

## Hades 2

## SISTER ACT

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Supergiant Games Entwickler: Supergiant Games Termin: 2024

Hades 2 bringt im Early Access sämtliche Stärken des Vorgängers zurück und würzt sie mit neuen Ideen. Aber reicht das für eine eigene Identität? Von Elena Schulz

Das Action-Rollenspiel Hades von 2020 brachte mir nicht nur die Welt der Roguelikes näher, sondern lehrte mich auch, dass der Spieletod etwas Schönes und Erfüllendes sein kann und mir nicht nur meinen hart verdienten Fortschritt entreißt. In Hades macht sterben Spaß, weil der Tod bedeutet, dass es mit der Story weitergeht. Ich plaudere mit Verbündeten, stärke meine Fähigkeiten, kraule meinen Höllenhund hinterm Ohr. Hades 2 belebt die Formel nun wieder – mit neuen Figuren, einer neuen Geschichte und haufenweise neuen Waffen und Fähigkeiten, mit denen ich mich diesmal in die Unterwelt hineinkämpfe, statt aus ihr heraus.

### Ein Kampf gegen die Zeit

Für Hades 2 verabschiede ich mich von Zagreus, dem Prinzen der Unterwelt. Aber hoffentlich nicht für immer. Denn der Held aus dem Vorgänger ist zumindest im Moment nur verschollen. Der Titan und Zeitherrscher Chronos (Hades 2 setzt hier beide gleich, auch wenn sie das in der griechi-

schen Mythologie ursprünglich wohl nicht waren – aber Zeitmechaniken klingen nun mal spannend) hat ihn und seine Eltern entführt und sich selbst als Herrscher des Totenreiches eingenistet. Das kann ich ihm natürlich nicht durchgehen lassen und Melinoë ebenso wenig. Sie ist Zagreus' bislang verborgen gehaltene Schwester, die nun auf Rache sinnt. Sie versteckt sich unter dem Schutz ihrer Ziehmutter und Magiegottheit Hekate in einem Feldlager. Dort trainiert sie fleißig, um sich einen Weg von der Oberfläche zurück in die Unterwelt zu bahnen, wo nun unser Erzfeind Chronos haust.

Die Geschichte wird dabei wie in Hades erzählt – allerdings mit neuen Figuren und Ereignissen sowie ein paar alten Bekannten, die natürlich erneut unglaublich detailverliebt illustriert wurden. Mit Hekate, Odysseus, Nemesis oder dem spöttischen Schatten Dora treffe ich auf neue Verbündete, während andere wie Hypnos und Trainingshilfe Skelly zurückkehren. Natürlich sind auch die Götter des Olymp wieder mit von

der Partie und haben ihren Senf zu Chronos und meinen Bemühungen abzugeben.

Nach jedem gescheiterten Versuch, die aktuell vier großen Dungeons samt Bossen zu durchqueren, lande ich zurück im Lager, wo neue Dialoge und Kommentare auf mich warten. Die Story von Hades 2 empfängt mich dort mit offenen Armen und belohnt mich stets mit neuen Info-Schnipseln, die nach und nach das Gesamtbild zusammensetzen und mir die Figuren näherbringen.

Während Nemesis, die Inkarnation der Vergeltung, anfangs unglaublich kaltschnäuzig und feindselig rüberkommt, verstehe ich mit der Zeit, dass auch sie von ihrem Hass auf Chronos angetrieben wird. Zähneknirschend lernen wir, einander zu respektieren, und während sie mich anfangs noch sabotieren will, sieht sie sich irgendwann als meine Stütze an, die ich dankbar annehme. Andere Charaktere wie die quirlige Dora mit



ihren gehässigen Kommentaren erwärmen mein Herz von Anfang an: »Jo, Melinoë, du stirbst so oft, hast du mal versucht, was anderes zu machen?« Wie schon der Vorgänger strahlt auch Hades 2 bei Geschichte und Figuren, was mich nach jedem Run schnell über meinen Spieltod hinwegtröstet.

