

HADES' KLEINER BRUDER

Genre: Action Publisher: Focus Home Entwickler: Passtech Games Termin: 23.2.2021 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 20 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –



In Curse of the Dead Gods fühlen sich die Kämpfe wie Tänze an. Ausweichen und Parieren sind mindestens genauso wichtig wie eine gute Offensive.

Ihr habt Hades schon durch? Curse of the Dead Gods verzichtet zwar auf die erzählerischen Stärken des Vorbilds, stillt aber den Appetit nach mehr Dungeon-Crawler-Action.

Von Manuel Fritsch

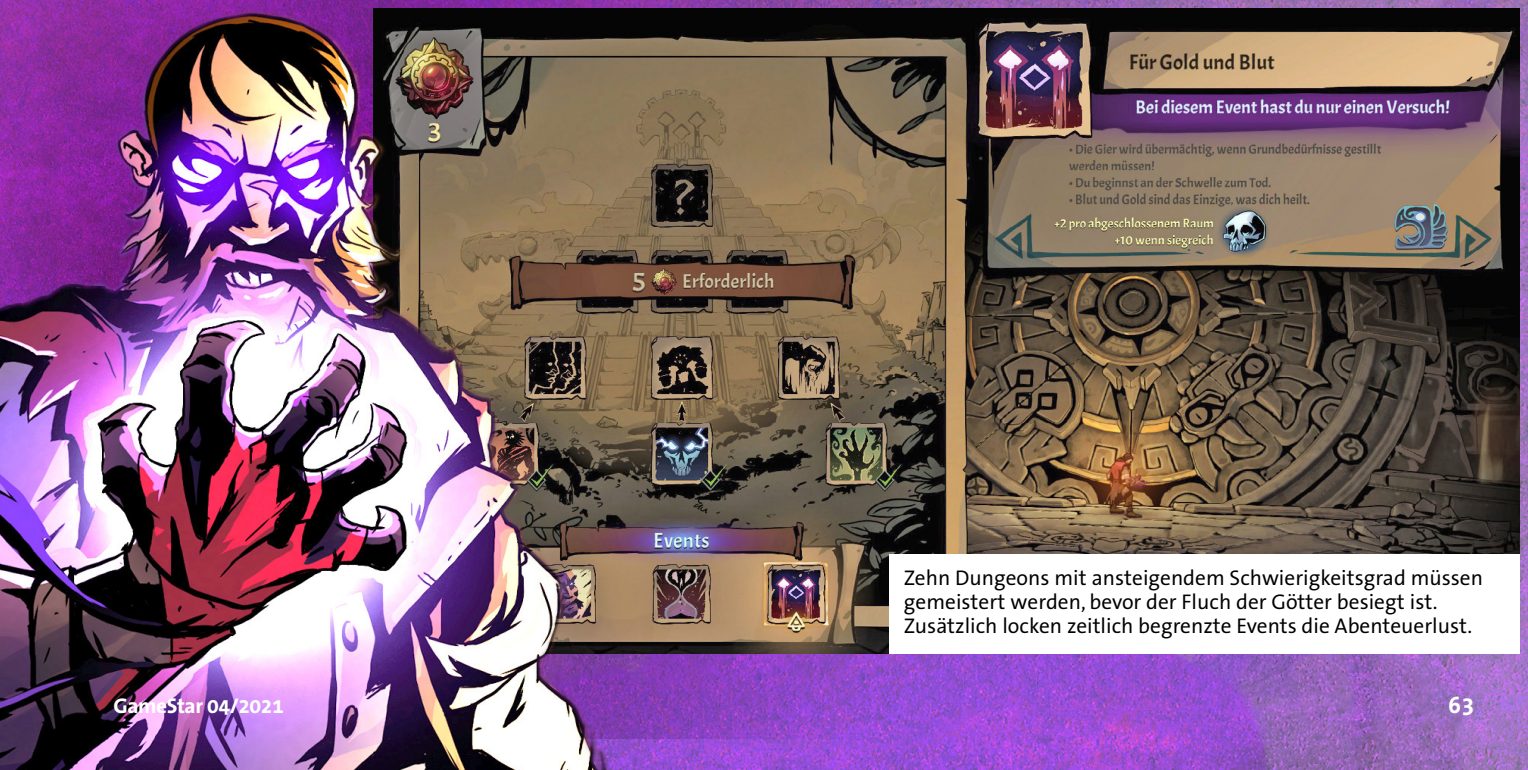
Da betritt man nichtsahnend eine dunkle Höhle und wird bei der ersten Berührung mit einer alten Steintafel direkt von ein paar totgelaubten Göttern verflucht. Zu allem Unglück ist auch noch der Eingang der Höhle hinter uns zusammengestürzt, sodass nur

