

Praey for the Gods

IM SCHATTEN DES KOLOSSALEN VORBILDS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **No Matter Studios** Entwickler: **No Matter Studios** Termin: **14.12.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Praey for the Gods tritt in große Fußstapfen. Im entscheidenden Aspekt füllt es diese beeindruckend gut aus, gerät im Detail aber ins Stolpern. Von Manuel Fritsch

Seit 2016 arbeiten die No Matter Studios an ihrem Traumspiel. Zwei Jahre lang weilte Praey for the Gods im Early Access. Das Spiel überlebte eine Klage seitens Bethesda und eine Namensänderung aufgrund der Ähnlichkeit zum Ego-Shooter Prey. Und jetzt, wo der Actiontitel mit Open World endlich fi-

nal auf Steam zum Kauf bereitsteht, will niemand etwas davon wissen.

Praey for the Gods erschien am 14. Dezember 2021 und ging kurz vor Weihnachten gnadenlos unter. Nicht einmal 300 Menschen spielten seitdem gleichzeitig auf Steam. Das ist frustrierend, unfair – und war irgendwie zu

erwarten. Schließlich steht der Geheimtipp ganz bewusst im Schatten eines Klassikers.

Kolossale Aufgabe

Shadow of the Colossus erschien 2005 für die PlayStation 2 und gilt bis heute als Meilenstein der Videospiegelgeschichte. 2018 folgte ein Remaster für die PS4. Das Spielkonzept ist so einfach wie genial: Monströse, teils in den Himmel ragende Kreaturen müssen erklommen und mit gezielten Attacken an ihren verwundbaren Stellen zu Fall gebracht werden. Einziger Wermutstropfen: Shadow of the Colossus ist bisher nicht für den PC erschienen. No Matter Studios will diesen Schmerz mit Praey for the Gods lindern, das kleine Indie-Team besteht aus gerade mal drei Personen.

An der (bis jetzt) einzigartigen Formel der Vorlage haben No Matter Studios nahezu nichts verändert. Euer Ziel ist es, insgesamt acht verfluchte Kolosse zu besiegen, denen ihr mit reiner Waffengewalt nichts anhaben könnt. Der auf ihnen lastende Fluch lässt sich nur brechen, wenn ihr mehrere mysteriöse, mit schweren Seilen befestigte Artefakte auf ihren Körpern aktiviert. Jede dieser Apparaturen muss genau dreimal »geläutet« werden, dann fällt das traurige Geschöpf regungslos zu Boden. Leichter gesagt als getan!

Der Weg auf dem Ziel ist das Ziel

In der Open World könnt ihr euch zwar komplett frei bewegen, die Bosse müsst ihr aber

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Shadow of the Colossus vermisst.
- ... ihr nichts gegen Survival-Elemente habt.
- ... euch Storys nicht wichtig sind.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine präzise Steuerung wollt.
- ... ihr beim Anblick von Schnee schon friert.
- ... ihr sinnvolle Mechanikverknüpfungen wollt.

Die schiere Größe und Macht der Kolosse ist beeindruckend gut in Szene gesetzt und zu Beginn ziemlich furchteinflößend.



An Haaren, Fell und Stein kann sich die Heldin festhalten und so verhindern, vom Monster abgeschüttelt zu werden. Doch auch hier ist die Ausdauer entscheidend. Sinkt diese auf null, fällt sie hinunter.





Das Ziel eines jeden Kampfes gegen die Kolosse: Die magischen Steintafeln müssen dreimal aktiviert werden, um den Fluch des Wesens zu brechen.



Ein sehr praktisches Utensil: Der Wurfhaken erleichtert die Fortbewegung und kann auf Stein und diesen Zieltafeln befestigt werden. Auch manche Regionen der Kolosse haben diese Zielscheiben.



Mit dem Segeltuch überwindet ihr große Weiten und gleitet sanft ins Tal hinab. Es schützt euch auch vor größerem Fallschaden, wenn ihr von einem Giganten herunterfällt.



Mit einer Axt (die ihr finden und/oder craften müsst) lassen sich Bäume fällen, die ordentlich Holzvorrat bedeuten. Ohne Axt müssen wir nach losen Zweigen und Büschen suchen.

in einer linearen Abfolge erledigen. Diese zu finden, ist nicht das Problem. Eine helle Lichtsäule, die die ewig währende Wolkendecke zerschneidet, weist euch stets den Weg zum nächsten Monstrum.

Auf dem Fußmarsch dorthin gibt es so gut wie keine Hindernisse. Mal müsst ihr Berge und Hügel besteigen und gleitet elegant mit dem Segeltuch über Abgründe in schneebedeckte Täler hinab. Mit einem praktischen Greifhaken, den ihr im Laufe des Spiels erhaltet, lassen sich auch größere Höhen sehr bequem bei der Erkundung überwinden.

An Fell oder Steinhaut könnt ihr euch festhalten und emporklettern – aber was, wenn die Hufe der Kreatur so hoch sind, dass ihr mit einem Sprung nicht an das behaarte Bein herankommt? Habt ihr den ersten Schritt gemeistert und befindet euch auf dem Rücken der Kreatur, beginnt der zweite, oft schwerere Teil der Aufgabe.

MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



Praey for the Gods gelingt es besser als erwartet, dem großen japanischen Vorbild gerecht zu werden. Was das Team aus nur drei Personen hier geschaffen hat, ist beeindruckend. Trotz einiger Frustrationsmomente konnte ich das Gamepad nicht aus der Hand legen, ehe nicht alle acht Giganten am Boden lagen und der Fluch gebrochen war. Dass das Spiel erzählerisch und emotional nicht mit dem traurigen Meisterwerk von Team ICO mithalten kann: Geschenk! Das haben bisher auch nur sehr wenige andere Spiele geschafft.

Was ich nicht gebraucht hätte, sind die lieblos umgesetzten und für meinen Geschmack überflüssigen Survival-Aspekte. Zum Glück kann ich diese auf ein Minimum reduzieren und nahezu ignorieren. Meine Vermutung ist, dass diese nur existieren, um sich vor Plagiatsvorwürfen zu schützen und sich klarer vom Vorbild abzugrenzen.

Trotz aller berechtigten Kritik: Gebt Praey for the Gods eine Chance, denn es hat die mitunter besten Bosskämpfe der letzten Jahre. Statt klassischen »Ziele auf die rote Stelle«- und langweiligen Bulletsponge-Bossen sind die Gegner hier bewegliche Dungeons, die euch alles abfordern. Das Konzept ist genial und fühlt sich auch nach fast 20 Jahren noch unverbraucht und frisch an. Bitte mehr davon!

Sehr selten begegnen euch ein paar ungefährliche Standardgegner, die kaum der Rede wert sind. Die Herausforderung beginnt erst, wenn ihr euch im Schatten des imposanten Kolosses wiederfindet.

Mit einer kurzen, schön in Szene gesetzten Zwischensequenz beginnt dann die eigentliche Herausforderung: Wo könnt ihr bei diesem Ungetüm vor euch überhaupt einen Anhaltspunkt für deren Besteigung erkennen? Steinfüße so gigantisch wie Laster zerquetschen euch wie Ameisen, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Andersorts habt ihr kaum Zeit, darüber nachzudenken, weil ihr Feuerbällen ausweicht, die ein furchteinflößender Raubvogel in der Größe eines Jumbojets auf euch regnen lässt.

Die gesuchten Apparaturen sind meist an besonders schwer zu erreichenden Körperregionen angebracht. Ihr müsst euch langsam vortasten, immer wieder orientieren und das richtige Timing für gewagte Sprünge finden. Zwischendurch haltet ihr Ausschau nach sicheren Positionen, an denen ihr euren festen Griff kurz lösen könnt, um die Ausdauer zu regenerieren. Kommt ihr dem Ziel näher, fängt es an, hell zu leuchten. Doch Vorsicht: Nach dem ersten Läuten wird das Geschöpf zornig und versucht euch abzuschütteln.

Mit Steuerungsproblemen

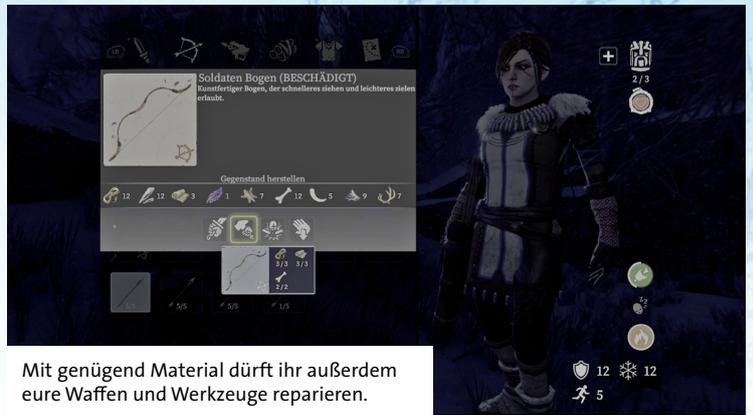
Das Design der Bosse und ihrer »Rückendungeons« ist durchweg gelungen. Daher ist es umso ärgerlicher, dass die unpräzise Steu-



Mit etwas Holz entfacht ihr ein gemütliches Lagerfeuer. Dort verwandeln sich rohes Fleisch von der Jagd und Pilze zu genießbaren Speisen. Außerdem schützt die Wärme vor der Kälte.



Im Inventar könnt ihr Heiltränke, Nahrung und auch Ressourcen für das Crafting verwalten.



Mit genügend Material dürft ihr außerdem eure Waffen und Werkzeuge reparieren.

erung, teils störrische Hitboxes und nervige Kameraprobleme dafür sorgen, dass ihr immer wieder ungewollt von der Kreatur fällt. Interessierte müssen also genügend Frustrationstoleranz beweisen, werden dafür aber mit fantastischen und einzigartigen Bosskämpfen belohnt. Und trotz kleiner Schwächen in der Steuerung sind die Kletterkämpfe ein spielerisches Highlight und absolut sehenswert. Das Erklimmen und Erkunden der Kreaturen sowie die Suche nach der richtigen Schlüsselmechanik, um sie zu Fall zu bringen, ist enorm abwechslungsreich und macht große Freude. In diesem Punkt muss sich Praey for the Gods vor den Ideen des großen Vorbilds nicht verstecken.

