

God of War

JUNGE, WAS EIN ERLEBNIS!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Sony Santa Monica** Termin: **14.1.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 bis 40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach fast vier Jahren PlayStation-Exklusivität landet God of War nun auch auf dem PC. Nicht jedes Meisterwerk übersteht diesen Wechsel. Wir verraten, wie sich der Gott des Krieges schlägt. Von Fabiano Uslenghi

»Wenn du dich nicht benimmst, dann drehen wir sofort um!« Dieser Satz lässt weltweit Kinderseelen erschauern. Meistens hören die Kleinen ihn von einem Elternteil, wenn sie voller Spannung im Auto ganz hibbelig werden, weil sie gerade in den nächsten Freizeitpark, ins Schwimmbad oder, kei-

ne Ahnung, zum Lasertag fahren. Was Kinder von heute eben gerne machen.

Jetzt stellt euch aber folgendes Szenario vor: Das Kind bleibt ein Kind, der Lasertag-Ausflug ist aber der höchste Gipfel des Landes und das Elternteil der griechische Gott des Krieges. Zwei Meter groß, vor Muskeln

starrende Arme, eine Stimme wie Donner und eine gewaltige Eisaxt auf dem Rücken.

Glücklicherweise müsst ihr euch in dem Action-Adventure God of War nicht vom Gott des Krieges anschreien lassen. Denn ihr selbst schlüpft in diese Rolle. Nur seid ihr nicht allein, sondern reist mit Sohnmann Atreus, um die Asche der verstorbenen Mutter zu verstreuen. Ein ungleiches Paar und eine neue Rolle für einen bekannten Antihelden. Dieser Charakterwandel ist einer der Gründe dafür, warum dieses Spiel bereits 2018 von zahlreichen PlayStation-4-Besitzern nahezu vergöttert wurde.

God of War gilt als eines der besten Actionspiele der letzten zehn Jahre. Wahr-



Im Zentrum von Midgard liegt Tyr's Tempel, wo sich auch die Weltenkammer befindet.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr in einer mythischen Welt versinken wollt.
- ... euch wuchtige Kämpfe gefallen.
- ... ihr die nordischen Sagen spannend findet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr straff erzählte Geschichten nicht mögt.
- ... ihr viele riesige Bosskämpfe erwartet.
- ... ihr eine richtige Open World erkunden wollt.



scheinlich eines der besten aller Zeiten. Und ist nach Horizon: Zero Dawn das nächste PlayStation-Großkaliber, das seinen Weg auf den PC gefunden hat. Wenn ihr God of War aufgrund der Exklusivität bisher keine Beachtung geschenkt habt und euch nun fragt, was dieses Spiel eigentlich so großartig macht, dann schnappt euch ein Horn voller Met und lest weiter. Wir haben die PC-Version getestet und dabei wachsam wie Odins Raben beobachtet, ob es unter ähnlichen technischen PC-Problemen leidet wie einst Horizon: Zero Dawn.

Diese Inszenierung!

Dass die Erzählung rund um Kratos und Atreus so viele Menschen vor den Bildschirm fesselt, liegt nicht nur an der Vater-Sohn-Beziehung und wie gut das Spiel seine Charaktere darstellt. God of War kann neben tiefgreifenden Emotionen auch noch andere Saiten anschlagen und rückt dann seine Welt in den Mittelpunkt. Ja, selbst ein vermenschlichter Gott wie Kratos wirkt inmitten der atemberaubenden Landschaften gelegentlich wie ein Zwerg. Doch es sind nicht nur die rauen Gebirge, glitzernde Seen oder gänzlich andersartige Landschaften wie das dschungelhafte Alfheim, in dem Dunkel- und Lichtelfen hausen, die euch zum Stau-



nen bringen. Solch eine Faszination kann bei einer verkorksten PC-Umsetzung natürlich leicht in Fassungslosigkeit umschlagen. Bei God of War dürfte das aber nicht passieren. Im Gegenteil. Wir können natürlich nicht für alle Systeme dieser Welt sprechen, aber auf den Testrechnern (GTX 3080 und GTX 1050 Ti) lief God of War butterweich. Es sieht auf den höchsten Einstellungen sogar noch

besser aus als auf der PS4. Bugs gab es in über 15 Stunden Spielzeit nur einen einzigen, und das war ein Darstellungsfehler in einer Zwischensequenz. Ansonsten versetzt einen die PC-Version genauso ins Staunen wie die Konsolenversion. Selbst dann, wenn man das Spiel schon kennt.