### Zurück in die Unterwelt

Auch meine Versuche laufen ähnlich wie im Vorgänger ab – nur eben umgekehrt. Ich starte nun im Erebos, einem verwunschenen Wald voller verfluchter Bäume und fieser Geister, die mit Wurzeln nach mir peitschen oder mich mit einem tödlichen Heulen jagen. Göttin, Hexe und zugleich meine Lehrmeisterin Hekate stellt sich mir als erster Bossgegner entgegen, und auch mit ihr ist nicht zu spaßen: Will ich ins nächste Gebiet vordringen, muss ich ihren Flächenangriffen ausweichen, ihre Abbilder vom echten Boss unterscheiden und sogar in ein Schaf verwandelt überleben. Die anderen Dungeons spiegeln das Prinzip wieder: Im Okeanos bekämpfe ich Einsiedlerkrebse, die sich in ihre harte Schale zurückziehen, Fischeschwärme, die mich überrennen wollen, und schließlich eine Sirenenband, deren Angriffe sich als tödliches Gesangsfeuerwerk entladen. Im schicken Comic-Stil entsteht gemeinsam mit den eleganten Animationen ein einnehmendes Effektgewitter, das mir kaum Zeit zum Durchatmen lässt.

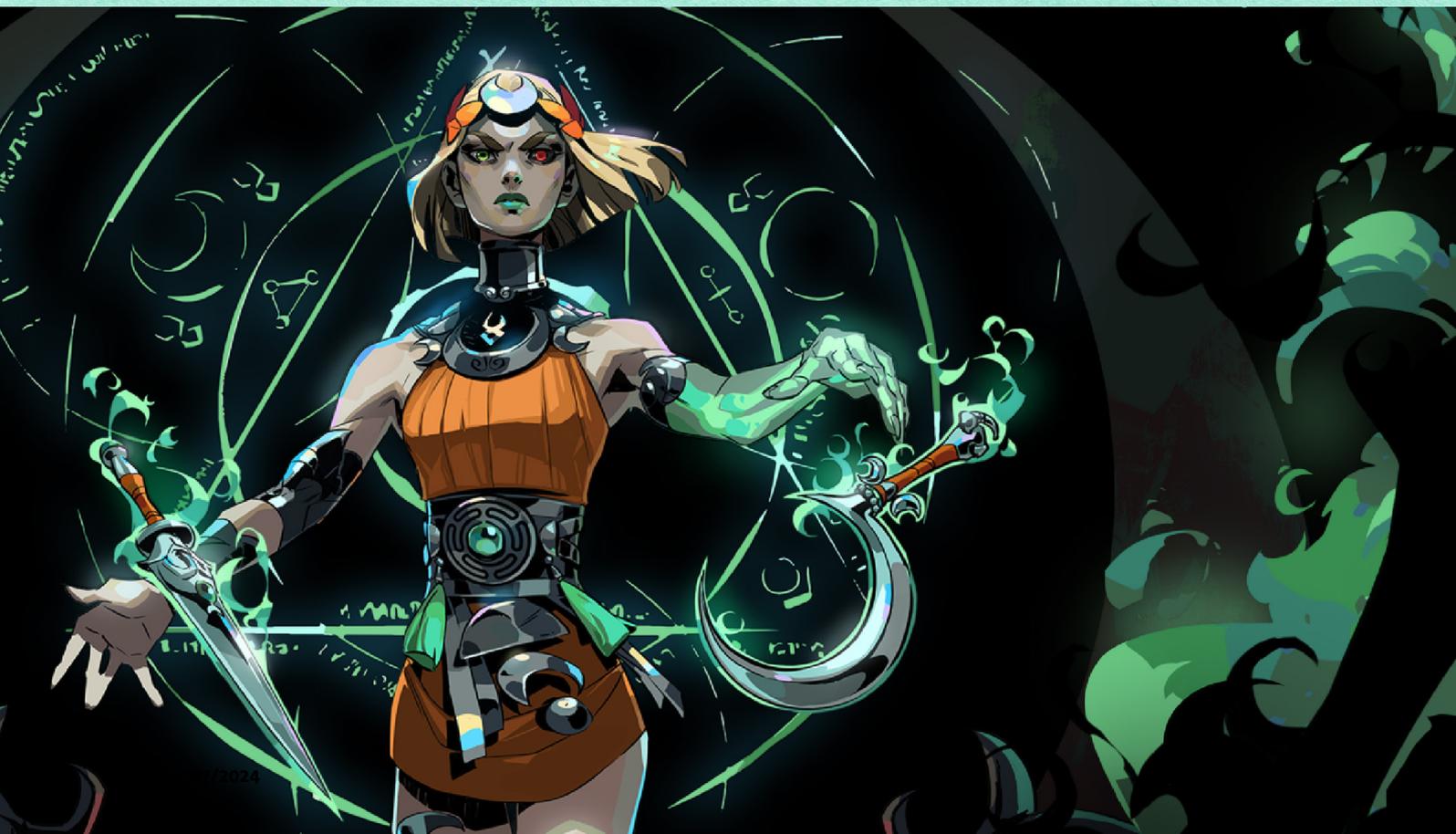
Jedes Gebiet bringt zudem eigene Arten von Fallen und Ereignissen mit: Während ich im Wald Bäume umnieten und damit Gegner außer Gefecht setzen kann, versprühen Gitter in der Wasserwelt heißen Dampf, der Feinde (und auch mich, wenn ich nicht aufpasse) wie einen Hummer kocht. Aufatmen darf ich zwischendurch, wenn mir die

