

Godfall

# DAS NEUE ANTHEM

Genre: **Action** Publisher: **Gearbox Publishing** Entwickler: **Counterplay Games** Termin: **12.11.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: –

**Diablo trifft Devil May Cry? Maurice hat sich auf den ersten Blick in Godfall verliebt! Das Problem war der zweite Blick. Und der dritte. Und der vierte.** Von Maurice Weber

Die Godfall-Macher haben den wohl größten Karrieresprung hingelegt, den ich seit Jahren bei einem Entwickler gesehen habe: Ihr Spiel war das allererste, das Sony vorstellte, um die Grafikpower der PlayStation 5 zu demonstrieren – dabei haben sie davor nichts als ein obskures Pixelart-Kartenspiel gemacht. So ein Sprung kann zwei Dinge bedeuten: Entweder sind da unglaublich talentierte Entwickler am Werk ... oder ein Studio, das sich maßlos übernimmt. Bei Godfall trifft bizarrerweise beides zu: Ich weiß, dass es diese Entwickler richtig draufhaben, denn ich hab ihr Pixelart-Kartenspiel Duelyst damals rauf und runter gesucht, und es war eins der besten, die ich je gespielt hab. Ich

hab es sogar in einer Kolumne zur besten Hearthstone-Alternative erklärt – nur hat niemand auf mich gehört, und es ging völlig unverdient zugrunde. Aber umso mehr habe ich mich auf Godfall gefreut: Ein Third-Person-Diablo von einem so begabten Studio? Gekauft! Je mehr ich es spielte, desto mehr musste ich aber an ein anderes Spiel von einem Studio denken, das ich mal geliebt habe: Anthem. Denn Godfall scheitert auf verblüffend ähnliche Art und Weise.

## Diablo trifft Devil May Cry

Godfall und Anthem hatten beide eine richtig coole Grundidee: uns die Beutespirale der Diablos und Destinys dieser Welt aus einer unverbrauchten Perspektive erleben zu lassen. Bei Anthem aus der Sicht von ... nun, von Iron Man, bei Godfall im Third-Person-Nahkampf. Und Godfall erfüllt sein Versprechen zunächst sogar viel besser als Anthem: So gut sogar, dass ich mich in den ersten Stunden richtig in das Spiel verliebt hatte. Ich wirbel herrlich flüssig durch Gegnerhor-

den und mähe sie aufs Spektakulärste nieder – aber ohne mich dabei zu stumpfsinnig zu fühlen, denn Godfall schafft einen feinen Spagat aus Machtfantasie und genau der richtigen Prise Finesse.

Gerade bei den Bossen müssen wir ständig in Bewegung bleiben oder mit perfektem Timing blocken. Aber auch ganz normale Feinde verlangen zumindest ein bisschen bedachtes Vorgehen: Sie rücken meist in recht diverser Aufstellung an – schwere Nahkämpfer, schnelle Assassinen, dazu Schützen oder Unterstützungsmagier in der zweiten Reihe. Das Gegnerdesign ist nicht bahnbrechend originell, aber doch gelungen und ermutigt uns, gezielt wichtige Feinde zuerst aufs Korn zu nehmen. Mit leichten Angriffen laden wir Gegner mit sogenanntem Seelenbrecherschaden auf, um sie dann mit einer schweren Attacke hochzujagen. Gegen gepanzerte Widersacher empfiehlt sich dagegen die umgekehrte Vorgehensweise: Die klopfen wir mit schweren Angriffen weich und geben ihnen dann den Rest.



Jeder Waffentyp hat zwei Spezialfähigkeiten – beim Zweihandschwert gehört der Klassiker Wirbelwind mit dazu.

Im Skill Tree fügen wir unserem Repertoire die fortgeschritteneren Tricks hinzu. Hier finden sich zwar viele simple Werteboni, aber auch genauso viele neue Kampftechniken. Zum Beispiel kriegt jeder der fünf Waffentypen zwei Spezialfähigkeiten: Mit dem Hammer schmettern wir eine Druckwelle ins Gemetzel, mit dem Langschwert zischen wir übers Feld und säbeln alle Feinde nieder. Timing-Angriffe schalten neue Attacks frei, wenn wir zum richtigen Zeitpunkt nach einem normalen Hieb drücken. Zum Beispiel wirbeln wir dann unseren Hammer im weiten Kreis. Und Polaritätsangriffe ermutigen uns, unsere beiden Waffen gleichmäßig zu nutzen: Schläge mit der einen laden die andere auf, und wenn wir zu einer voll aufgeladenen wechseln, ziehen wir die mit Explosion und Schadensbonus. Das sind nicht die komplexesten Ideen, aber sie fügen sich zu einem dynamischen Kampfsystem zusammen, in dem mehr Nuancen stecken, als man zunächst denken mag.