noch der Weg nach vorn bleibt, um aus dieser Misere zu entkommen. Zugegeben, so richtig innovativ hört sich die Ausgangslage von Curse of the Dead Gods nicht an, aber es geht ja noch weiter. Die Steintafel entpuppt sich nämlich als magisches Dimensi-

onstor, es führt zu drei unterirdischen Tempelanlagen, die jeweils anderen Gottheiten gewidmet scheinen. Der Jaguar-Tempel ist mit wilden Urwaldpflanzen überwuchert und macht uns mit tödlichen Bodenfallen oder feuerspeienden Statuen das Erkunden schwer. Der Adler-Tempel erinnert an das Innere eines mechanischen Uhrwerks. Elektrofallen und Feinde, die die Kraft des Windes beherrschen, trachten uns hier nach dem Leben. Der Schlangen-Tempel schließlich ist passend zum Namen eine giftige Angelegenheit. Feinde mit schweren Schilden brüten stinkige und explodierende Maden aus, die einem die Luft zum Atmen rauben.

Fluch und Segen zugleich

Um den Fluch der alten Götter loszuwerden, müssen wir uns in klassischer Diablo-Manner durch insgesamt zehn Dungeons mit immer schwerer werdenden Gegnern und Zwischenbossen kämpfen, um schließlich dem finalen Bösewicht gegenüberzustehen. Erst dann können wir den Fluch ablegen und nach Hause zurückkehren. Die Tempel bauen aufeinander auf und bestehen anfangs nur aus neun, später aus bis zu 20 Etagen mit Zwischenbossen und einem finalen Champion. Nach jedem bestandenen Raum planen wir auf einer Übersichtskarte die nächsten Schritte. Symbole zeigen an, was uns in den nächsten Räumen erwartet. Eine



MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



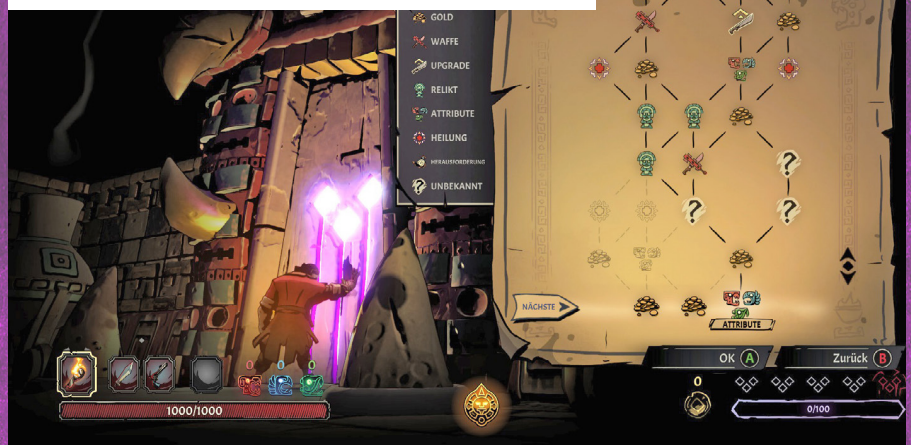
Sich direkt mit einem der besten Spiele der letzten Jahre messen zu müssen, ist kein leichtes Unterfangen. Die beiden Dungeon-Crawler-Rogue-likes sind sich aber so ähnlich, dass sich der Vergleich mit Hades zwangsläufig aufdrängt. Curse of the Dead Gods schlägt sich tapfer, auch wenn es wenig überraschend gegen das Meisterwerk von Supergiant Games den Kürzeren zieht. Ich hatte dennoch großen Spaß mit dem Fluch der toten Götter, denn das Gefühl, mit jedem Run etwas zu erreichen und neue Verbesserungen freizuschalten, hat sich das Studio hervorragend abgeschaut. Ich bin stets motiviert, noch eine Runde zu wagen. Und dann noch eine und noch eine ... Die Waffen und Flüche bieten eine große Bandbreite, sodass sich jeder Durchgang anders anfühlt und mich vor neue Herausforderungen stellt. Besonders gut gefallen haben mir außerdem der Einsatz von Licht und Schatten sowie der gelungene Cel-Shading-Grafikstil, der an die Illustrationen von Darkest Dungeon erinnert. Wer Hades bereits durch hat und neues Schnetzelfutter sucht, findet in diesen verfluchten Dungeons einen guten Ersatz.