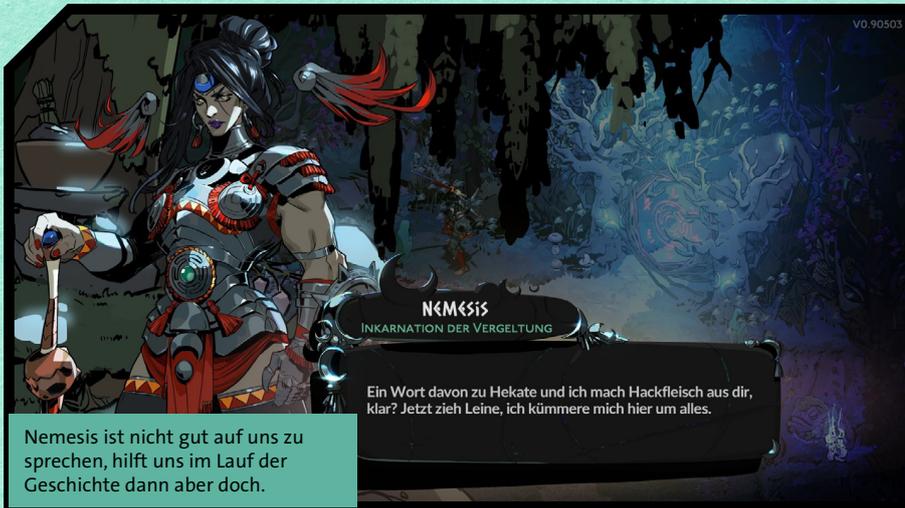


Magische Angriffe kosten Mana und müssen sich kurz aufladen, dafür machen sie aber ordentlich Schaden.



Am Zauberkessel schaltet ihr für Ressourcen hilfreiche Upgrades frei.





