

Digitales | Games: El Shaddai - Ascension of the Metatron

Style über Substanz? Das Videospiel als Jahrmakttattraktion? Oder doch wieder die alte Kunstdebatte? **RUDOLF INDERST** wirft einen Blick auf ›El Shaddai: Ascension of the Metatron‹.



In ›El Shaddai: Ascension of the Metatron‹ erleben Spielerinnen die Geschichte eines einsamen Kämpfers, dessen Aufgabe nichts weniger als die Rettung der menschlichen Rasse ist. Der Titel spielt in einer Welt voller Tumulte und kriegerischer Auseinandersetzungen, in der eine Reihe von Engeln namens Grigori die Herrschaft ausübt. Ursprünglich waren diese himmlischen Wesen Diener Gottes und wachten über die Menschheit. Doch eines Tages erlagen sie der Versuchung und verließen den Himmel, um auf der Erde unter den Menschen zu leben.

Doch die Grigori übten einen negativen Einfluss auf die Menschheit aus und errichteten zudem mit dem Turm zu Babel ein blasphemisches Denkmal zu ihren eigenen Ehren. Folglich beschloss der himmlische Rat, eine große Flut über die Erde zu schicken, um sowohl diese Engel als auch die Menschheit auszulöschen. Gegen diesen Plan der göttlichen Herrscher erhob sich nur eine Stimme: Enoch, ein Mensch, der als bescheidener Schriftgelehrter im Himmel seinen Dienst erfüllte. Enoch erwirkt einen Handel: Gelingt es ihm, die abtrünnigen Engel einzufangen, verzichten die Götter auf ihre Bestrafung. Und damit beginnt das abenteuerliche Geschehen von El Shaddai und seinen insgesamt zwölf Missionen.

Sich des Kulturschatzes bedienen

Recht konsequent bedient sich das Entwicklerteam aus angeblich gemeinsamen Fundament Europas – der Bibel. Aber auch eine gehörige Portion Judentum steckt in der Plastikhülle.: Aber kann das jemanden ernsthaft verwundern? Haben wir nicht schon in ›Knights Contract‹ als Ritter Heinrich mit der Hexe Gretel den irren Dr. Faust in die Schranken verwiesen? Stecken nicht in so manchem ›Final Fantasy‹ der grimmige Nietzsche und seine Denke? Warum sollte man sich also zurückhalten. Epischer Stoff in Hülle und Fülle – Zugreifen ist praktisch schon Pflicht!

Abgesehen vom »Lichtbringer« und dem Turm zu Babel spendierten die Coder dem Titel zudem einen recht individuellen Look: »It's a little more art-house. The first market are enthusiast gamers, people who have played Bayonetta or Okami, but also anime fans, which... people forget the popularity of things like Evangelion or Studio Ghibli. We do mainly want hardcore enthusiast gamers to find it first, but we do have an easy mode we think non-traditional gamers will like«, meint Shane Bettenhausen von Ignition Entertainment dazu in einem [Interview mit Gamasutra](#).

Der leichtfüßige Grafikstil begleitet den Wechsel von 2D zu 3D-Passagen, der glasklare, manchmal pathetische Soundtrack erfüllt die Ohren der Spielerinnen mit Freude. 10 Stunden soll die Kampagne in etwa dauern – reichlich Zeit, um einen eigenen Spielfluss zu entwickeln, der es erlaubt, sich auf das Dahinter, das Kampfabeits, einzulassen, das man etwas hilflos und plump als surreal oder abstrakt bezeichnen könnte. Andererseits würde man damit indirekt zugeben, dass man Spiele wie ›Battlefield 3‹, ›Fifa 12‹ oder ›Forza 4‹ für etwas hält, das in einem höheren Maße Realität abbildet. Eigentlich zum Schmunzeln.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

El Shaddai: Ascension of the Metatron

Developer: Ignition Tokyo

Publisher: Ignition Entertainment

Erhältlich seit 9.9.2011