

Gods Will Fall

GLÜCK UND TEAMGEIST

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Clever Beans** Termin: **29.1.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Der ungleiche Kampf zwischen Kelten und Göttern krepelt das Rogue-like-Genre um.

Von Manuel Fritsch

Ob das Zitat »Elf Freunde müsst ihr sein« wirklich dem ehemaligen Fußballbundestrainer Sepp Herberger zugeschrieben werden kann, darüber streiten die Sportexperten bis heute. Wie wichtig guter Teamgeist für den Erfolg ist, darüber dürften sich jedoch alle einig sein. Dieser sogenannte Spirit spielt auch bei den acht keltischen Kriegerern des Indie-Rogue-likes Gods Will Fall eine entscheidende Rolle. Denn sie sind die

letzten Überlebenden ihres Stammes und auf einer tödlichen Rachemission: Die alten Götter müssen sterben.

Diese zehn in Ungnade gefallenen Gottheiten wohnen gemeinsam auf einer Insel, an deren Küste unser Boot strandet. Wie man das aus alten Sagen und Mythen kennt, spielen die Götter nicht fair. Ihre mit Monstern und Fallen beschützten Höhlen können jeweils nur von einem Kelten betreten werden. Der Eingang bleibt daraufhin so lange verschlossen, bis der Gott besiegt ist oder wir scheitern. In letzterem Fall startet der nächste Held einen neuen Versuch. Sind alle acht Spielfiguren in den Dungeons verschol-

len, endet das Abenteuer, und wir müssen es mit einer neuen Gruppe komplett von vorne versuchen. Wenn es allerdings gelingt, den Gott zu besiegen, werden alle in dieser Höhle verschollenen Charaktere befreit und verlassen jubelnd gemeinsam das Verlies.

Mit diesem Twist gelingt es dem britischen Indie-Studio Clever Beans, dem bekannten Rogue-like-Ansatz ein neues Spielgefühl zu verleihen: Statt wie sonst üblich beim Tod der Hauptfigur von vorne beginnen zu müssen, haben wir durch die bunte Keltentruppe mindestens acht Versuche. Die Zusammenstellung der Figuren variiert bei jedem Neustart. Manche Krieger und Kriegerinnen sind schneller, andere verfügen über mehr Lebensenergie oder sind geschickter im Umgang mit bestimmten Waffen. Schlechte Eigenschaften gibt es nicht.



Acht Kelten retten sich auf eine Insel, um dort auf zehn mies gelaunte Gottheiten zu treffen.



Devona begann zu zittern, als das Portal in Sicht kam. Jahrelang hatte dieser Anblick sie im Schlaf verfolgt. Nun waren die Alpträume Wirklichkeit geworden.

Anfängliche Lebenskraft: 2

Verlies betreten Karte ansehen

Jeder der acht Helden verfügt über zufällig zusammengestellte Werte, Vorlieben und Ängste.

Reaktionen und Gruppengefüge

Die Helden unterscheiden sich nicht nur in ihren Werten, sie reagieren auch auf Ereignisse wie den Verlust eines Freundes oder haben Ängste. Ein Beispiel: Nach dem Tod unserer besten Kriegerin trauert ihr Freund Doran arg, dass sein Lebensmut sinkt. Spielerisch bedeutet dies einen Abzug um drei Zähler bei seiner Lebensenergie. Als wir daraufhin einen weiteren Krieger in derselben Höhle verlieren, bricht die Wut aus ihm heraus, und er bekommt einen Motivations Schub. Als wir den Spinnengott erlegen und gemeinsam mit den beiden verloren geglaubten Kollegen aus dem Tor treten, ist die Erleichterung in der Gruppe groß. Und Dorans Ängste? Die wandeln sich dank der Rettungsaktion zu einem dauerhaften Plus.

Großes Storytelling darf man zwar nicht erwarten, aber diese dynamischen Situationen sorgen dafür, dass uns unsere acht Kelten in Erinnerung bleiben.