Nemesis ist nicht gut auf uns zu sprechen, hilft uns im Lauf der Geschichte dann aber doch.

freundliche Spinne Arachne ein Gewand mit Rüstung und weiteren Boni schmiedet, bei Händler Charon, der wie im Vorgänger seine Waren anbietet, oder beim selbstgerechten Narziss, der mir manchmal sogar meine Todesverachtung zurückgibt – also ein zusätzliches Leben gewährt. Bei Gegnern und Leveln ist damit wie schon im Vorgänger für reichlich Abwechslung gesorgt. Das dritte Gebiet stellt das Prinzip dann sogar völlig auf den Kopf, indem es mich in ein weitläufiges Areal entlässt, wo unterschiedliche Gegner und Aufgaben warten. Das erste Hades entließ uns immer nur in einzelne Räume.

**Neue Waffen und Fähigkeiten**

Hades 2 erfindet hier also das Rad nicht neu, setzt bereits aus Hades bekannte Elemente aber neu ein. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Boons – den Gaben der Götter, aus denen ich mir auf der Reise zusammen mit meinen Waffen und dauerhaften Buffs meinen Build zusammensetze. Raum für Raum wähle ich wieder zwischen unter-

schiedlichen Belohnungen. In Hades 2 sind das Asche und Psyche, die ich in dauerhafte Charakterverbesserungen investiere, sowie Gold, mehr Leben oder eben auch neue Kräfte. Zeus, Poseidon oder auch Aphrodite stehen mir erneut bei, während andere wie Feuergöttin Hestia oder Mondtitanin Selene sich neu dazugesellen. Letztere gewährt mir sogar einen Superangriff, der sich mit der Zeit auflädt. Das Prinzip ist erneut so spannend, weil sich durch die zufälligen Gaben in Kombination mit den neuen Waffen jeder Versuch anders anfühlt. Je länger ihr spielt, desto mehr mächtige Synergien ergeben sich. Beispielsweise profitieren die schnellen Schwesternklingen von Hestias Feuer-Boons, die eure Gegner mit jedem Stich versengen. Und werdet ihr regelmäßig von vielen Gegnern überrannt, hilft euch zum Beispiel der Hexenstab mit seinen Fernkampfangriffen in Kombination mit Poseidons großflächigem Wellenschaden.

Jede Waffe spielt sich ohnehin schon einzigartig. Die Schattenflammen verschießen

