

Immortals: Fenyx Rising

# OPEN-WORLD- ÜBERRASCHUNG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Quebec** Termin: **3. 12. 2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 bis 50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay, Epic)** Enthalten in: **Uplay+**

**Immortals: Fenyx Rising bietet selbst Open-World-Giganten die Stirn, stolpert aber dennoch über bekannte Ubisoft-Probleme.**

Von Géraldine Hohmann

Immortals: Fenyx Rising hat es nicht leicht. Ubisofts ehemals als Gods & Monsters bekanntes Action-Adventure steigt in den Ring gegen die hauseigene Konkurrenz wie Assassin's Creed Valhalla und Watch Dogs Legion. Kaum jemand hätte da wohl all sein

Ersparter auf die griechisch-mythologische Cartoon-Open-World gesetzt. Ein Fehler, denn Immortals: Fenyx Rising hat den großen Open Worlds 2020 einiges entgegenzusetzen. In der rund 40-stündigen Kampagne begeistern uns immer wieder frische Ideen sowie ein Spielerlebnis, das wir nicht so schnell vergessen werden. Doch auch diese Open World strauchelt im Kampf mit Ubisofts altbekannten Marotten.

Zumindest beim Szenario startet Immortals: Fenyx Rising ungewohnt abgedreht: Unsere Reise beginnt damit, dass wir uns wahlweise Held oder Heldin Fenyx im knackigen

(= nur die nötigsten Einstellungen) Charaktereditor zusammenbasteln und nach einem Schiffbruch auf der griechisch-mythologischen Goldinsel landen. Hier bekommen wir gleich zwei gute Gründe, ordentlich auf den Putz zu hauen: Die Götter wurden ihrer Essenzen beraubt und unser Bruder zu Stein verwandelt - alles von dem machthungrigen Unsympathen Typhon. So fetzig das erstmal klingen mag, wirklich spannende Wendungen oder Figuren sucht man hier vergebens. Stattdessen ist wie so oft der Weg das Ziel, denn wirklich grandios wird das Spiel vor allem durch seine Open World.



In den Schreinen des Tartaros warten besonders harte Kopfnüsse und Geschicklichkeitstests auf uns.



### Eine Open World für Reiselustige

Die Welt von Immortals: Fenyx Rising erschafft von der ersten Sekunde an einen großartigen Flow. Sie treibt euch immer weiter nach vorn: von einem Kampf in den anderen, einem Rätsel zum nächsten, von Entdeckung zu Entdeckung. Denn wir erkunden mit unserem eigenen Kompass die Open World und experimentieren mit unserer Umgebung, statt von Questgebern genötigt zu werden oder stumpf eine mit Icons vollgeklatschte Minimap abzugrasen. Wir erforschen aus purer Reiselust und Neugier die sieben abwechslungsreichen Regionen, von denen vier jeweils einem griechischen Gott gehören. In Hephaistos' Schmiedeländen erwarten uns mechanische Monster, Steintempel und goldene Felder. Aphrodites Tal des ewigen Frühlings versprüht mit seinen saftigen grünen Wiesen aus allen Poren Zeld-Flair. Und wo wir gerade bei The Legend of Zelda sind, sprechen wir mal den Goronen im Raum an: Die Parallelen zu Breath of the Wild sind nicht zu übersehen.

Wie mit einem Fernglas erkunden wir unsere Umgebung und markieren uns selbst

### Wie rund läuft die Technik?

In unserer Testversion sind wir bis auf zwei Abstürze auf keinerlei Bugs oder technische Probleme gestoßen. Stabile 60 fps und Full HD erreicht ihr außerdem schon mit einer moderaten GTX 1070 oder AMD RX Vega 56 – extra aufrüsten müsst ihr euren Rechner für Immortals: Fenyx Rising also nicht. Die Ladezeiten nach einem Tod oder beim Nutzen der Schnellreisefunktion können allerdings mal etwas länger dauern. Teilweise mussten wir selbst mit SSD-Festplatte zwischen zehn und 30 Sekunden auf einen Wiedereinstieg warten.

In Hephaistos' Schmiedelände wartet ein riesiges Drachenskelett darauf, von uns entdeckt zu werden.

Triff die majestätische Kreatur.



Auch im Meer verstecken sich immer wieder kleine Inseln und Geheimnisse, die man erreichen muss.