Vor allem wenn ihr im Verlauf der Handlung irgendwann mit wahrhaft gigantischen



KRATOS UND ATREUS: MIT PRÜGEL DURCH DIE WELTEN

Kratos und Atreus reisen via Regenbogenbrücke in viele verschiedene Welten. Nicht alle diese Reiche der nordischen Mythologie sind aber obligatorisch, manche sind sogar das ganze Spiel über verschlossen.



ALFHEIM

Die Story führt Kratos und Atreus nach Alfheim, in die Welt der Licht- und Schattenelfen (Alben). Die Welt ist wunderschön, aber vom Krieg der beiden Völker geplagt.



MUSPELHEIM

Die Feuerwelt Muspelheim ist bereits ein wenig abgekühlt, aber nach wie vor finden sich hier Lavabäche. Hierher müssen wir nur, wenn wir uns an Kampfherausforderungen wagen.



MIDGARD

Die Welt der Sterblichen liegt im Zentrum. Hier verbringen Kratos und Atreus die meiste Zeit, und hier gibt es am meisten zu entdecken. Die Weltenschlange entspannt hier ebenfalls.



HELHEIM

Kein God of War ohne einen Abstecher ins Reich der Toten. Das eisige Helheim nimmt die Seelen verstorbener Menschen auf, doch gefährlich werden diese Kratos nicht.



NIFLHEIM

Diese optionale Welt muss Kratos erst mit Chiffren freischalten. Es lohnt sich aber, denn das nebelige Labyrinth birgt wertvolle Belohnungen für den alleinerziehenden Papa.

Wesenheiten konfrontiert werdet, sorgen die Designs, die Kameraführung und der Sound dafür, dass einem der Mund offenstehen bleibt. Allein die fantastische Musik löst gelegentlich Herzrasen aus.

God of War packt den Spieler wahrhaftig am Kragen und lässt ihn nicht mehr los. Auch weil das Spiel keinen einzigen Schnitt setzt. Bei Filmen spricht man von einem One-Shot, im Spiel bedeutet es, dass es keine sichtbaren Ladezeiten gibt, stattdessen fließende Übergänge von Gameplay zur Zwischensequenz, und auch während der Sequenzen wird nicht geschnitten. Wäre das Spiel nicht so umfangreich, würde wohl kaum jemand freiwillig eine Pause einlegen, sondern sich von der Inszenierung einfach bis zum Ende tragen lassen.

Ein Gott im Kampfrausch

Wie aus einem Guss wirken auch die zahlreichen Kämpfe, die den spielerischen Kern von God of War ausmachen. Anders als in den Vorgängern bleibt die Kamera dabei die meiste Zeit sehr nah an Kratos' Rücken, dem sich zahlreiche Feinde in den Weg stellen. Also Kratos, nicht seinem Rücken. Selten eine gute Idee, bedenkt man den Bodycount des Geists von Sparta.

Zugegeben: God of War hat kein revolutionäres Kampfsystem, sondern lässt euch mit einer typischen Kombination aus leichten, schweren und Fernangriffen die Draugr, Trolle oder Oger windelweich dreschen. Die Umsetzung gehört aber trotzdem zum Besten, was man unter modernen Hack&Slays finden kann. Allein die Wucht der Auseinandersetzungen macht sie zu etwas Besonderem. Und wenn Kratos mit einem Tastendruck seine Axt zurückruft und diese dabei noch sechs Draugr von den Beinen wischt, dann fühlt ihr euch wahrlich wie ein Gott.

Mit dem Controller spielt sich God of War wie schon auf den Konsolen wunderbar. Das war zu erwarten. Viel überraschender ist, dass auch Maus und Tastatur sich hervorragend eignen. Schon die Standardbelegung funktioniert nach einer kurzen Eingewöh-



Die Fernkämpfer auf dem Vorsprung sollten sich nicht zu sicher fühlen.

In der Weltenkammer können die Helden mithilfe des Bifröst in andere Reiche reisen.



nung tadellos, ihr könnt aber auch wahlweise das komplette Tastenlayout selbst belegen. So gehört sich eine PC-Umsetzung!

Ein nach wie vor bestehender Kritikpunkt ist, dass God of War keine erschlagend große Anzahl an verschiedenen Gegnertypen aufführt. Das fällt aber am ehesten bei den Bosskämpfen gegen die Trolle auf, die in leicht abgeänderter Form immer wieder vorkommen. Und wer eine Abfolge an gewaltigen Bosskämpfen wie in den Vorgängern erwartet, der könnte ebenso enttäuscht werden.