### Mit gebremstem Schwung

Wobei nicht alles super ist: Die Kamera hat das Geschehen etwa nicht immer perfekt im Blick. Es gibt zwar einen Lock-on, aber keine Taste, um damit von einem Gegner zum nächsten zu springen. Außerdem steht Godfall seinem Schwung ein wenig selbst im Weg, weil es kein Animation Canceling erlaubt: Wenn wir einen Hieb begonnen haben, können wir ihn nicht abbrechen, um auszuweichen oder zu blocken – wodurch wir häufiger durch die Gegend geprügelt werden, als es sein müsste. Manchmal verschluckt das Spiel so auch Befehle, weil wir die nächste Taste zu früh drücken und das Spiel sie nicht direkt ausführt. Dadurch reagiert unsere Figur in Godfall nicht ganz so zackig wie etwa in Devil May Cry. Man gewöhnt sich aber dran, und es ist ja auch eine legitime spielmechanische Entscheidung: So müssen wir etwas bedachter vorgehen, Angriffe sorgsamer abwägen. Nur, ich finde: Das passt eigentlich nicht zu diesem Spiel! Die Entwickler selbst haben betont, Godfall sollen wir aggressiv spielen –



Godfall macht am meisten Spaß, wenn wir unseren Gegnern schnell und aggressiv auf die Pelle rücken.



Eins der besten Items im Spiel: Dieser Hammer verlangsamt in seiner Blase die Zeit und macht damit selbst mächtige Bossgegner kurzzeitig komplett harmlos.

und es macht auch mit Abstand am meisten Spaß, wenn wir so richtig vom Leder ziehen und mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegnerhorden tanzen. Damit das noch besser geht, könnten die Figuren gern noch diesen letzten Tick flexibler sein.

### Loot macht alles besser

Bevor wir zu den tiefen Problemen kommen, sollten wir noch über eine zweite essenzielle Sache reden, die Godfall auch ziemlich gut macht: die Items, auch wenn ihr von der

Komplexität her eher Diablo 3 als Path of Exile erwarten solltet. Unsere Gegenstände steigern drei Grundattribute, die aber alle nützlich sind: Macht verbessert unsere Angriffe, Geist unsere Fähigkeiten und Vitalität unsere Gesundheit. Dazu haben die Gegenstände verschiedene Affixe, mit denen wir uns auf unterschiedliche Spezialmechaniken spezialisieren – zum Beispiel mehr Seelenbrecher- oder Elementarschaden.

Das sind anfangs noch eher mäßig spannende Zahlenspiele, aber es kommen mehr und mehr Legendaries mit richtig sichtbaren Effekten hinzu: zum Beispiel dieser Hammer, der eine Zeitverlangsamungsblase aufploppen lässt, wenn wir seine Spezialfähigkeit loslassen – und die macht sogar Bosse zu trägen Zielscheiben! Oder wir jagen alle Feinde in die Luft, die wir mit unserer Langschwertspezialfähigkeit erledigen. Vielleicht noch kombiniert mit einem Amulett, das gleich alle brennenden Feinde beim Tod in Stücke sprengt? So fühlt sich ein auf Feuerschaden spezialisierter Held tatsächlich besonders explosiv und bombastisch an. Unsere Lieblingsitems können wir mit einem recht simplen Crafting-System mehrfach verbessern: Dabei werten wir ein bestehendes Affix auf und basteln ein weiteres dazu.

Godfall ist durchaus großzügig mit Legendaries, aber es wirft mir auch viel Müll hinterher – den kann ich in Crafting-Materialien



Eine Krabbe mit einer Schatztruhe auf dem Rücken gehört noch zu den spannendsten Entdeckungen in der etwas ernüchternden Spielwelt von Godfall.



Wir holen zu einem schweren Schlag aus – und das ist immer riskant, denn wir können die Animation nicht stoppen, sobald sie mal begonnen hat.

zerlegen, aber nur einzeln. Entweder in der Schmiede, wo ich immer unten rechts auf Zerlegen drücken muss, oder im Inventar, wo es per Rechtsklick geht, aber immer eine kleine Wartezeit hat – und ich muss die Maus trotzdem immer bewegen, weil sie das nächste Item unter dem Cursor nicht automatisch erkennt. Ärgerlich!

