

GRÜSSE AUS CYBERIA

Kratos im Gespräch zu «God of War: Ascension»

Writer: Marc Bodmer



Kratos, ...
(richtet sich auf seinem Sessel auf und blickt irritiert um sich)

Kratos, wie geht es Ihnen?

Kratos: Nun ja, einmal abgesehen von ein paar Schrammen und etwas leichtem Muskelkater kann ich mich nicht beklagen. (schaut wiederum um sich, steht auf und geht um den Sessel)

Ist irgendetwas, kann ich helfen?

Ha, ein Sterblicher und mir helfen. Da lachen ja die Zyklopen.

Ich dachte nur, dass Sie etwas stört. Es muss ja nicht gerade eine Furie sein. Hören Sie auf mit diesem Pack. Das war echt irritierend, als ich in diesen Saal kam voll mit barbusigen Schönheiten, die mir um meinen spitzen Bart strichen. Da war ich für einen kurzen Moment fast wieder Mensch, aber eben – dieses Pack kennt nur eine Sprache ... (Blitzschnell lässt Kratos seine Klingen durch den Raum schnellen, eine Vase übersteht die Vorführung nicht, der Balken dahinter ebenfalls nicht. Staub rieselt bedrohlich von der Decke.)

Ähem, schön, dass Sie so in Form sind ... Jetzt habe ich den Faden verloren ...

Haha, stellen Sie sich vor Theseus wäre das passiert, der wäre jetzt noch im Labyrinth, die Pfeife (schlägt sich auf die muskulösen Oberschen-

kel, von dem sich ein weissgraues Staubwölkchen löst).

Kommen wir zurück zu Ihnen. Ihr königlich blasser Teint war immer faszinierend und die Bemalung tat das ihre dazu. Doch nun wissen wir, dass Ihre Haut in der Asche Ihrer Familie gebacken ist.

(Kratos springt aus dem Sessel auf, schlägt mit dem kahlen Kopf an die Decke, rechts und links von mir bohren sich die sirrenden Klingen in die Wand.) Wagen Sie es nicht meine Familie zu beleidigen!

Das käme mir nie in den Sinn. Ich sage nur, was ich gesehen habe.

Ich weiss ... Sie müssen entschuldigen ... ich, äh ... wissen Sie, die Kämpfe, dieses ewige zerreißen von irgendwelchen besessenen Unschuldigen, das Zerdrücken von Köpfen, diese blutigen Hirnmassen, selbst Elefanten sind Monster ... das haut den stärksten Spartaner um, und Sehenscheidenentzündung kann es auch geben.

Danke, dass Sie das sagen. Ich hatte auch das Gefühl, dass ein solches Gemetzel in die Knochen fahren muss bzw. die Sehnen reizen. Aber geben Sie's zu, Spass macht es halt schon, so die Sau heraus zu lassen?

Klar, dafür bin ich da. Diesem Furien und Götterpack zu zeigen, was eine Harke ist (zuckt mit den Fingern) ...

... bitte keine Klingen flitzen lassen, danke.

Ja, meine Klingen sind halt grösser als Ihre.

Ich habe nur einen Stift, der ist aber mächtiger als manches Schwert.

Wie?

«The pen is mightier than the sword» ... Wer hat denn diesen Schwachsinn erfunden?

Sicher kein freischaffender Journalist.

(Kratos hält plötzlich ein riesiges Schwert in der Hand und mir unter die Nase)

Also noch einmal: Wie war das mit Macht?

Schon gut. Wir sind uns ja einig ... (Das Schwert verschwindet, wie es gekommen war – plötzlich.) Kehren wir zu Ihren Heldentaten zurück: Wie fühlt man sich, wenn man immer wieder gegen solche gigantischen Kreaturen kämpfen muss. Sie sehen manchmal aus wie ein Floh ...

Ein ganz schön nerviger Floh. Und wie man sich fühlt: Verdammt gut. Till Lindemann hat es gut auf den Punkt gebracht.

Was? Sie mögen Rammstein?

Klar doch und besonders «Zerstören», das summe ich vor mich hin, während ich zur Sache gehe: «Zerreißen zerschmeissen/Zerdrücken zerpfücken/Zerhauen und klauen/Nicht fragen zerschlagen/Zerfetzen verletzen/Zerbrennen dann rennen/Zersägen zerlegen/Zerbrechen sich



BEHÄMMERT UND GEFÄHRLICH

In «**God of War: Ascension**» hauen sogar Elefanten drauf und wünschen sich einen Hammer, wie ihn der Kollege unten im Bild schwingt.

rächen» – einfach herrlich ist das. Herr Lindemann hat das auf den Punkt gebracht.

Ja, das kommt ziemlich hin. Noch kurz zu Ihrer Familie ...
 (brüllt) Lassen Sie meine Familie aus dem Spiel! (kriegt wässerige Augen)

Schon gut. Also zu Ihnen: Darf ein Kriegsgott weinen?
 So ein Schmarren. Ich habe nie geweint. Ich weine nie.

Aber im Trailer zu «Ascension» sieht man ...
 Ach der schon wieder. Alles Lug und Trug. Die Tränen wurden nachträglich digital ergänzt, weil die Produzenten fanden, dass es so dramatischer wird.

Wurde es auch ...
 Noch ein letztes Mal: Hören Sie auf damit (die Finger spielen nervös auf dem Griff seiner Kampfklingen).

