosskämpfe. Dadurch planen wir unseren Weg durch

Meinung

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Ich bin einen Deal mit Hades höchstpersönlich eingegangen. Statt Zagreus zur Freiheit zu verhelfen, habe ich meine eigene Seele an die Unterwelt verkauft. Und ich bereue es keine Sekunde. Klar, streng genommen wusste ich, worauf ich mich einlasse: Bereits im Early Access bin ich wieder und wieder in die Hölle hinabgestiegen und konnte einfach nicht aufhören. Schon lang konnte mich kein Spiel mehr so herrlich zum Lachen bringen, schon ewig war ich nicht mehr so verliebt in Charaktere und ihre Welt. Irgendeinen Grund für »nur noch einen Run« gibt es immer: Oh, mir fehlen nur noch 50 Edelsteine für dieses spektakuläre Upgrade. Na gut, jetzt muss ich das natürlich noch einem Testlauf unterziehen. Was wohl mein Lieblingsgott Dionysos gerade treibt? Wenn ich noch diesen Bosskampf mache, kann ich ihm ein Geschenk mitbringen. Ah, verflucht, gestorben. Aber ich weiß ja, woran es lag – das krieg ich nochmal besser hin. Moment, war dieser Raum vorher schon da? Eh ich mich verseehe, habe ich die ganze Nacht gespielt und Hades wieder von einer ganz neuen Seite kennengelernt.



Das linke Boot bringt uns zu Aphrodite, die uns ihren Segen gibt. Hinter dem rechten wartet ein Shop mit zufälligen Gegenständen. Hm, schwierige Entscheidung.

Was bietet das Endgame?

Die Hauptstory habt ihr je nach Sterblichkeitsrate und Erkundungsdrang in etwa 20 bis 30 Stunden durchgespielt, doch dann fängt Hades erst so richtig an. Im Endgame levelt ihr eure Waffen auf, richtet euer Heim mit spielverändernden oder kosmetischen Items ein, schaltet neue Prüfungen frei und erlebt sogar weitere Storylines. Für die hartnäckigsten Spieler wartet schließlich noch ein zweites, »wahres« Ende darauf, entdeckt zu werden.

den Dungeon taktisch: Vielleicht haben wir uns die Taschen mit Gold vollgestopft, das wir jetzt in einem auftauchenden Shop auf den Kopf hauen. Oder wir riskieren mit nur noch einem letzten Rest Lebensenergie einen sehr harten Pfad, weil dort unser Lieblingsgott mit einer mordsmäßig coolen, neuen Fähigkeit lockt – und das kann sich lohnen. Kann aber auch in die Hose gehen.

Romanzen und Freundschaften

Kurz bevor uns Götter ihre Gaben schenken, plauschen sie kurz mit uns und lassen Bemerkungen über andere Götter fallen – vor allem, wenn plötzlich Eifersucht im Spiel ist. Denn mit Geschenken und Gesprächen freunden wir uns mit der Olymp-Clique an – oder gehen gar Romanzen ein. Die sind wiederum nicht nur schmückendes Storybeiwerk, sondern beeinflussen unsere Fähigkeiten und die Bereitschaft der Götter, uns zu helfen. Aber nicht nur mit den Göttern gehen wir Beziehungen ein – jeder Händler, Hausangestellte und jede gequälte Seele, der wir begegnen, kann unser Freund werden und uns besondere Geschenke machen. Unser schlangenhaariges Hausmädchen Dusa etwa schenkt uns aus Freundschaft ihren Staubwedel, mit dem wir je nach Beziehungslevel und mit ein bisschen Glück Heil-Items in zerstörten Vasen finden. Ein absoluter Segen in der rauen Unterwelt!

Jede noch so kleine Figur hat einen einzigartigen englischen Sprecher, der ihr in wenigen Sätzen Charakter einhaucht und die Dialoge mit viel Witz und Gefühl transportiert. Die deutschen Untertitel sind dabei immer

treffend übersetzt. Vor allem aber das Sounddesign jeder Figur ist genial: Unsere Mutter Nyx klingt mit ihrem mysteriösen Echo in der Stimme, als würden wir mit der Nacht persönlich sprechen, und das wütende Donnern von Hades lässt die Wände im Spielzimmer und unsere Knie erzittern. Diese Art von Detailverliebtheit ist es, die uns die Unterwelt so glaubhaft verkauft.

Was macht Hades zum bisher besten Action-Rollenspiel des Jahres?

Was führt also am Ende dazu, dass Hades sich nicht nur die bisher höchste Genrewertung im Jahr 2020 verdient, sondern sich auch auf Steam nach Abschluss seiner Early-Access-Phase kaum vor überschwänglichen Lobeshymnen retten kann? Einzelne betrachtet sind seine Spielelemente zwar sehr gut – aber nicht brandneu. Stattdessen schafft es das Action-Rollenspiel, eine spannende Geschichte, grandioses Gameplay und bis ins Detail perfektionierte Spielelemente so geschickt miteinander zu verheiraten, wie man es nur selten erlebt. Nichts fühlt sich jemals überflüssig an, und an jeder Ecke wartet eine neue Überraschung. Immer wenn wir nach mehreren Spielstunden glauben, wirklich alles gesehen zu haben, belehrt uns Hades eines Besseren.

Mit jedem Durchlauf verändert sich Hades, und mit jedem Durchlauf verlieben wir uns mehr in dieses Spiel und seine irren Figuren. Wir lachen mit ihnen, wir fiebern mit ihrem Schicksal mit und am Ende fühlen wir uns in der Unterwelt so wohl, dass wir uns das mit dem Fluchtversuch am liebsten zweimal überlegen würden. ★

Wer den Unterweltmonstern erfolgreich auf die Mütze geben will, muss nicht nur geschickte Kombos einsetzen, sondern auch die Umgebung nutzen.

HADES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6850 / Athlon II X3 455
Geforce GT 720 / Radeon R7 240
2 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2130 3 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 750 / Radeon R7 260
6 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailverliebte Comicgrafik
- spektakuläre Kampfeffekte
- treibender, origineller Soundtrack
- extrem gute englische Vertonung
- über Textboxen erzählte Story manchmal etwas statisch

SPIELDESIGN



- motivierende Kämpfe
- kreative Fähigkeiten und Upgrades
- überraschende Mechaniken und Herausforderungen
- taktische Bosskämpfe
- fesselnde Gameplay-Spirale lässt einen nicht mehr los

BALANCE



- durch dauerhafte Upgrades frustriert Spielertod nicht
- drei Schwierigkeitsgrade
- Kämpfe immer fair
- einsteigerfreundlich, aber nie langweilig
- neuer Anlauf manchmal zu langsam

ATMOSPHERE / STORY



- facettenreiche Charaktere
- fesselnde Story
- originelle Interpretation der Mythologie
- glaubhafte Unterweltatmosphäre
- Beziehungen fühlen sich bedeutend an

UMFANG



- unendlich viele mögliche Builds
- zahlreiche Anpassungsmöglichkeiten für das eigene Heim
- drei Hauptareale und weitere kleine Gebiete
- mehrere Enden
- umfangreiches Endgame

FAZIT

Hades verbindet seine Story und sein Kampfsystem so herausragend, dass selbst das Sterben Spaß macht.