Schatztruhe voller Gold, ein Opferaltar mit dem Versprechen einer besseren Waffe oder gar Heilung? Wir entscheiden, welcher Pfad aktuell am meisten Vorteile verspricht.

Göttliche Hilfe

Der Fluch sorgt dafür, dass wir nie ganz sterben, sondern aus dem aktuellen Tempel zu-

Jedes Gebiet ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Auf der Übersichtskarte planen wir den für uns idealen Pfad. Die Icons symbolisieren Belohnungen, die in den Räumen auf uns warten.



rück zur Steintafel geworfen werden, von wo wir einen neuen Anlauf unternehmen. Besiegen wir den letzten Gegner eines Kapitels, gilt es als abgeschlossen und muss nicht erneut durchlaufen werden. Das macht die Kapitel zu kleinen Rogue-like-Häppchen.

Gefundene Schätze wie Kristallschädel oder Jaderinge können wir nach jedem gescheiterten Versuch in neue Ausrüstungsgegenstände und weitere Erleichterungen investieren. Großzügige Opfergaben schalten sogenannte »Segen der Götter« frei, aus denen wir jeweils bis zu drei gleichzeitig als Unterstützung auswählen. Sie erhöhen beispielsweise unsere Reflexe, steigern die Widerstandskraft gegen den Fluch (dazu weiter unten mehr) oder erhöhen den Schadensfaktor, wenn wir mehrere Feinde schnell hintereinander erledigen.

Vielfältiges Waffenarsenal

Bis zu vier Altare, die wir ebenfalls mit den gesammelten Schätzen freischalten können,

bieten uns vor jedem Durchgang eine Auswahl an zufällig zusammengestellten Waffen an. Neben Schwertern, Äxten und schweren Zweihandkeulen finden wir dort auch Pistolen, elektrisch aufgeladene Peitschen, Wurf-dolche mit Gift oder Feuerschilder. Die Qualität des Waffenarsenals lässt sich ebenfalls durch die Ausgabe von Kristallschädeln und Ringen gezielt verbessern.

Im Tempel erhalten wir durch das Besiegen von Feinden ganz klassisch Goldmünzen. Im Gegensatz zu den Kristallen und Ringen können wir diesen Reichtum nicht dauerhaft anhäufen und mitnehmen, er steht nur für Verbesserungen im aktuellen Versuch zur Verfügung. An Opferaltären tauschen wir das Gold gegen neue Waffen oder Relikte, die unsere Fähigkeiten temporär verbessern. Fehlt uns das nötige Kleingeld, akzeptieren die Altäre auch ein Blutopfer, das allerdings den Verfluchtheitswert erhöht. Diese Zahl sollten wir ohnehin mindestens genauso gut im Auge behalten wie die Lebensanzeige. Denn je tie-

Besonders gelungen ist die düstere Atmosphäre, die durch tolle Licht- und Schatteneffekte verstärkt wird.





Fallen wie hier diese entzündliche Brandbombe fügen uns erheblichen Schaden zu. Wir können sie aber auch geschickt nutzen, um Feinde zu erledigen.

fer wir in den Dungeon vordringen, desto mehr müssen wir uns um die geistige Gesundheit sorgen. Mit jedem weiteren Raum, den wir betreten, wächst der Verfluchtheitswert, obendrein können uns einige Gegnertypen und Fallen zusätzlich verfluchen. Überschreiten wir eine der insgesamt fünf Belastungsstufen, manifestiert sich der Fluch, und unser Charakter leidet unter negativen Auswirkungen. Das kann zum Beispiel dazu führen, dass wir Feinde nur noch im Lichtkreis unserer Fackel wahrnehmen oder sich alle Statuen in Fallen verwandeln. Auf der letzten Stufe des Wahnsinns verlieren wir mit jeder Sekunde permanent Lebensenergie. Nur das Besiegen des Champions kann diesen tödlichen Countdown dann stoppen. Der Tod des Helden setzt alle Flüche zurück, sodass wir immer unbelastet in die Tempel gehen.

Spiel mit dem Feuer

Licht und Feuer sind zentraler Bestandteil der Spielmechanik und liefern mehr als nur hübsch anzusehende Schattenspiele der im Cel-Shading-Look dargestellten 3D-Umgebung. Im Licht nimmt unser Held weniger Schaden. Gegner versuchen daher regelmäßig, die von uns entzündeten Feuerstellen zu löschen und im Schatten anzugreifen.