Die Reihenfolge ist entscheidend

Die Gottheiten bleiben in jedem Durchgang dieselben, aber der Schwierigkeitsgrad der Dungeons wird zu Beginn eines neuen Spielstands zufällig verteilt. In einem Gebiet finden wir beispielsweise Schmiedeöfen, die unsere lausigen Startwaffen verbessern können. Dieser Dungeon ist jedoch nicht immer der beste erste Anlaufpunkt, denn ob die Gegner dort schwer oder leicht sind, lässt

sich erst nach dem Betreten des Levels erkennen. Erwischen wir eine schwere Variante der Mine, ist es daher sinnvoller, den aktuellen Krieger erst mal seinem Schicksal zu überlassen und stattdessen unser Glück erst im Nachbarverlies zu versuchen. Denn dort finden sich dann vielleicht magische Säulen, die den Charakteren neue Talente verleihen. So erlernt unser Kelte zum Beispiel, dass er mehr Schaden austeilt, solange er unverletzt ist. Oder er kann geworfene Waffen in der Luft fangen. So gestärkt können wir dann für eine Rettungsaktion zum ursprünglichen Dungeon zurückkehren. Je nach Schwierigkeitsgrad variieren auch die Feindtypen, sodass wir mit jedem Neustart andere Gegner antreffen.

Die Levelarchitektur ist sehr abwechslungsreich: Es geht über Hängebrücken zwischen Turmbauten, durch modrige Gänge und Dschungellandschaften. Die Umgebung können wir stellenweise zu unserem Vorteil nutzen. Mal bringen wir Stützbalken zum Einsturz, mal zerdrücken wir Gegner mit einem Heuwagen an einer Felswand.

Fokus auf Nahkampf

Belohnungen oder Ausrüstung lassen besiegte Gegner nicht fallen. Allerdings können wir ihre Waffen aufheben und als einmalige Wurfgeschosse nutzen. Abgesehen davon fokussieren sich die Keltin komplett auf den Nahkampf. Zur Auswahl stehen Speere, Äxte, dicke Keulen und Schwerter, die sich in Geschwindigkeit und Wucht unterscheiden. Mit geschicktem Timing wei-



Gods Will Fall ist ein Mix aus Hack&Slay und Rogue-like. Wir steuern es aus der Iso-Perspektive.

chen wir Angriffen aus oder parieren diese, was den Gegner kurz betäubt und ein Angriffsfenster öffnet. Das Kampfsystem ist schnell und actionreich, aber nicht sonderlich präzise oder komplex. Anders als in vergleichbaren Genrevertretern lassen sich Feinde nicht über ein »Lock-on-System« anvisieren, was stellenweise dafür sorgt, dass wir oft an Gegnern vorbeischlagen.

Gods Will Fall ist trotz dieser Mängel aber nie unfair. Alle Angriffe und Bewegungen kündigen sich deutlich an, sodass auch die Bosse mit etwas Geduld und Übung gut zu meistern sind. Besonders gefallen hat uns auch hier die große Abwechslung. Eine Gottheit lässt sich zum Beispiel von acht Zombies auf einer Sänfte tragen, die wir erst zu Fall bringen müssen. Eine andere kann erst besiegt werden, wenn wir uns eine Treppe emporgeschleppt haben, um an ihre verletzte Schädeldecke zu gelangen.

Auf sie mit Gebrüll!

Passend zum Thema können alle Charaktere zum Heilen einen keltischen Kampfschrei loslassen, der sich durch das Besiegen von Gegnern auflädt. Je später wir den Schrei ausführen, desto mehr Lebensenergie erhalten wir zurück. In diesem Zusammenhang: Einfach durch einen Dungeon zum Boss zu rennen, ist meist keine gute Idee. Denn die Lebensenergie der Gottheiten steht direkt in Relation zur Anzahl ihrer noch lebenden Untergebenen. Je mehr Monster sich noch im Dungeon tummeln, umso stärker ist ihr Chef (abhängig auch vom Schwierigkeitsgrad). Wer die Bosse und ihre Angriffsmuster irgendwann im Schlaf beherrscht, kann diese Abkürzung gehen, muss dafür dann aber ein paar Treffer mehr landen.