Besiege die Spartoi und beschaffe die Rüstung. 1/2



interessante Orte wie bewachte Schatztruhen, Rätselschreine oder Herausforderungen. Dafür müssen wir aber nicht auf einem Aussichtsturm sitzen, das geht jederzeit und überall. Unser Tipp: Ignoriert dieses Tool. Am besten fühlt sich Immortals: Fenyx Rising an, wenn ihr diese Entdeckungen ganz von allein auf eurer Reise durch die Welt macht. Die Hauptstory führt euch zwar organisch früher oder später in die meisten Bereiche der Insel, ihr könnt aber auch darauf pfeifen und die Regionen völlig frei nach Lust und Laune erkunden. Oft bekommt ihr sogar eine eigene Zwischensequenz, wenn ihr eine Aufgabe der Hauptmission schon zu einem anderen Zeitpunkt erledigt habt.

Das freie Erkunden der Welt ist das Highlight von Immortals: Wir fliegen über die goldenen Felder und entdecken am Horizont ein gigantisches Drachenskelett, über dem gerade die Sonne aufgeht. Wir erklettern einen Felsen im Meer und sehen in der Ferne einen kleinen Tempel, auf dessen Dach es verdächtig glitzert. Wir springen aus luftiger Höhe, gleiten mit unseren Flügeln über die Welt, rufen im Flug unser Pferd herbei, auf dem wir ohne anzuhalten landen und den Rest des Weges galoppieren, umgeben vom Krächzen mythologischer Kreaturen. Die Bewegung über die Goldinsel fühlt sich selbst dann großartig an, wenn wir überhaupt kein

bestimmtes Ziel haben und einfach nur schauen, denn die Welt sprüht vor Fantasy-Atmosphäre. Doch keine Sorge, in Immortals seid ihr weit mehr als bloß ein Tourist.

### Krachende Action-Kämpfe

Auf der Insel warten jede Menge griechische Monster wie Zyklopen, Hydras und Höllenhunde darauf, von uns nach allen Regeln der Action-Adventure-Kunst vermöbelt zu werden. Dabei bekommen wir im Wesentlichen das, was wir vom Genre erwarten: leichte und schwere Angriffe, Fernkampf mit dem Bogen, ausweichen, kontern. Innerhalb dieser bekannten Kost gibt es aber auch spannende Ideen: Schnelle Schwertschläge laden unsere Ausdauer für Spezialangriffe auf, bei schweren Angriffen wechseln wir automatisch zur Axt. Mit der Zeit schalten wir außerdem weitere Kombos und Spezialangriffe frei, und die Kämpfe werden dadurch fast automatisch immer variantenreicher.

Wir hocken auf einem hohen Aussichtspunkt und beobachten eine Horde Gegner. Mit unserem magischen Pfeil verpassen wir einer Hydra einen Kopfschuss, dann stürzen wir uns von der Säule und schalten zwei Schergen mit unserem Stealth-Angriff aus. Im Gegensatz zu Assassin's Creed ist der aber wesentlich auffälliger und führt im Anschluss immer zwangsläufig zum Kampf.

