

## Hanna Weidmann „Hades“

Bei *Hades* handelt es sich um ein sogenanntes *rogue-lite*. In einem *rogue-lite* steuert der\*die Spieler\*in seine\*ihre Spielfigur durch ein zufällig generiertes Labyrinth. Dies ist mit Gegnern, die besiegt, und Rätseln, die gelöst werden müssen, gefüllt. Stirbt die Spielfigur, ist der Durchlauf beendet und man beginnt neu am Anfang einer anderen Iteration des Labyrinths. Zwischen Durchläufen können häufig dauerhafte Verbesserungen für die Fähigkeiten der Spielfigur, die zukünftige Durchläufe positiv beeinflussen, mithilfe von *in-game* Währung erworben werden.

Während bei manchen Spielen, wie zum Beispiel *The Binding of Isaac*, der wiederholte Tod der Spielfigur eine Spielmechanik ist, die innerhalb der Geschichte des Spiels nicht weiter erläutert wird, ist der Tod der Spielfigur in *Hades* ein zentrales Element des Narrativs. Der\*die Spieler\*in steuert *Zagreus*, den Sohn von *Hades* und Prinz der Unterwelt. *Zagreus* versucht aus der Unterwelt in die Oberwelt zu gelangen, um seine Mutter zu finden. Sein Vater *Hades* schickt verschiedene Bewohner, Geister und Dämonen der Unterwelt (Gegner im Spiel), um seinen Sohn aufzuhalten. Die Götter des Olymps hingegen unterstützen *Zagreus* mit verschiedenen göttlichen Gaben (temporäre Verbesserungen für die Fähigkeiten der Spielfigur) auf seinem Weg. Nach jedem Tod der Spielfigur erhebt *Zagreus* aus dem Fluss Styx auf der untersten Ebene der Unterwelt in Hades Thronsaal wieder auf. Die Nicht-Spieler-Charaktere nehmen direkt darauf Bezug. Sie machen Kommentare darüber, wie *Zagreus* getötet wurde, versuchen ihm Ratschläge zu geben oder verspotten ihn.

Die repetitive Form des Spiels stellt zudem sicher, dass *Zagreus* immer wieder den gleichen Nicht-Spieler-Charakteren begegnet, wobei er nach und nach Information über die Spielfiguren erfährt. Die Spieleentwickler haben hierfür die griechische Mythenwelt als Vorlage verwendet. Dadurch dass der\*die Spieler\*in ein Mitglied dieser Götterfamilie steuert, fühlt man sich als Teil eines Familien-Dramas, das so auch zur Hauptsendezeit ausgestrahlt werden könnte.

Eine weitere Besonderheit ist, dass in *Hades* die Spielfigur nur einmal pro Begegnung mit Nicht-Spieler-Charakteren interagieren kann. So wird zum einen verhindert, dass Nicht-Spieler-Charaktere die gleichen Sätze wiederholen, weil sie nur mit einer Möglichkeit programmiert wurden. Zum anderen gab es den Entwicklern Kontrolle über das Tempo der Handlung und stellte sicher, dass das Spiel umsetzbar war. Greg Kasavin, einer der Mitarbeiter von Supergiant Games, dem Entwicklerstudio hinter *Hades* meint dazu in einem Interview: „It’s an infinitely replayable game, so ideally it should have infinite content. But someone does have to write that stuff, and we have to stop at some point”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Park, Gene: „Here’s how ‘Hades’ makes going back to hell feel fresh”, in: *The Washington Post*, 13.10.2020, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/13/hades-game-origins/>, aufgerufen am 11.05.2023.