### Charakterklassen für Arme

Es ist ein anderer Bereich, in dem Godfall sich ins Bein schießt: die Rüstungen. Das Spiel kennt nämlich keine Klassen wie Destiny oder Diablo. Stattdessen sammeln wir zwölf sogenannte Valorkürasse – also Rüstungen, die unser komplettes Aussehen verändern und auf den ersten Blick der Ersatz für traditionelle Klassen zu sein scheinen. Ihr wisst schon, wie in Anthem. Nur unterscheiden sie sich in Godfall kaum. Jeder Kürass hat eine passive Eigenschaft und eine ultimative Fähigkeit, die wir im Kampf aufladen – und das war's auch schon wieder. Und mehr noch: Diese Fähigkeiten sind fast alle gleich! Zwölf Rüstungen haben fast alle nur leichte Variationen von drei Grundfähigkeiten. Und die sind nicht mal besonders! Die Feuerrüstung gibt uns höhere Verbrennchance und eine Feuernova, die Giftrüstung höhere Giftchance und eine Giftnova, die Blitzrüstung höhere Schockchance und eine Blitznova und so weiter. Und es ist nicht mal so, als wäre diese Feuernova dann sonderlich spektakulär! Überhaupt tut sich das Spiel keinen Gefallen damit, dass die Elemente auch noch alle gleich funktionieren: Wasserschaden kann Gegner einfrieren – aber sie werden damit nicht etwa verlangsamt, oh nein! Sie verlieren einfach Leben über Zeit, genau wie bei Feuer oder Gift. Okay, jede Rüstung hat noch unterschiedlich angeordnete Slots für passive Verstärkungsrunen. Aber sie bräuchten viel mehr große,

wirklich spürbare Unterschiede! Und ein solches Spiel braucht starke Items sowie Klassen, um genug Kombinationsraum für endlose Experimente zu bieten.

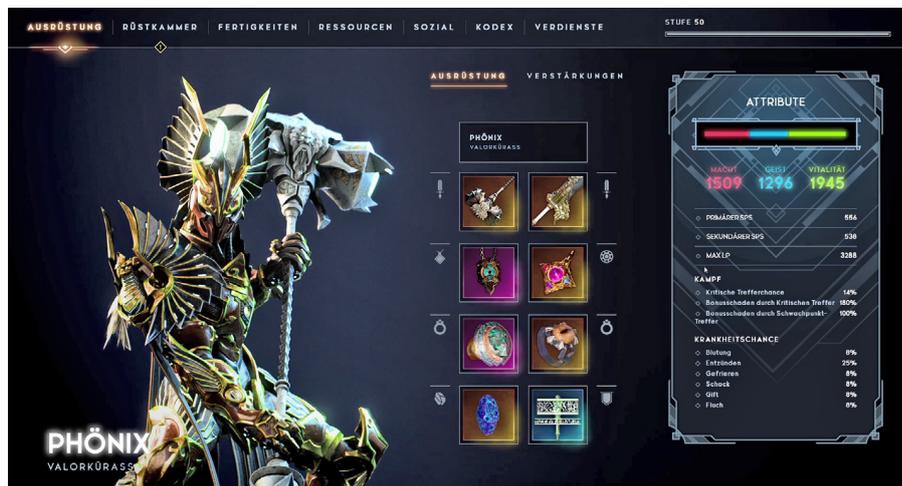
### Missionen für noch Ärmere

Nun könnte man das anderweitig zumindest ein klein wenig kaschieren, mit abwechslungsreichen Missionen – aber ach. Hier zeigt sich Godfalls stärkste Parallele zu Anthem: Das Gameplay ist auf Dauer unglaublich eintönig. Die beiden Spiele sind sehr ähnlich aufgebaut: Sie haben eine offene Spielwelt, in der wir von unserer Basis die nächste Mission ansteuern. Godfalls Gebiete sind kleiner und weniger offen als in Anthem, dafür gibt es drei separate Welten. Aber wirklich fast jede Mission läuft exakt gleich ab: Laufe einen festgelegten Pfad durch eins dieser Gebiete und töte alles auf dem Weg. Es gibt so gut wie nichts, was je von diesem Schema abweicht, und keinerlei größere Nebenaktivitäten. Von irgendwelchen einzigartigen Missionstypen oder Levelmechaniken ganz zu schweigen.