## Das gibt es auf der Goldinsel zu entdecken



**Bogen-Challenge:** Unseren steuerbaren Pfeil lenken wir durch einen Hindernisparcours, um eine Fackel zu entfachen.



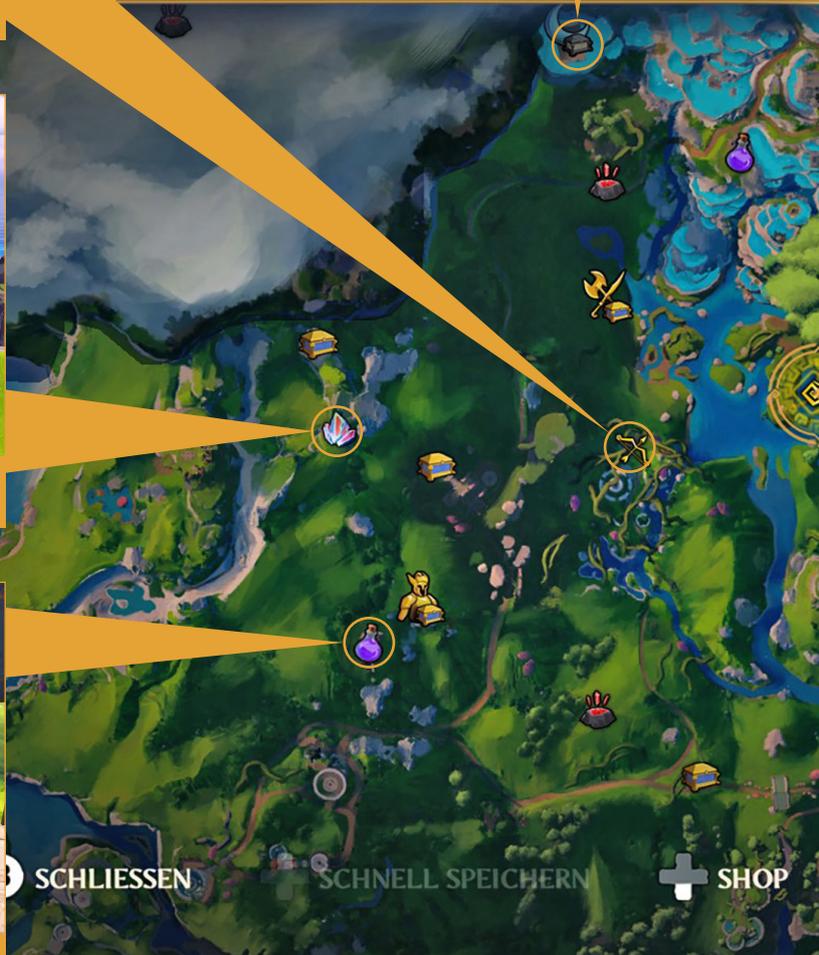
**Ambrosia:** Auf schwer zu erkletternden Aussichtspunkten finden wir manchmal Ambrosia, das die Lebensleiste verlängert.



**Kessel:** Hier brauen wir aus gesammelten Zutaten Tränke für Heilung, Ausdauer, Verteidigung und Angriff.



**Nachttruhe:** Diese besonderen Schatztruhen lassen sich nur bei Nacht öffnen – sind dann aber auch bewacht von starken Gegnern. Dafür sind logischerweise die Belohnungen besonders gut.



Wir springen in die Luft, befördern zwei Hydras mit schnellen Schwertschlägen ins Jenseits und verteilen mit unserem Spezialangriff Hephaistos' Hammer saftigen Flächen-schaden. Ein Zyklop schmettert uns einen Felsen entgegen, den wir mit unserer göttlichen Macht mitten in der Luft fangen und auf das Monster zurückschleudern. Zusammen mit den krachenden Sound- und Grafikeffekten fühlt sich das auch nach vielen Stunden noch großartig an. Diese Art von Kreativität macht irrsinnigen Spaß, ist aber oft eher freiwillig, denn besondere taktische Tiefe solltet ihr nicht erwarten. Die optionalen, besonders schweren Bosskämpfe, von

denen es eine Handvoll in jeder Region gibt, erfordern zwar auch mal eine gute Strategie - die Standardgegner werden aber ab dem zweiten oder dritten Gebiet sehr leicht und lassen sich theoretisch problemlos mit der bewährten »Ausweichen und kontern«-Methode ausschalten.

Das mag einen Dark-Souls-Enthusiasten jetzt enttäuscht schnauben lassen, doch diese niedrigschwelligten Klopereien erfüllen einen wertvollen Zweck: Sie spielen dem flotten Gameplay-Rhythmus der Open World ganz und gar in die Karten. So flutschen wir während unserer Reise von einer Gegnerherde in die nächste, vermöbeln sie mit ein

paar gut platzierten Treffern und sind auch schon wieder am Erkunden, ehe wir »Minotaurus« sagen können. Sowohl auf Tastatur als auch mit dem Gamepad können wir uns sämtliche Befehle frei belegen. Aufgrund der vielen unterschiedlichen Kombos ist das Gamepad aber die elegantere Wahl, wenn ihr euch nicht die Finger verknoten wollt.