DAS IST NEU IN DER PC-VERSION

- Ultra-Wide-Support: Ihr könnt auf 21:9-Bildschirmen spielen.
- Unbegrenzte Framerate: Sollte euer Rechner 60 oder sogar mehr FPS hinbekommen, dann wird euch God of War nicht blockieren.
- Grafikoptionen: Qualität der Modelle, Texturen oder Schatten lassen sich anpassen.
- Freie Tastenbelegung: Ihr könnt alle Funktionen des Spiels ganz nach Belieben neu zuweisen und die für euch optimale Belegung herausfinden.
- Nvidia DLSS und Reflex: Auf Grafikkarten von Nvidia kann damit die Performance spürbar verbessert werden.

Das steckt sonst noch drin

- New Game Plus: Die Release-Version von God of War kam noch ohne dieses Feature, die PC-Version bietet von Anfang an die Option, ein neues Spiel mit bestehenden Kräften, aber stärkeren Gegnern zu starten.
- Bonusinhalte: Am PC starten Kratos und Atreus mit dem sogenannten Todeschwur-Rüstungsset, außerdem hat Kratos die Auswahl aus mehreren optischen Anpassungen für seinen Schild.



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



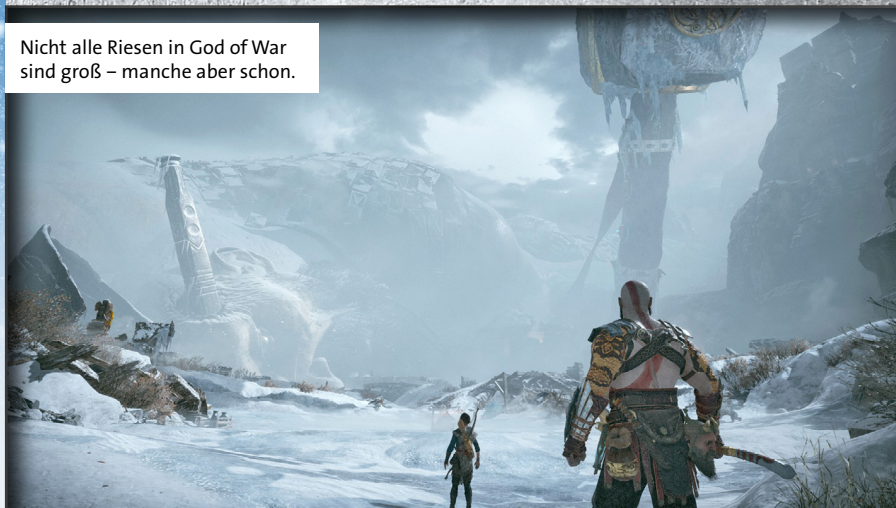
Meisterwerke werden häufig dadurch definiert, dass sie etwas bahnbrechend Neues wagen. God of War ist für mich allerdings das perfekte Gegenargument für diese These. Selbst seine aus meiner Sicht größte Besonderheit, nämlich dass es komplett ohne Schnitte auskommt, wird manchen vielleicht nicht mal auffallen. Das Kampfsystem funktioniert, ohne groß zu überraschen. Die Rollenspielelemente gibt es so oder so ähnlich auch in anderen Action-Adventures. Die Spielwelt wirkt jederzeit stimmig, beeindruckt aber weder mit ihrer Größe noch mit besonderen Erkundungsreizen. Ja, God of War ist im Kern nur ein traditionelles Action-Adventure mit leichter Open-World-Schlagseite. Und trotzdem halte ich es für eines der besten Spiele aller Zeiten. Es wagt zwar wenig Neues, aber es perfektioniert das Bekannte!

Die Welt mag nicht groß sein, ist aber derart liebevoll und atmosphärisch inszeniert, dass sie schnell zu einem zweiten Zuhause wird. Kämpfe, Puzzles und Erkundung mögen für sich gesehen keine Innovationspreise gewinnen, wurden aber selten so perfekt aufeinander abgestimmt, sodass God of War von der ersten bis zur letzten Spielsekunde nie an Spannung und Faszination einbüßt. Und die Story mag letzten Endes nur ein klassisches Familiendrama erzählen, macht dies aber mit so viel Herz und Seele, dass sich viele Szenen für immer in euer Gedächtnis einbrennen werden.