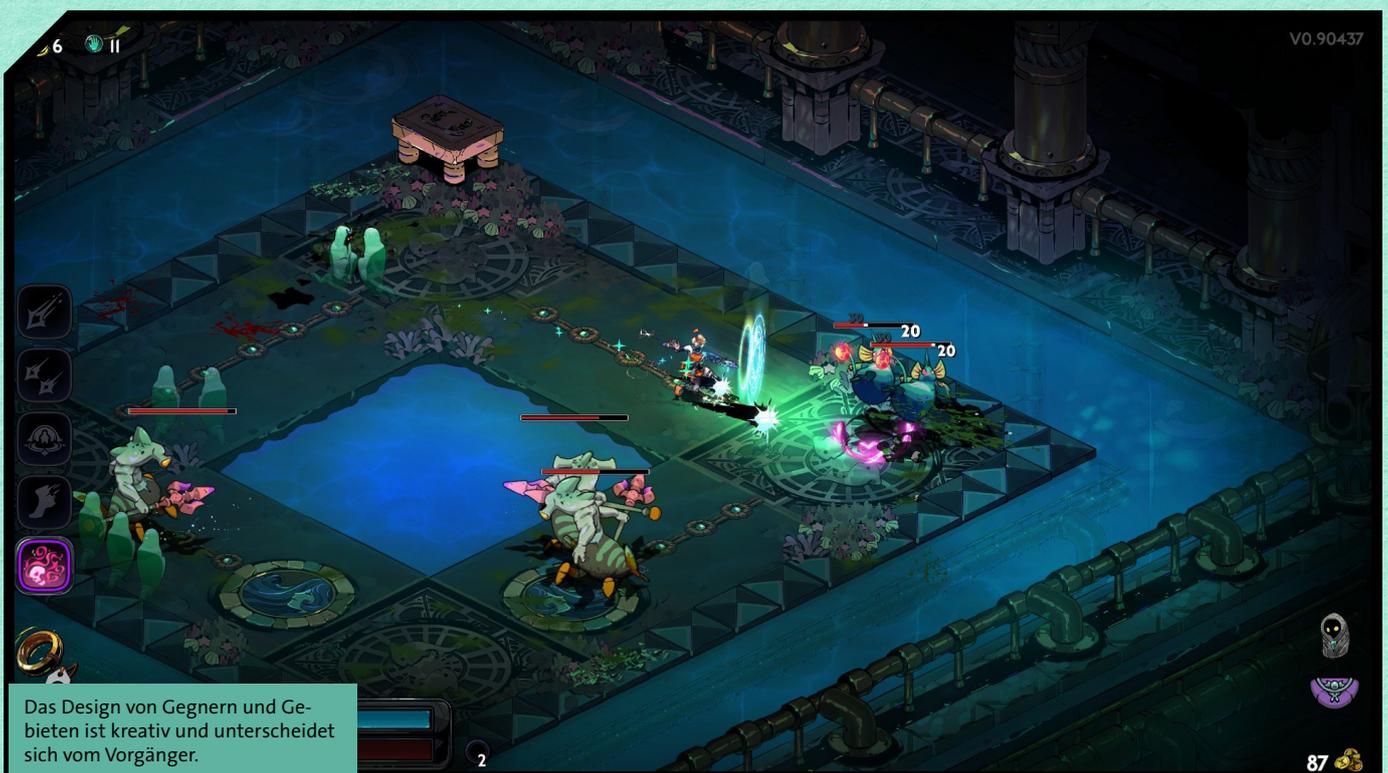
zum Beispiel Magiekugeln, und die Mondsteinaxt setzt auf sehr langsame, aber extrem wuchtige Angriffe. Obendrauf kommen aber noch die sogenannten Omega-Kräfte, das sind aufgeladene Versionen eurer Attacken, die Magie verbrauchen. Wie ihre Mentorin Hekate ist Melinoë selbst eine Hexe und kämpft damit völlig anders als Haudrauf-Zagreus aus dem ersten Teil.