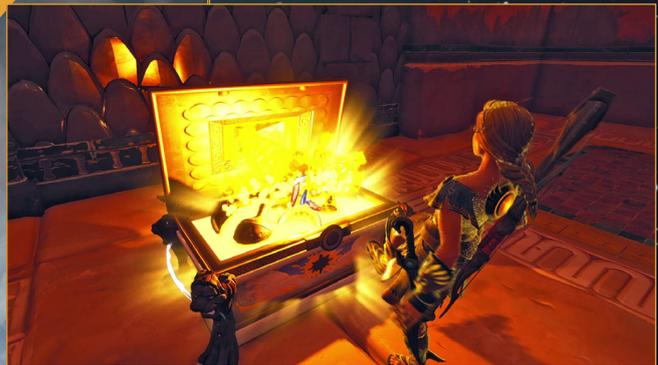
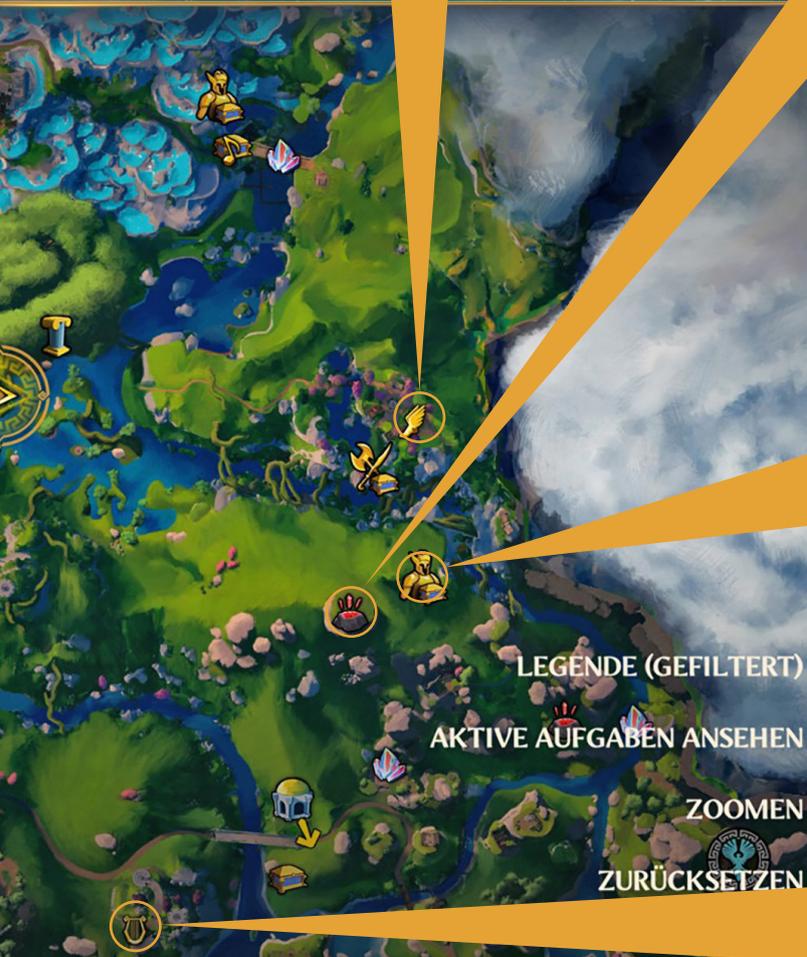
Einen eher geringen Einfluss auf die Kämpfe haben die Rüstungen und Waffen, die wir im Laufe des Spiels finden - es gibt also keinen Loot-Grind à la Assassin's Creed Odyssey. Denn statt einzelne Ausrüstungsteile leveln wir in der Schmiede gleich die ganze Rüstungskategorie in einem Rutsch.



**Zeitrennen:** Hier geht es darum, vor Ablauf eines Countdowns einen weit entfernten Punkt auf der Karte zu erreichen und den Schalter zu aktivieren, um Goldmünzen einzusacken.



**Gewölbe des Tartaros:** In diesen unterirdischen Schreinen finden wir groß angelegte Rätsel, an deren Ende immer ein Blitzfragment von Göttervater Zeus wartet. Wer sich genau umschaute, entdeckt außerdem immer eine versteckte Kiste mit Ausrüstung.



**Epische Schatztruhe:** Epische Schatztruhen lassen sich nur durch das Lösen von gern mal ziemlich kniffligen Umgebungsrätseln öffnen und enthalten Edelsteine und neue Ausrüstung.



**Große Lyra:** In jeder Region finden wir eine riesige Lyra. Spielen wir hier Melodien nach, die wir anderswo auf der Insel gehört haben, gibt es Charon-Goldmünzen als Belohnung.