Spielerische Abwechslung entsteht durch die Kombination der negativen Auswirkun-

gen des Fluchs mit Relikt- und Waffenfähigkeiten. So passt der Nachteil, der die Fackel unbrauchbar macht, ideal zu einem Dolch, der in der Dunkelheit 30 Prozent mehr Schaden verursacht. Das flexible Anpassen des Spielstils auf die zufälligen Bedingungen und Waffenfunde motiviert enorm. Dass wir mit jedem Durchgang neue Kristallschädel erhalten, Abschnitte dauerhaft erledigen können und ständig neue Dinge freischalten, sorgt für ein gutes Progressionsgefühl. Das macht Curse of the Dead Gods zu einem soliden Einsteiger-Rogue-like.

Ein blutiger Tanz

Neben der Fackel kann unser Held bis zu drei Waffen gleichzeitig führen. Aufgeladene Schläge führen zu Spezialattacken. So lässt uns die Peitsche Gegner heranziehen, oder wir brechen mit einem Feuerschild durch Gegnerhorden. Die begrenzte Ausdauer verhindert, dass wir die Feinde dauerhaft mit den mächtigsten Angriffen malträtieren, denn Ausweichen und Blocken verbrauchen ebenfalls einen der Ausdauerpunkte, die sich nach kurzer Ruhephase regenerieren.

Das Meistern des perfekten Timings beim Ausweichen und Parieren ist gleichermaßen bedeutend wie eine gute Offensive. In seinen besten Momenten fühlt sich Curse of the Dead Gods wie ein blutiger Tanz an, bei

dem wir zum Choreographen und Taktgeber werden. Um das martialische Ballett vollends genießen zu können, empfehlen wir dringend die Benutzung eines Gamepads. Zwar lässt sich das Rogue-like auch mit Maus und Tastatur steuern, aber lange nicht so elegant und geschmeidig.

Mechanik im Vordergrund

Im direkten Vergleich zum Genrekönig Hades fühlt sich Curse of the Dead Gods etwas nackt an. Erzählerisch können sich die beiden Spiele nicht miteinander messen. Hier gibt es schlicht keine Geschichte oder Rahmenhandlung, und auch die Umgebung in den Tempelanlagen erzählt kaum etwas Spannendes über die Welt, auch wenn sie schön anzuschauen ist.

Curse of the Dead Gods ist eine motivierende Alternative für alle, denen Hades zu geschwätzig ist, und die ihren Spielspaß aus einem ansprechenden und sauberen Kampfsystem ziehen. Wer außerdem mit dem stark überstrapazierten griechischen Göttermýthos nichts anfangen konnte, wird hier die morbide Atmosphäre und den deutlich düsteren Look zu schätzen wissen, die stark an Darkest Dungeon erinnern. An die Klasse von Hades kommt der Tempelausflug zu keinem Zeitpunkt heran, bietet aber dennoch genug eigene Ideen und einen hohen Wiederspielreiz für Fans des Genres. ★

CURSE OF THE DEAD GODS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2125 / AMD FX-4100
Geforce GTX 660 / R7 370
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3820 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / R9 280
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stillichere Grafik ➤ Licht- und Schatteneffekte
- abwechslungsreiche Gegner ➤ flüssige Framerate
- auf Dauer optisch wenig Abwechslung

SPIELDESIGN



- Kampfsystem ➤ viele Waffen und Kampfstile
- motivierende Progression ➤ Licht/Schatten- und Fluchmechanik
- Maus-Tastatur-Steuerung hakelig

BALANCE



- drei Einführungslevels ➤ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Verbesserungen ➤ fair verteilte Heilung
- Kombinationen glücksabhängig

ATMOSPHERE / STORY



- morbide Grundstimmung ➤ Bedrohung durch Fluch
- minimale Rahmenhandlung ➤ Welt bleibt blass
- gesichtslose Bosse und Champions

UMFANG



- drei Tempelarten ➤ zehn fordernde Kapitel
- tägliche Herausforderungen ➤ dauerhaft hoher Wiederspielwert
- nur eine Charakterklasse

FAZIT

Hades' kleiner Bruder. Ohne Story, dafür mit motivierendem Kampf- und Belohnungssystem.



Für Geld oder Blut lassen sich im Dungeon neue Waffen und Upgrades erwerben. Zahlen wir mit Blut, steigert sich unsere Verfluchtheit, die negative Statuseffekte bringt.