Angetackerte Survival- und Crafting-Aspekte

Echte eigene Akzente setzt das Spiel in der offenen Welt mit seiner winterlichen Atmosphäre. Die Umgebung ist eine kalte, dystopische Eiswüste, die auch spielmechanisch Relevanz besitzt. Garstige Schneestürme machen der Protagonistin schwer zu schaffen. Ihr müsst eure besten Überlebens-Skills auspacken und stets für genügend Wärme und ausreichend Nahrung sorgen. Mit dem Bogen jagt ihr Rehe, Hasen und Wildschweine, um das Fleisch und gesammelte Pilze am Lagerfeuer zu nahrhaften Speisen zu verarbeiten. Aus den Fellen, Knochen und Geweihen sowie Holz aus Büschen baut und repariert ihr Waffen und Werkzeuge. Die Survival-Mechaniken sind nicht besonders reiz-

voll und wirken aufgesetzt, denn während der Bosskämpfe spielen diese keine Rolle. Wer wenig Lust auf Crafting und Survival verspürt, kann den Aspekt glücklicherweise vor dem Spielstart auf die niedrigste von drei Stufen stellen und muss sich dann nur wenig Gedanken darüber machen.

Die Kälte verursacht in diesem Modus keinen Schaden, Waffen werden nur beschädigt und gehen nie ganz kaputt, und Hunger und Erschöpfung regenerieren sich durch kurze Rast. Die drei Abstufungen können zusätzlich zu den insgesamt vier Schwierigkeitsgraden eingestellt werden. Diese Optionsvielfalt ist vorbildlich, zeigt aber auch, wie wenig der Survival-Anteil und das restliche Gameplay miteinander verwoben sind.

Eine leere Welt

Versteckte Schreine und Höhlen, bei denen ihr kleine Umgebungsrätsel lösen müsst, bieten den einzigen Anreiz, die ansonsten auffällig leere Welt zu erkunden. Sondersicher gefordert werdet ihr dabei nie. Beispielsweise findet ihr in einer Höhle ein paar Statuen und eine Feuerstelle mit einer Fackel. Die Notiz des verstorbenen Wanderers berichtet über »leuchtende Augen«, die ihn anblickten. Die Lösung wird euch mehr oder minder auf dem Präsentierteller serviert.

Als Dank erhaltet ihr nützliche Utensilien, beispielsweise wärmere, vor der Kälte schützende Kleidung. Wichtig ist lediglich, nach goldenen Relikten Ausschau zu halten, die in der gesamten Welt verstreut sind. Je

drei von ihnen erhöhen die Ausdauer, was euch im Kampf mit den Bossen das Leben deutlich einfacher macht.

Es ist beeindruckend, was das kleine Team mit Praey for the Gods geleistet hat und wie nah sie ihrer Vision von einem Nachfolger zum großen Shadow of the Colossus gekommen sind. Die Kreativität bei der Gestaltung und Umsetzung der Monster muss sich vor dem Original nicht verstecken.

Erzählerisch und emotional bleibt Praey for the Gods leider im Schatten seines großen Vorbilds. Bis auf ein paar Briefe, die die Lore der Welt transportieren, und kryptische, stumme Zwischensequenzen erfahrt ihr sehr wenig über den Fluch oder die Hintergründe eurer Unternehmung. ★



In der offenen Welt lassen sich vereinzelt Opferaltäre und mystische Objekte finden, die beim Lösen ihrer recht offensichtlichen Aufgaben mit Bonusgegenständen locken.

PRAEY FOR THE GODS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / Phenom II X4 940
GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 3770 / FX-8350
GTX 770 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Giganten
- glaubhafte Eiswüste
- dichte Soundkulisse
- sehr eintönige Welt
- häufige Kameraprobleme beim Klettern

SPIELDESIGN



- Vorbild nahezu perfekt nachgeahmt
- abwechslungsreiche Bosse
- Werkzeuge gehen schnell kaputt
- leere Open World
- Survival-Mechanik

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- Survival-Aspekte mit Abstufungen
- freies Speichern
- kein Schnellreisensystem
- wenig übersichtliche Karte

ATMOSPHERE / STORY



- melancholische Grundstimmung
- lebensfeindliche Eiswüste
- kaum Erzählung
- Andeutungen ohne Auflösung
- keine Erklärung für Bosse

UMFANG



- acht Storybosse
- Zwischengegner
- rund zehn Stunden Spielzeit
- Rätsel und Belohnungen
- keine Beschäftigungen in Open World

FAZIT

Hommage an den Klassiker Shadow of the Colossus ohne dessen emotionale Tiefe, aber mit beeindruckend kreativen Bosskämpfen.