Also alle Schwerter auf einmal. Oder alle Rüstungen. So unterscheiden sie sich lediglich in ihren jeweiligen Spezialeffekten und ihrer Optik, die sich allerdings auch kostenlos anpassen lässt. Rollenspielfans dürfte das zu leicht sein und kaum zum Sammeln neuer Gegenstände motivieren. Zumal die Auswahl von möglichen Rüstungen, Schwertern und Äxten mit jeweils zwölf Stück am Ende auch überschaubar bleibt. Andererseits hat dieses In-einem-Rutsch-Aufleveln den Vorteil, dass wir nie eine zu starke oder zu schwache Waffe finden und jederzeit mit den unterschiedlichen Spezialeffekten experimentieren können. Auch das stärkt eben

wieder die Identität von Immortals: Fenyx Rising: möglichst zugänglich für alle Spielertypen sein und unkomplizierten Spielspaß bieten. Zumal nicht immer die Beute selbst die größte Motivation für eine Schatzsuche ist. Vielmehr reizen uns die Rätsel, hinter denen sich die Gegenstände verstecken.

#### Endlich clevere Open-World-Rätsel!

Die Rätsel sind so gut gemacht, dass uns oft völlig egal ist, was wir am Ende dafür bekommen. Immerhin gibt es meist auch keinen Auftrag eines Charakters und keine Geschichte, die uns zu einem Rätsel führen, sondern nur unseren eigenen Entdecker-

drang. So können sich die Nebenbeschäftigungen in der Open World nicht hinter Storygerüsten verstecken - und das müssen sie auch gar nicht. An jeder Ecke wartet eine neue Herausforderung: Mal treffen wir auf ein cleveres Schalterrätsel, das wir ähnlich wie in *Breath of the Wild* mit unserer Telekinese-fähigkeit und dem Bewegen von Blöcken lösen. Mal schicken wir unseren steuerbaren Pfeil durch einen Hindernisparcours aus kleinen Ringen, der sich quer über die Insel erstreckt. Dann finden wir eine riesige Lyra, auf der wir Lieder spielen, die wir anderswo in der Open World gehört haben. In den Rätselschreinen wiederum lösen wir

**Wir könnten stundenlang über die grünen Wiesen der Insel fliegen ... zumindest solange unsere Ausdauerleiste mitmacht.**



## Vier Schwierigkeitsgrade

Ihr könnt jederzeit zwischen den Schwierigkeitsgraden Story, Einfach, Normal und Schwer wechseln. Nach erfolgreichem Durchspielen auf einem der Schwierigkeitsgrade schaltet ihr außerdem noch den besonders herausfordernden Albtraum-Grad frei. Eure Wahl beeinflusst die Stärke eurer Gegner und ob sich eure Lebensleiste von allein wieder auffüllt. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erhaltet ihr nach einem Kampf nur den jeweils angebrochenen Abschnitt eurer Leiste zurück, den Rest müsst ihr mit Tränken heilen.

lange Knobel- und Geschicklichkeitsabschnitte, die erlernte Gameplay-Kniffe kombinieren. Quasi eine Lernzielkontrolle.

Selbst nach mehreren Spielstunden werden wir noch mit ganz neuen Ideen überrascht, und lange erleben wir nichts davon doppelt. Die Regeln dieser Rätsel erschließen sich einfach, indem wir uns die Umgebung genau anschauen. Völlig ohne Worte und nur durch Formen, Farben, Symbole und Environmental Storytelling. Davon könnte Assassin's Creed Valhalla noch was lernen, da dort das größte Rätsel oft einfach nur die Frage nach dem »Wo finde ich das?« ist.

Manchmal stolpern wir in der Welt von Immortals plötzlich über einen Schalter, ein Symbol oder eine mysteriöse Anordnung von Felsen und stellen erstaunt fest, dass wir mitten in einem groß angelegten Rätsel stehen. Auf der Suche nach seiner Lösung entdecken wir meist schon drei weitere spannende Orte, die wir uns mal genauer anschauen wollen, und werden tiefer und tiefer in die Goldinsel gezogen. Hier zeigt sich: Immortals: Fenyx Rising ist am besten, wenn es nicht zu viele Worte verliert.