Ebenfalls wie in Anthem könnt ihr auch im Koop spielen, wenn auch nur zu dritt. Das macht Laune, zumal das Spiel ordentlich skaliert. Allerdings bringt der Koop auch keine echte Abwechslung, denn Godfall hat so gut wie keine Koop-Mechaniken: Wir beleben nicht mal unsere Teamkollegen wieder, man steht einfach wieder auf nach einem Ableben. Na gut, man kann ein Banner platzieren, das auch die Mitspieler bufft.

### Auf der Suche nach gar nichts

Zur Auflockerung können wir die Welten zwischen den Einsätzen auch frei erkunden. Aber es gibt absolut nichts Interessantes zu entdecken. Das höchste der Gefühle ist mal eine Truhe, die Gegner spawnet, oder eine Krabbe mit Schätzen auf dem Rücken. Und manchmal finden wir nicht mal das, weil selbst diese Kleinigkeiten nervig gut versteckt sind. Dabei stört die mangelnde Vielfalt anfangs noch gar nicht so. Es macht ja Spaß, sich von einer schönen Umgebung in die nächste zu metzeln! Außerdem wartet am Ende fast jeder Mission ein neuer Mini-



Wir haben acht Itemslots, die auf drei Attribute einzahlen.

boss, und die sind meistens gelungen designed. Aber je weiter wir kommen, desto stärker fällt auf: Godfall recycelt alles. Bis es euch zu den Ohren rauskommt. Was damit anfängt, dass jeder Akt der gleichen simplen Struktur folgt: In jeder Welt müssen wir einen Endboss erreichen, indem wir genug Missionen absolvieren, um sein Versteck zu öffnen. Aber es gibt vier Endbosse und nur drei Welten, für den vierten müssen wir also alle drei bekannten nochmal abklappern.

Die anfangs coolen Minibosse nutzen sich auch zunehmend ab, weil wir im Lauf der Kampagne fast jeden mindestens zweimal sehen – manche sogar noch öfter. Die Entwickler nutzen sogar den lahmsten Trick aus der Bossrecycling-Trickkiste: Nachdem wir den Schwarzflut-Vollstrecker mehrfach allein bekämpft haben und die Schwarzflut-Bestie ebenfalls, kriegen wir's das nächste Mal eben mit beiden auf einmal zu tun!

### Weniger Story als Diablo (1)

Genau wie Anthem schafft es Godfall auch nicht, uns mit einer spannenden Story bei der Stange zu halten. Im Gegenteil, es hat die schlechteste Story, die ich je in einem Loot-Spiel erlebt habe, seit ... na ja, seit Realms of Ancient War. Einem absoluten Rohrkrepierer von einem Diablo-Klon, den ich als erstes Spiel meiner Karriere für GameStar getestet habe. Habt ihr noch nie von gehört? Na eben. Dabei macht das fantastische Render-Intro echt Hoffnung auf eine starke Geschichte: Es präsentiert eine weitläufige Fantasywelt und einen Konflikt zwischen den beiden Brüdern Orin und Macros. Die kämpfen mal Seite an Seite, bis Macros Orin verrät und sich selbst zum Gott aufschwingen wollte. Nur, von dieser Intro-Epik bleibt im Spiel nichts übrig. Also wirklich gar nichts. Die komplette Story findet weitgehend in einem Zimmer statt: unserem Sanktum-Hub, wo wir als Orin unseren Widerstand gegen Macros planen. Darin sprechen wir mit genau zwei Figuren: dem Sanktum selbst, das als Missionsgeber fungiert, und unserem Schmied, der die ganze Geschichte über kein einziges interessantes Wort zu sagen hat. Das Spiel hat keine fünf Minuten Dialog oder Cutscenes, die außerhalb dieses einen Zimmers und mit irgendwelchen anderen Figuren stattfinden.