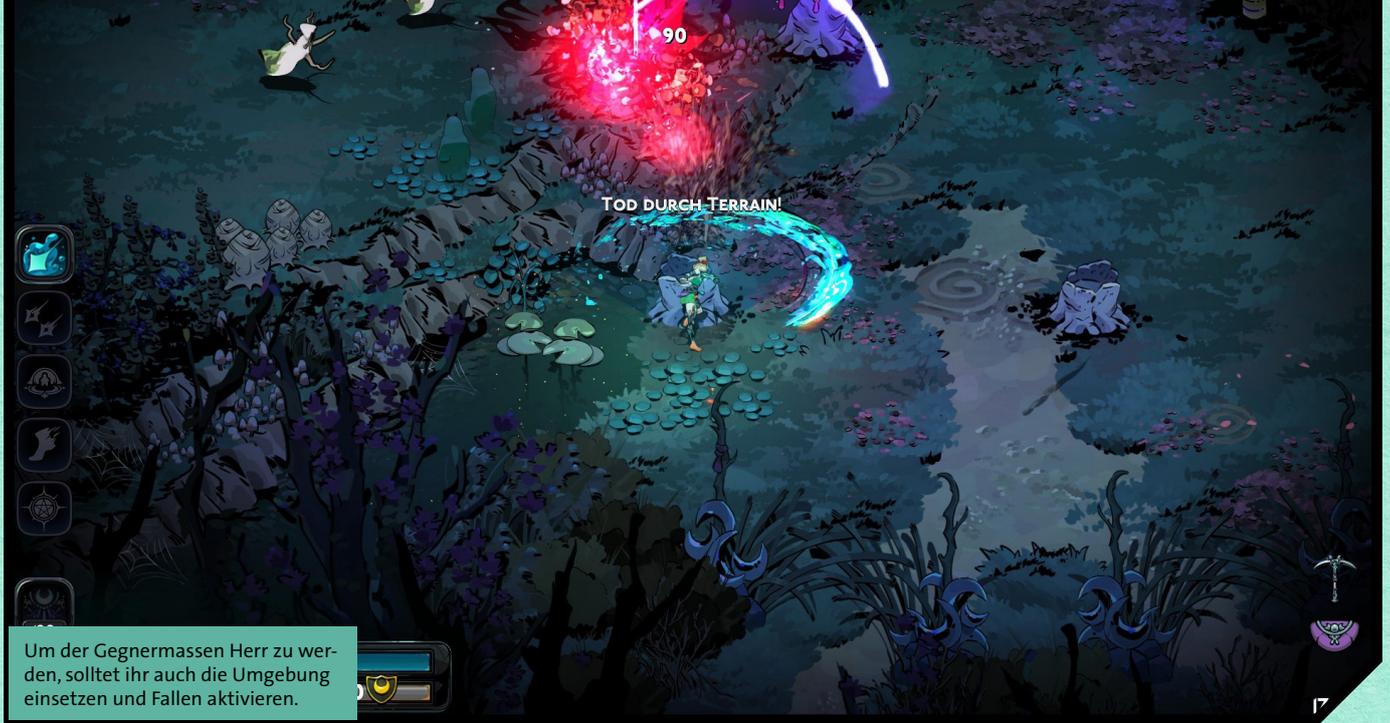
**So kommt die Magie ins Spiel**

Hier zeigen sich die größten Unterschiede zum Vorgänger. Weil die aufgeladenen Angriffe deutlich langsamer sind, ist mehr Taktik bei der Positionierung gefragt. Das fühlt sich anfangs etwas sperrig an, geht aber schnell in Fleisch und Blut über. Auch weil ihr nicht nur schnell ausweichen, sondern auch sprinten könnt – manche Angriffe lassen sich nur so überleben. Ihr müsst also stets überlegen, ob ihr springt, lauft und stehen bleibt, um einen Omega-Angriff aufzuladen. Der lässt zum Beispiel ein Pfeilgewitter auf eure Gegner herabprasseln, teleportiert euch oder schießt einen starken, großflächigen Magiestrahl. Das dafür benötigte Mana steigert ihr genauso wie Gesundheit unterwegs auf euren Runs.

Hades 2 spielt sich damit trotz ähnlicher Bausteine überraschend anders. Durch die Spezialkräfte bietet jede Waffe für sich schon mehr Varianz und darüber hinaus noch neue Synergien bei den Builds, weil auch die Omega-Kräfte von bestimmten Boons beeinflusst werden. Außerdem erschafft ihr per Tastendruck Bannkreise, die Gegner verlangsamen, aber mithilfe der richtigen Göttergaben auch anzünden, einfrieren oder explodieren lassen.

Damit ihr euch dabei nicht allzu sehr die Finger verknottet, empfehlen wir einen Controller als Eingabegerät. Hades 2 ist aber





auch mit Maus und Tastatur nach etwas Eingewöhnung ganz gut spielbar.

### Abbauen, verbessern, modifizieren

Neben den gänglichen Perks stehen euch in Hades 2 auch dauerhafte Verbesserungen zur Verfügung. Die Sorgen wie im ersten Teil dafür, dass jeder Versuch etwas einfacher wird. Zum einen durch Tarotkarten, die ihr mit Psyche und Asche freischaltet. Diese gewähren euch dauerhafte Boni, die ihr beliebig mischen und austauschen dürft – beispielsweise dass ihr nach jeder Kammer etwas Gesundheit wiederherstellt, schneller sprintet oder die Zeit um euch verlangsamt, wenn ihr Omega-Kräfte einsetzt. Zum anderen kehren auch die Andenken zurück, die ihr über Geschenke von euren Gefährten erhaltet. Diese schwächen zum Beispiel Bosse oder gewähren euch ein zusätzliches Leben. Da ihr sie später zwischen den Gebieten wechseln könnt, werden sie ebenfalls zu einem mächtigen taktischen Werkzeug. Darüber hinaus levelt ihr später auch eure Waffen auf und schaltet mächtigere Versionen mit neuen Angriffen frei.