## Humor von der Stange

Wenn dann mal jemand den Mund aufmacht ... na ja, da dürften sich die Geister scheiden. Ubisoft versucht sich hier an der Art Humor, die zum Beispiel Disneys »Hercules« ausmacht. Griechische Mythologie gemixt mit selbstironischem Humor und Popkulturreferenzen und ab und zu einem subtil verbauten anrühigen Witz, damit die Eltern auch was zu lachen haben. So ganz gelingt das aber nicht. Auf jeden gut geschriebenen Witz folgen zehn schnell rausgekloppelte Penis-Anspielungen, die so auch auf dem Ka-

roblock eines Sechstklässlers stehen könnten. Beim ersten Mal mag man vielleicht noch darüber lachen, dass jemand »seine Axt tief irgendwo reinschiebt«, beim hundertsten Mal wäre vielleicht auch beim betrunkensten Ballermann-Publikum mal die Luft raus. Klar, Humor ist immer auch Geschmackssache, und ob ihr am Ende über Immortals: Fenyx Rising lacht oder eher peinlich berührt mit den Schultern zuckt, könnt ihr selbst wohl am besten einschätzen. Aber selbst wenn diese Art Humor euch abholt, bekommt ihr eben immer wieder die gleiche Art Spruch und immer die erste Punchline, die sich anbietet. Das macht die Dialoge auf Dauer wahnsinnig durchschaubar. Dieses Prinzip setzt sich leider auch bei den Charakteren fort, die sowohl in der Story als auch visuell auf offensichtliche Klischees

zurückgreifen. Aphrodite hat eben langes blondes Haar und ist überproportional selbstverliebt und flirtwütig, Ares trägt eine Rüstung und redet gern über Krieg. Dass die Verknüpfung von griechischer Mythologie, Humor und einer überraschenden Story besser funktionieren kann, hat dieses Jahr bereits das Action-Rollenspiel Hades bewiesen. Immortals: Fenyx Rising kommt an dieses Niveau nicht heran, für ein paar schnelle Lacher und eine zumindest solide Hauptstory reicht es aber. Immerhin wird sie gut vorgetragen, denn die englische und

## Meinung

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Immortals: Fenyx Rising ist ein wunderbarer Vertreter des soeben vor mir erfundenen Reinklummel-Genres. Entspannen, Füße auf den Tisch, ein bisschen kämpfen (ohne zu sterben), ein bisschen grübeln (ohne zu verzweifeln), Erfolgserlebnisse im Minutentakt. Das macht schon Laune, aber es wirkt eben auch hart wie ein Malen nach Zahlen. Das funktioniert, solange ich einfach nur ein wenig Kurzweil möchte – genauso wie ein Big Mac ab und zu richtig gut schmeckt. Aber mir fehlt das gewisse Etwas, für das ich außergewöhnliche Spiele für immer im Gedächtnis behalte. Am meisten Potenzial verschenkt Ubisoft für mich bei Story und Szenario. Ich liebe die griechische Mythologie und bin ein Riesenfan von Disneys Hercules. Aber während der Klassiker Zeus, Hades und Co. mit viel Charme und Humor in die Moderne transportiert, erzählt Immortals seine Gags ähnlich subtil wie Onkel Klaus nach vier Bier auf der Familienfeier. Und so starte ich Immortals zwar immer mal wieder für entspannte 30 bis 60 Minuten, wenn ich was zum Reinklummeln brauche. Aber eben nicht, wenn ich komplett in einer Spielwelt versinken möchte.

**Dank unserer Flügel verprügeln wir Monster auch in der Luft.**



## Meinung

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Ich werde Immortals: Fenyx Rising noch lange weiterspielen. Nicht, weil es mir ein absolutes Innovations-Feuerwerk oder eine unvergessliche Geschichte geboten hätte - sondern weil sich einfach jede einzelne Mechanik großartig anfühlt. Ich könnte stundenlang nur durch die bunten Inseln fliegen, klettern und reiten, ohne überhaupt ein Ziel zu verfolgen. Ich liebe es auch nach 30 Stunden noch, ein Rätsel zu entdecken und über der Lösung zu brüten (wenn auch nie sehr lang). Und selbst, wenn Gegner ab einem gewissen Level nur noch selten eine Herausforderung sind: Die Kämpfe machen dank des wuchtigen Trefferfeedbacks, der tollen Effekte und der Kombo-Möglichkeiten einfach unglaublich Laune. Auch wenn ich nach so manch albernem Fremdschäm-Witz mal kurz das Gamepad aus der Hand legen musste ... ich bin immer wieder zurückgekehrt. In der Summe seiner Teile ist Immortals: Fenyx Rising zwar nicht die größte Open-World-Innovation 2020, dafür aber das ultimative Wohlfühlspiel. Und in Sachen Rätseldesign dürfen sich kommende Ubisoft-Spiele bitte eine große Scheibe abschneiden.

deutsche Vertonung der Dialoge sind gleichermaßen gut gelungen.