### Das Endgame, wo der Spaß endet

Habt ihr die Story durch, schaltet ihr das Endgame frei – was erstmal daraus besteht, jeden Boss aus der Kampagne nochmal zu plätten. Und zwar zweimal. Das sind die Traumsteine: neun Mini-Missionsketten, an deren Ende immer ein bekannter Hauptboss wartet. Oder, weil wir die ja wirklich noch nicht genug recycelt haben, die komplette Miniboss-Riege aus einem der drei Gebiete, die ihr einen nach dem anderen nochmal erledigen müsst. Und all das wie gesagt zweimal: Ihr spielt die neun erhabenen Traumsteine für Maximalstufe 50 und ab da dann die hochstufigeren aufgestiegenen Traum-

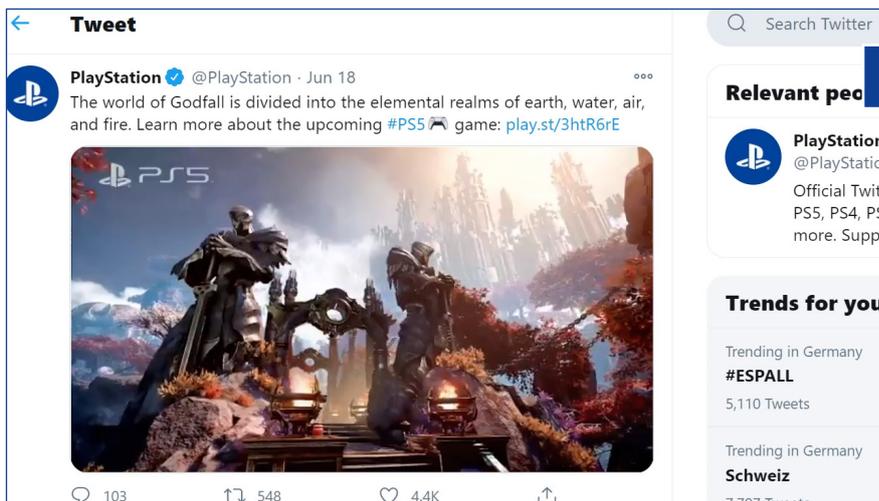
## Da war mehr versprochen!

Godfall erweckt stark den Eindruck, dass es mal deutlich umfangreicher in einigen Schlüsselbereichen geplant war. Das unterstützen gleich mehrere Indizien.

- 1 Im Reveal-Trailer ist Orin mit zwei Gefolgsleuten unterwegs. Die tauchen auch im Spiel auf, aber nach der Eröffnungs-Cutscene verschwinden sie fast komplett. Die ursprünglich gezeigten Trailerszenen existieren im finalen Godfall nicht mehr.
- 2 Auf Twitter versprach der offizielle PlayStation-Account ein elementares Feuerreich, das es nicht im fertigen Spiel gibt – und das noch wenige Monate vor Release.
- 3 Ein Gameplay-Trailer fünf Monate vor Release zeigte eine Rüstungsfähigkeit, die ebenfalls gestrichen wurde: Unser Held lässt Geisterklingen wirbeln.



1



2



3

steine – die aber spielmechanisch weitgehend identisch sind.

Geschmackssache dürfte die eine echte Gameplay-Neuerung sein: Einige Bosse wie der aufgestiegene Solaris bringen tatsächlich frische Mechaniken mit und machen da-

mit einen fast schon bizarren Schwierigkeitssprung. Für meinen Geschmack haben's die Entwickler hier übertrieben: Manche Traumstein-Bosse ballern uns derart unaufhörlich zu, dass wir fast nur noch am Ausweichen sind – dabei ist die Stärke

## Meinung

Maurice Weber  
@Frody42



Godfall trifft eigentlich unglaublich präzise meinen Geschmack: Schon Loot-Shooter wie Borderlands können mich als alten Diablo-Fan lächerlich leicht in den Bann ihrer Beutespirale ziehen – aber Third-Person-Action mag ich noch deutlich lieber als Shooter! Entsprechend war ich wohl einer der drei Menschen auf der Welt, die sich echt auf Godfall gefreut hatten. Zumal ich ja sogar das Kartenspiel der gleichen Macher geliebt hatte! Was sollte da noch schiefgehen? Einiges, wie sich herausstellt. Godfall konnte mich tatsächlich mit seinem Kampfsystem begeistern, und es gibt hier sogar einige interessante Beutestücke zu finden. Aber in so vielen anderen Bereichen – Umfang, Vielfalt, Endgame, Langzeitmotivation und Story – hinkt es fast allen Konkurrenten hinterher. Außer eben Anthem. Aber das dürfte nun wahrlich nicht das Level sein, auf das irgendein Entwickler heutzutage abzielen will. Unterm Strich muss ich 2020 also als ziemlich schlechtes Beutejahr für mich verbuchen. Nach Wolcen ist Godfall nun schon die zweite herbe Enttäuschung in diesem Bereich. Wie bei Wolcen glaube ich zwar auch hier, dass im Kern ein gutes Spiel steckt, das sich mit Updates und mehr Inhalt sogar retten ließe – aber es muss erst mal erfolgreich genug sein, um die beträchtliche Arbeit, die dafür nötig wäre, zu rechtfertigen und zu finanzieren. Und wenn ich mir anschau, wie das Spiel derzeit im Netz aufgenommen wird, sieht es mir danach tatsächlich nicht aus.

von Godfall bis dahin ja eigentlich sein flüssiges und aggressives Kampfsystem.