An der Grenze zum Action-Rollenspiel

Sowohl Kratos als auch sein Sohn lernen im Laufe der Kampagne dazu. Denn im Grunde steht God of War an der Grenze zum Action-Rollenspiel. Klar, neue Angriffsmanöver via Runen oder Fähigkeitenbäume finden sich in vielen Spielen. In God of War gibt es aber auch ein durchaus tiefes Item-System. Die

Nicht alle Riesen in God of War sind groß – manche aber schon.



Um dieses Rätsel zu lösen, muss Kratos alle leuchtenden Knoten mit einem Wurf durchtrennen.

Gesamtstärke von Kratos legt nämlich seine Ausrüstung fest. Je nach Brustplatte, Lendenschurz und Handschuhen werden andere Eigenschaften gebufft. Dabei gibt es drei grundlegende Rüstungstypen, die immer entweder den Fokus auf Angriffskraft, Rüstung oder Abklingzeit für Fähigkeiten legen. Ihr könnt sie aber noch weiter modifizieren, indem ihr Runen in vorhandene Sockel setzt oder beim Schmied aufwertet. Neue Sockel gibt es aber nur bei seltenerer Ausrüstung, die in verschiedenen Farben vorliegt. Das sorgt für eine motivierende Suche nach Loot, für die Hauptstory müsst ihr auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad allerdings nicht zwangsweise den perfekten Build aus-

tüfteln. Das macht die Rüstungsteile anfänglich etwas austauschbar, Diablo-Fans werden höchstwahrscheinlich trotzdem schon jetzt ein Kribbeln in den Fingern spüren.

Von Midgard bis Helheim – eine Open World?

Wie war das, Hauptstory? Gibt es etwa noch Kram abseits des vorgegebenen Pfades durch die nordische Mythologie? Gut aufgepasst! God of War als Open-World-Spiel zu bezeichnen, wäre vielleicht ein wenig vermessend. Aber Kratos und Atreus können gelegentlich die Welt um sich herum erkunden. Vor allem der große See mit dem Tempel des Tyr und der Midgardschlange ist als Hubwelt zu verstehen, von wo die zwei entweder mit einem Boot an andere Ufer paddeln oder gleich über den Bifröst ein anderes der insgesamt neun mythologischen Reiche (von denen nicht alle verfügbar sind) betreten.

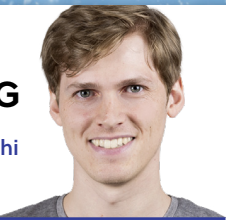
Viele Orte werden erst verfügbar, wenn Kratos oder Atreus die entsprechenden Fähigkeiten erlangt haben. Ein wenig Metroidvania steckt also auch in God of War. Das Erkunden lohnt sich nicht nur, um bessere Items zu bekommen. Es gibt zusätzliche Nebenquests, die sehr aufwändig ausfallen und nette, kleine Geschichten erzählen. Es existieren aber auch knallharte Herausforderungen wie das Labyrinth von Niflheim oder die verstreuten Walküren. Wer will, kann noch lange nach der Hauptquest dutzende Stunden mit God of War zubringen.

Insbesondere Kreaturen wie diese riesige Schildkröte lassen die Welt gewaltig wirken.



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ein kleiner Blick hinter die Kulissen: Als Tester eine PC-Umsetzung zu bekommen, kann eine sehr dankbare Aufgabe sein. Im besten Fall hat man dann nämlich die Konsolenversion schon ausführlich gespielt und kann etwas befreit an das Spiel herangehen als bei anderen Tests. Immerhin bin ich nicht gezwungen, bis ganz zum Ende zu spielen und habe keinerlei Zeitdruck. Bei God of War war das der Fall. Ich liebe dieses Spiel und habe es auf der PS4 hoch und runter gespielt. Die Story in aller Ausführlichkeit durchgezockt und außerdem nach dem Abspann noch viel Zeit damit verbracht, auch die letzte Walküre zu bekämpfen. Es war großartig.

Für den Test der PC-Version wusste ich also, dass ich mir wenig Stress machen muss. Ich hatte zwar Bedenken, dass die Technik nicht funktioniert, aber das merkt man in der Regel recht flott. Wollt ihr aber wissen, was dann passiert ist? Ich bin von God of War am PC nicht mehr wegkommen. Das Spiel hat einfach sofort wieder gezündet, und ich habe Stunden damit zugebracht, dieselben Kämpfe, dieselben Rätsel und dieselben Quests zu erleben, die ich alle schon kannte. Dabei hatte ich das gar nicht vor! Ich wollte doch nur ein wenig die PC-Version ausprobieren! Aber dann wurde ich einfach wieder in dieses Spiel gezogen und hatte Probleme mich aus seinen Pranken zu befreien. Einfach weil hier alles fließend abläuft. Weil mich die epochale Welt begeistert, weil mich der Soundtrack zu Höchstleistungen anspornt, weil ich die Charaktere liebe und weil wirklich nie ein Moment der Langeweile aufkommt.