Auch Ressourcen spielen dank des Hexenkessels eine überraschend große Rolle. Mit der richtigen Zauberformel erweitert ihr hier

eure Basis oder schaltet zusätzliche Boni für eure Versuche frei – zum Beispiel Räume mit Heilbrunnen wie im ersten Teil. Außerdem holt ihr euch so den Geisterhändler ins Lager, der euch nützliche Items anbietet. Für seltenere Ressourcen gibt es auch wertvolle Boni. Ihr holt euch so zum Beispiel Prophezeiungen ins Haus – Herausforderungen, für die es haufenweise Belohnungen regnet – oder öffnet euch die Oberwelt als zusätzlichen Dungeon. Das fühlt sich spielerisch deutlich relevanter an als die optischen Anpassungen im ersten Teil. Rohstoffe sammelt ihr übrigens während eurer Runs, wenn ihr die entsprechenden Werkzeuge mitführt. Ihr schaltet im Spielverlauf zum Beispiel Spaten, Spitzhacke oder Geisertafel frei und dürft jeweils eines davon pro Versuch ausrüsten.

Mit der Spitzhacke baut ihr unterwegs Silber oder Kalkstein ab, mit der Schaufel grabt ihr nach Samen, und mit der Tafel besänftigt ihr verirrte Geister. Das sorgt noch für eine weitere Fortschrittsebene nach jedem Tod, die mir das befriedigende Gefühl gibt, trotzdem vorangekommen zu sein.

Supergiant Games weiß also ganz genau, wo die Stärken des Vorgängers liegen, und bringt diese in Hades 2 mit Bravour zurück.

Gleichzeitig erweitert und verbessert der Nachfolger diese Stärken aber auch oder fügt ihnen einen neuen Twist hinzu. Verbesserungen fühlen sich bedeutsamer an und die Kämpfe dank der neuen Fähigkeiten taktischer, vielseitiger. Hades 2 ist zwar noch nicht fertig, aber schon wahnsinnig gut. ★

## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Early Access hat viel von seinem Glanz verloren, seit Steam das Programm damals angekündigt hat. Viele vorab zugängliche Spiele waren in einem schlechten Zustand oder wurden nie fertig. Hades ist das genaue Gegenteil: Supergiant Games hat damals ein leuchtendes Vorbild geschaffen, wenn es um Entwicklung Hand in Hand mit den Spielern geht. Hades erschien letztlich als Meisterwerk, für das es viel Lob und Top-Wertungen regnete. Und bei Hades 2 scheint sich die Geschichte zu wiederholen. Denn schon jetzt wirkt das Action-Rollenspiel teils polierter und durchdachter als so manch fertiger Titel – und trotzdem versprechen die Entwickler für das nächste Jahr noch haufenweise zusätzliche Inhalte und Verbesserungen. Die Formel aus verschiedenen Versuchen mit zufälligen Gaben in Kombination mit meinen Waffen und Fertigkeiten geht nicht nur auf, sie zieht mich komplett in ihren Bann. Auch weil ich trotz zahlreicher Tode eben nicht nur verliere, sondern mit jedem Run meinem Ziel trotzdem ein Stückchen näher komme und darüber hinaus sogar für mein Versagen mit neuen Dialogen und herzergreifenden Storymomenten belohnt werde. Ich kann deshalb schon jetzt kaum erwarten, wie die Entwickler diese Reise zum finalen Release zu Ende führen, vielleicht ja sogar so meisterhaft, dass sie das gefeierte Hades noch übertrumpfen.