Auch die zweite große Endgame-Aktivität, der Turm der Prüfungen, fällt eintönig aus: Wir fahren Stockwerk um Stockwerk nach oben und besiegen Gegnerwellen, um zu se-



Manche Rüstungen rufen Geisterkrieger zu uns. Dass ihr die kaum sehen könnt, passt dazu, wie irrelevant sich die Panzerungen im Spielalltag auch anfühlen.

hen, wie weit wir kommen. In Zeitprüfungen verdienen wir Schlüssel, dann wählen wir eine von mehreren Belohnungstüren, deren Symbole teils komplett undurchschaubar sind, erledigen noch ein paar Gegner und suchen uns je nach Tür einen Buff aus oder schließen mit unseren Schlüsseln Beutetruhen auf. Und dann wieder von vorne, solange wir eben durchhalten.

### Und dann auch noch Bugs

Und ich wünschte, damit hätte ich jetzt genug Schlechtes über Godfall gesagt – aber ich muss auch die Bugs ansprechen. Vor allem die Minibosse haben ein bizarres Problem: Ich habe keine Ahnung, wie schwer sie wirklich sein sollen. Wenn man stirbt, ist es nämlich Zufall, ob sie für den Respawn ihr Leben regenerieren. Weil es keine Strafe fürs Sterben gibt und Bosse manchmal verletzt bleiben, kann man sich dann einfach durch den Kampf durchsterben – selbst wenn man kompletten Mist zusammenspielt.

Das ist aber nicht die Regel: Manchmal erlebte ich sogar im gleichen Gefecht, dass der gleiche Boss sich einmal regenerierte und dann wieder nicht. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das theoretisch weniger dramatisch, weil man da ohnehin nur drei Leben hat – aber die zählt das Spiel nicht korrekt und wirft einen manchmal schon beim zweiten Tod zurück ins Lager.



Im Skill Tree schalten wir Werteboni und neue Fähigkeiten frei.

## GODFALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 6600 / AMD Ryzen 5 1600  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580  
12 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 8700 / AMD Ryzen 5 3600  
GTX 1080Ti / Radeon RX 5700 XT 8GB  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑️ eigenwilliger, aggressiv farbenprächtiger Stil ☑️ bombastische Effekte ☑️ schöne und abwechslungsreiche Gebiete ☑️ flüssige Animationen ☑️ Sprachausgabe und Vertonung uninspiriert

### SPIELDESIGN



☑️ flüssiges Kampfsystem ☑️ legendäre Items mit einzigartigen Effekten ☑️ gutes Gegnerdesign ☑️ gleichförmige Rüstungen statt Klassen ☑️ Bedienungsschwächen in Kampf und Menü

### BALANCE



☑️ Koop skaliert für Mitspieler ☑️ drei Schwierigkeitsgrade ☑️ »Durchsterben« oft valide Strategie ☑️ drastische Anspruchs-sprünge bei Bossen ☑️ Bugs lassen Schwierigkeitsgrad schwanken

### ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ cooles Render-Intro ☑️ quasi keine Inszenierung nach dem Intro ☑️ klischeehaftes Weltuntergangs-Gefasel ☑️ keinerlei emotionale Bindung an Welt oder Figuren ☑️ Cliffhanger-Ende

### UMFANG



☑️ 15 Stunden Kampagne ☑️ komplett im Koop spielbar ☑️ alles wird mehrfach recycelt ☑️ enorm abwechslungsarme Missionen ☑️ kaum Neuerungen im Endgame

### ABWERTUNG

Schwierigkeitsgrade funktionieren nicht zuverlässig, und Bosse haben Macken: Mal werden sie beim Respawn nicht zurückgesetzt, mal erkennt das Spiel nicht, dass wir sie getötet haben.

72

-5

67

### FAZIT

Godfall ist unterm Strich bloß das nächste Anthem, obwohl es mit seinem starken Kampfsystem so viel mehr hätte sein können.