Ich war schon vor der PC-Version der Meinung, dass God of War ein Meisterwerk ist. Jetzt bin ich unvorrückbar davon überzeugt und plane demnächst irgendwo einen Schrein für den Gott des Krieges einzurichten. Das ist das mindeste, die Umsetzung ist in meinen Augen sogar so gut gelungen, dass mir das Anstecken eines Gamepads den Aufwand nicht wert war. Ich habe stattdessen lieber weiter mit der Tastatur gespielt. Das muss man bei einem ehemaligen Konsolenspiel erst einmal schaffen!

Simpel und doch komplex

Die God-of-War-Reihe war noch nie dafür bekannt, sonderlich vielschichtige Storys zu erzählen. In den Vorgängern ging es meistens darum, dass Serienheld Kratos ziemlich wütend auf die Götter des Olymps ist, und das mit Recht, denn der Spartaner wird mehr als einmal von Zeus und seiner Crew ordentlich aufs Kreuz gelegt. Im Gegenzug hat Kratos die Götter übers Knie gelegt – und ging dabei alles andere als zimperlich vor. Aber die überladene Vorgeschichte von

Kratos und der Junge machen sich auf den Weg zum höchsten Gipfel.



Betäubte Gegner kann Kratos recht brutal hinrichten.

God of War soll hier gar nicht allzu viel von eurem verbliebenen Lesewillen aufbrauchen. Wer gar nichts von God of War weiß, kann trotzdem bedenkenlos ins Spiel starten und wird so gut wie alles verstehen. Immerhin prügelt sich der Gott des Krieges nicht mehr durch halb Griechenland, sondern sitzt als alternder Familienvater irgendwo in Skandinavien. Der grundlegende Plot von God of War sollte euch intellektuell nicht überfordern. Warum die Geschichte trotzdem so fasziniert, hängt zu großen Teilen mit den Charakteren zusammen. Denn auch wenn Kratos und Atreus eigentlich ein klares Ziel haben, ist die Beziehung zwischen den beiden alles andere als einfach. Im Verlauf des Spiels können wir sehen, wie sich ihr Verhältnis nachvollziehbar wandelt. Zusätzlich treten jede Menge interessante Nebenfiguren auf wie die Waldhexe oder der Odinssohn Baldur, der aus anfänglich unbekannten Gründen davon besessen ist, von Kratos vermöbelt zu werden. Die Figuren sind es, die diese Heldensaga auszeichnen, die Emotionen transportieren und von denen viele in Erinnerung bleiben. In Verbindung mit der Umgebung, dem nahtlosen Wechsel von Zwischensequenzen und Gameplay, den Kämpfen und dem stetigen Verbessern von Kratos' Fähigkeiten entwickelt God of War einen reißenden Spielfluss, aus dem ohne große Selbstbeherrschung kaum ausgebrochen werden kann. Aber wie so sollte man das auch wollen? ★

GOD OF WAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500k / Ryzen 3 1200
GTX 960 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6600k / Ryzen 5 2400 G
GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



keine Ladepausen auch auf älteren Systemen beeindruckend ausgezeichnete Sprecher grandioser Soundtrack hervorragendes Sounddesign

SPIELDESIGN



intensive Kämpfe neue Möglichkeiten mit zunehmender Spieldauer Rätsel lockern auf gutes Skill-System Atreus hilfreicher Gefährte

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade Gegner erfordern Taktiken gelungene Lernkurve schwierigere Bosse optional Rüstungsboni erst spät wichtig

ATMOSPHÄRE / STORY



emotionale Geschichte bildgewaltige Inszenierung charakterstarke Helden faszinierende Nebenfiguren Mythologie spannend interpretiert

UMFANG



über 20 Stunden Story aufwändige Nebenquests großes Waffen- und Rüstungsarsenal New Game Plus geringe Gegnervielfalt

FAZIT

Auch auf dem PC eines der besten Action-Adventures, das durch Inszenierung, Kämpfe und eine emotionale Story begeistert.