Ruhmreiche Krieger erhalten zufällige Boni auf ihre Werte und mit etwas Glück auch neue Talente. Außerdem gibt's bessere Waffen als Belohnung, die wir dann unter den wartenden Kollegen verteilen – sofern das Zeug besser als das alte ist. Auch gefundene Gegenstände wie Nahrung, stärkende Kräuter oder Bomben können in den nächsten Abschnitt mitgenommen werden.

Mit Geduld und Frustration

Rogue-likes sind anfangs oft frustrierend, aber mit jedem Versuch steigen das eigene Können und die Motivation. So ist es auch in Gods Will Fall. Doch Obacht: Jede noch so kleine Unaufmerksamkeit wird bestraft, und kein Gegner darf unterschätzt werden. Ein Ausweichschritt zu nah am Abgrund, und der Boss lacht sich ins Fäustchen. Wer genügend Geduld und Frustration mitbringt, wird aber mit einem erfrischenden und hübschen Rogue-like mit Herz belohnt. ★

GODS WILL FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X3 720
Geforce GTX 460 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4460 / Ryzen 5 3400G
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

stilsichere Grafik stimmungsvoll vertont in Fantasiensprache
schöne Lichtatmosphäre dezente, aber passende Musikuntermalung gelegentliche Ruckler

SPIELDESIGN

große Gegnervielfalt abwechslungsreiche Bosskämpfe
motivierende Befreiungen starker Glücksfaktor bei der Dungeon-Reihenfolge unpräzises Kampfsystem

BALANCE

kurzes, aber gutes Tutorial ansteigender Schwierigkeitsgrad
faire Selbstheilung Gegnerangriffe klar lesbar
hoher Glücksfaktor bei Waffen- und Fähigkeiten-Upgrades

ATMOSPHERE / STORY

Rogue-like-Mechanik stimmig in Setting integriert dynamische Beziehungen der Helden viele Details keine Story, sehr dünne Rahmenhandlung leere, nur dekorative Oberwelt

UMFANG

zehn variantenreiche Dungeons zehn einzigartige Bosse, viele Feindtypen zufällig generierte Keltin sehr hoher Wiederpielwert wenig Abwechslung bei Waffen und Kampfstil

FAZIT

Rogue-like-Rachefeldzug mit motivierender und innovativer Gruppendynamik. Nur beim Kampfsystem schwächt das Spiel etwas.

78

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Gods Will Fall hat mich teilweise ziemlich geärgert und wütend gemacht. Wenn ich im Bosskampf schusselig mit voller Lebensenergie von der Klippe stolpere oder in der Hektik des Kampfes das Heilen vergesse und mein Lieblingskrieger an einem Standardgegner stirbt, dann hätte ich am liebsten das Gamepad an die Wand gepfeffert. Aber das gehört nun mal dazu bei einem Rogue-like. Und wie immer wurde die Motivation, es danach besser zu machen, mit jedem Fehler größer. Unfair ist das Spiel zu keiner Zeit: Mir gefällt der Ansatz richtig gut, dass sich die gefangenen Kollegen befreien lassen und ich nicht bereits nach dem ersten Bildschirmtod von vorne starten muss. Die Idee, als Gruppe zu agieren, gibt mir mindestens acht Chancen und belohnt mich für überlegtes Vorgehen. Obendrauf gibt es witzige Momente durch die Gruppenbeziehungen. Lediglich das Kampfsystem ist mir nicht präzise und abwechslungsreich genug. Aber das gleicht das charmante Indie-Spiel mit Charme und seinem einzigartigen Grafikstil aus.