Fühlen Sie in diesen gigantischen Anlagen von teilweise unglaublicher Schönheit nicht etwas verloren?
 Nein. Wieso?

Die Tempelanlagen und Arenen sind riesig und Sie soooo klein.
 Achtung, Sie fangen wieder an.

Tue ich nicht.
 Tun Sie doch (seine rechte Hand umfasst den Griff).

Sie haben ein schlagendes Argument und darum ein anderes Thema? Was macht ein Kriegsgott in seiner Freizeit?
 Öh, das kommt jetzt etwas unvermittelt. Ähm ... nun ... mein Privatleben geht niemand etwas an.

Treiben Sie Sport?
 Klar, aber nicht übertrieben, schliesslich ist mein Alltag schon physisch

anstrengend genug. Springen, klettern, hüpfen, schlagen, hüpfen, rollen ... Das fährt ziemlich in die Knochen.

Kann ich mir vorstellen.
 Pilates hilft mir am meisten. Der Rücken muckt schon gelegentlich auf, wenn man einem Monster gerade Kiefer und die Halswirbel gebrochen hat und dann noch den Kopf abreißen will. Eine Hohlkreuzstellung sollte man – lässt sich aber kaum – vermeiden.



Pilates? Das ist doch Schwangerschaftsturnen für Fortgeschrittene. Mir gefällt der Name. Er erinnert mich an meine Heimat.

Pilates hat nichts mit Griechenland zu tun. Joseph Hubertus Pilates war ein Fitness-trainer aus Mönchengladbach. Schon, aber sein Vater war Grieche. Da haben wir's.

Gut. Wo haben Sie kämpfen gelernt? In der Schlacht.

Falsch. Was falsch? Ich bin Spartaner. Uns wird der Kampf in die Wiege gelegt.

Das mag sein, aber Jason McDonald, als Combat Designer bei den Santa Monica Studios ist er gewissermassen Ihr Ausbilder, hat keine Ahnung vom Krieg geschweige denn von Martial Arts. Wie meinen Sie das?

Ich habe ihn selber gefragt als er in Zürich war: Welchen Kampfsport betreiben Sie? – «Keinen», sagte er.

Und woher habe ich denn meine Kampftechnik, die ist ja nicht schlecht, schliesslich habe ich schon Titanen, Kolosse und dergleichen zur Strecke gebracht.

Ihre Moves und Fähigkeiten haben Sie Ihren Kollegen aus «Devil May Cry», «Ninja Gaiden» und so zu verdanken. Diese Titel hat McDonald gespielt. Für ihn ist es wichtig, dass das Gefühl beim Spieler gut rüberkommt, ob es mit irgendwelchen Kampfkünsten zu tun, spielt keine Rolle. Hauptsache es sieht cool aus und macht Spass. (Kratos ist sprachlos.)

Geht es Ihnen nicht gut? Sie sind noch blässer als sonst. Ich dachte nicht, dass das möglich ist.

Ich möchte Sie sehen, wenn Sie erfahren, dass Sie Ihre Kampftechniken aus einem Videospiel gelernt haben.

Es gibt schlimmeres. Was zum Beispiel?

Barfuss auf eine Nacktschnecke stehen oder mit dem kleinen Zehen gegen ein Tischbein treten.



GIGANTISCHE DIMENSIONEN

Die Designer der herausragenden Santa Monica Studios spielen einmal mehr mit den Dimensionen, Konzeptskizze zum Hecaton-Level.

Oh ja, hören Sie auf. Das ist besonders heikel mit Sandalen.

Was ich toll finde bei Ihrem Abenteuer, ist, dass es dazu verleitet, sich mit der griechischen Mythologie auseinanderzusetzen. Wieso Mythologie? Ist doch alles so passiert. Ich habe es selber erlebt (lässt den Daumen über den Rücken seiner rechten Klinge fahren).

Jaja, klar. Besonders originell ist ihr Kampf mit einem der Hekatonkheires. So etwas habe ich noch nie gesehen. Der hat ja ein ganzes Gefängnis in der Hand und klopft Ihnen ein paar Gegner auf den Kopf und Sie sind ja sooo klein ...

Jetzt, fangen Sie wieder an. Ich warne Sie ...

Aber es stimmt doch: Sie sind ein kleiner Spartaner in einer riesigen Welt der Götter, Furien, Giganten, Titanene, Kolosse. Und?

Und sie machen sie alle platt. Eben.

Ein tolles Gefühl?

Grossartig. Besonders wenn man durch diese Massen fegen kann. Die Klängen wie ein Rasenmäher durch

die Gegner schneiden. Das ist wie im Rausch. Dann bin ich die Klängen. Ich werde eins mit ihnen. Ich bin sie und sie sind ...

Hallo, Kratos? Können wir noch zur letzten Frage kommen? rtschuldigung.

Vermissen Sie Ihre Familie? (Ich sah die Klinge nicht kommen ...)

«God of War: Ascension», Santa Monica Studios, PS3, ab 18 Jahren

Bilder: © SCE Santa Monica

* Zwischen dem Autor und Sony Computer Entertainment Santa Monica bestehen keine Verbindungen. Die gemachten Aussagen sind im Sinne einer Kritik/Parodie zu verstehen und repräsentieren nicht die Haltung von Sony Computer Entertainment.