### Eine Welt ohne NPCs

In einem Punkt unterscheidet sich die Open World drastisch von Assassin's Creed, Watch Dogs und dem Nintendo-Hit Zelda: Breath of the Wild: In der Welt begegnen wir keinen Nebencharakteren. Das ist in der Story durchaus sinnvoll begründet, schließlich wurden alle menschlichen Bewohner zu Stein verwandelt. Stattdessen treffen wir zu Beginn der Kampagne bloß in einer Zwi-



schensequenz auf Hermes den Götterboten, zwischen dem und Fenyx sich schnell eine neckende Buddy-Cop-Dynamik entwickelt. Außerdem haben wir unsere ganz persönlichen Erzähler immer mit dabei, denn Zeus und Prometheus sprechen über die Geschichte von Fenyx, während wir sie erleben. Sie kommentieren unsere Handlungen, streiten untereinander und nehmen manchmal sogar Einfluss auf das Geschehen - ein eigentlich unterhaltsamer Kniff, der aber leider viel zu selten eingesetzt wird.

Alle weiteren Charaktere -- nämlich die vier Götter, die wir befreien -- begegnen uns ebenfalls nur in Cutscenes und hängen anschließend in der Halle der Götter ab, wo sie nach Abschluss ihrer Storyline immer wieder die gleichen Standarddialoge raushauen. Ihr solltet euch also bewusst sein, dass ihr hier keine spannenden Charakterstories oder Entscheidungsfreiheit wie in einem The Witcher oder Odyssey bekommt.

### Ein Schritt in die richtige Richtung

Immortals: Fenyx Rising bietet in so vielen Punkten außergewöhnlich gutes Open-World-Design, macht aber wie alle Ubisoft-Spiele ziemlich schnell klar, wie sein Gerüst funktioniert: Zu einem Punkt auf der Karte

reisen, Gegner töten, Rätsel lösen, Loot einsacken. Hier gibt es irgendwann keine Überraschungen mehr und auch keinerlei Konsequenzen in der Open World wie in Breath of the Wild, in dem unsere Handlungen die Welt mitgestalten und verändern. Innerhalb dieses Gerüsts -- bei den wirklich gelungenen Umgebungsrätseln -- wagt Ubisoft mit Immortals: Fenyx Rising aber endlich einige spannende Experimente und überrascht uns. Sollte Ubisoft auch in Zukunft in diese Richtung vorstoßen, dann könnten künftige Open Worlds sehr davon profitieren. ★

## IMMORTALS: FENYX RISING

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2400 / AMD FX-6300  
GeForce GTX 660 / AMD R9 280X  
8 GB RAM / 28 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD Ryzen 7 1700  
GeForce GTX 1070 / AMD RX Vega 56  
16 GB RAM / 28 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



abwechslungsreiche Götter-Inseln bunte Welt voller spannender Details gelungene deutsche Sprachausgabe hübsche Licht- und Spezialeffekte Gegner- und Charakterdesign generisch

### SPIELEDISIGN



freies Erkunden erzeugt großartigen Flow Bewegung durch die Open World fühlt sich toll an Umgebungsrätsel optionsreiches Action-Kampfsystem in Summe doch sehr formelhaft

### BALANCE



vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade Rätsel fordernd, aber lösbar kein Level-Scaling unspektakuläre Charakter-Builds Standardgegner werden schnell sehr leicht

### ATMOSPHÄRE / STORY



traumhaft schöne und stimmungsvolle Landschaften immersives Fantasy-Mythologie-Setting Wohlfühlatmosphäre platt geschriebene Figuren Humor von der Stange

### UMFANG



sieben Regionen voller Rätsel und Geheimnisse 30 bis 50 Stunden Spielzeit zahlreiche Nebenaufgaben immer neue Rätselmechaniken Ausrüstung sehr überschaubar

### FAZIT

Atmosphärische Open World, die das Rad nicht neu erfindet, aber mit großartigen Rätseln und spaßigen Kämpfen zum Verweilen einlädt.

