

Fimbul

GÖTTERDÄMMERUNG IM GAMEPLAY-WINTER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Wild River Games** Entwickler: **Zaxis** Termin: **28.2.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **19 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf den ersten Blick wirkt das Indie-Hack&Slay wie ein God-of-War-Klon. Den hohen Erwartungen kann Fimbul allerdings nicht gerecht werden. Von Florian Zandt

Sich mit gottgleichen Gegnern anzulegen, hat im Action-Genre allerspätestens seit den Eskapaden unseres Lieblingsspartaners und Aggressionstherapie-Kandidaten Kratos Hochkonjunktur. In Sachen Auseinandersetzungen mit mystischen Wesen aus der nordischen Mythologie ist die Indie-Szene dem AAA-Koloss allerdings voraus. 2015 durften Spieler beispielsweise in Jotun in die Rolle einer Wikingerkriegerin schlüpfen, die sich den Einzug nach Walhalla durch den Kampf gegen die titelgebenden Riesen verdienen musste, es folgten Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice und Vikings: Wolves of Midgard. Fimbul schlägt thematisch in eine ähnliche Kerbe, bietet allerdings eine weit aus dramatischere Ausgangslage.

Geschwisterkeilerei mit Folgen

Direkt zu Beginn des Spiels müsst ihr als alternder Berserker Kveldulver einen Angriff

eures Bruders Knut abwehren, der von Rachegeilüsten getrieben euer Haus anzündet. Dieser Drang, sich gegen sein eigenes Fleisch und Blut zu wenden, wird durch den namensgebenden Fimbulwinter hervorgerufen. Dabei handelt es sich um die letzte Kälteperiode vor der Götterdämmerung Ragnarök.

Nachdem ihr euch aus eurem brennenden Heim befreit und in bester Hack&Slay-Mannier andere Wikinger zu Kleinholz verarbeitet habt, wird euch schnell eine noch wichtigere Aufgabe übertragen: das Amulett Ymnerfir zu finden und den König der Jötunn davon abzuhalten, mit Hilfe des Schmuckstücks das Ende der Welt zu beschleunigen.

Diese Herausforderung meistert ihr mit Hilfe von Schwert, Axt, Speer und Schild im Rahmen der dynamisch gestalteten Kämpfe. In der ersten halben Stunde macht es noch einen Heidenspaß, Gegnern mit geschickten Rollmanövern auszuweichen und sie mit aneinandergereihten Kombos zu erledigen. Danach stellt sich aber schnell Langeweile ein.

Immer dieselben Gegnerwellen ohne Grips, keine Unterschiede in der Handhabung von Axt und Schwert, hakelige Kampfanimationen und fixierte Kamerapositionen aus der Hölle – bei so vielen kleinen Stolperfallen helfen auch Spezialfertigkeiten

wie das unnötig martialisch betitelte Hinrichten oder die Heilfähigkeit Lebensbanner nicht. Die Skills, die ihr je nach Stärke der Fertigkeit bei entsprechend gefüllter Komboleiste auslösen könnt, schaltet ihr durch das Besiegen von bestimmten Bossen frei.

Nichts Halbes und nichts Ganzes

Wer an dieser Stelle hofft, dass zumindest in den Kämpfen gegen haushohe Trolle oder schwertschwingende Jötunn ein gewisses Maß an Taktik nötig ist, wird enttäuscht. Vielmehr beschränken sich die Handgemenge darauf, zu warten, bis euer Gegner eine optisch gekennzeichnete Schwachstelle offenbart, euren Speer darauf zu werfen und die danach zu Boden gehenden Bösewichte mit euren Klingen zu bearbeiten. Eine wirkliche Herausforderung stellen diese besonderen Auseinandersetzungen, vom ersten Miniboss bis zum großen Endkampf, nie dar.



Florian Zandt
@zandterbird



Mit der nordischen Mythologie und genauer dem Ende der Völuspá greift sich Fimbul zudem ein Setting heraus, das viel Raum für kreative Ideen bietet. Leider scheinen diese beim entwicklerinternen Brainstorming ihren Weg nicht auf das Flipchart gefunden zu haben. Die Konzepte wirken nicht zu Ende gedacht, und bis auf die stimmungsvolle Atmosphäre, den hübschen Mix aus Comic- und 3D-Sequenzen und den Story-Twist gen Ende dümpelt das Indie-Hack&Slay im Mittelmaß herum. In diesem Fall ist die kurze Spielzeit sogar ein Vorteil. Länger als zwei Stunden hätte ich die drögen Bosskämpfe, die immer selben Gegnerwellen und die furchtbar übersetzten Dialoge kaum ausgehalten. Wer grob in der thematischen und spielerischen Sparte bleiben will, hat aber immerhin genug Auswahl im AAA- als auch im Indie-Sektor.



Der Zeichenstil der Comic-Sequenzen ist eigenwillig, aber stets detailliert – ein Fakt, der sich blöderweise nicht auf die dargestellten Charaktere übertragen lässt.



Sobald ihr eure Komboleiste aufgefüllt habt, könnt ihr mächtige, aber optisch wenig beeindruckende Spezialfertigkeiten einsetzen.

Ebenso reibungsfrei gestalten sich die zwei Schleichpassagen, in denen ihr als junger Kveldulver Monster mit Fackeln verscheuchen oder den Blicken von Riesen ausweichen müsst. Und über die wenigen und simplen Umgebungsrätsel breitet man ohnehin besser den Mantel des Schweigens.

Bei einer derart starken und potenziell interessanten Story-Grundlage könnte man vermuten, dass Fimbul seine Gameplay-Schnitzer vielleicht durch besondere Erzählstrukturen oder kluge Wendungen ausgleicht. Und in der Tat versucht das Spiel, die kompakte Geschichte um Kveldulvers Rache durch einige Twists und Wendungen gehaltvoll zu machen. Aber die vielen losen Enden der kleinen Storys im Spiel, beispielsweise die der jungen Königin Thora, des durch die Jötner versklavten Trolltrios oder eures Bruders, werden nie zufriedenstellend aufgelöst. Die Charaktere wirken blass, ihre Beweggründe kaum nachvollziehbar und oberflächlich.

Comic oder Kinderbuch?

Immerhin stimmt die Präsentation an dieser Stelle: Da innerhalb der stimmig gestalteten, minimalistischen Spielwelt Hauen, Stechen und Ausweichen die einzigen Interaktionsmöglichkeiten sind, erzählt Fimbul seine Geschichte in mit viel Liebe zum Detail illustrierten Comic-Sequenzen. In manchen davon dürft ihr auch Entscheidungen treffen, beispielsweise ob ihr besiegte Bossgegner am Leben lasst. Diese Wahlmöglichkeiten haben jedoch so gut wie keinen Einfluss auf das weitere Spielgeschehen.

Unfreiwillig komisch hingegen lesen sich manche der deutschen Dialogzeilen, in denen nicht nur Grundlegendes wie der Plural von Jötunn falsch übersetzt wurde. Vieles klingt gestelzt und extrem unnatürlich – gerade für das knorrige Wikinger-Setting. Bonuspunkte gibt es allerdings für die Monologe der Nornen. Die basieren auf altem Versmaß und sind an tatsächliche Abschnitte aus dem Ende der Völuspá, dem bedeutendsten Ge-

dicht des nordischen Mittelalters, angelehnt. Warum die drei weisen Frauen Fimbul trotz ihres Wissens um die Lebens- und Schicksalsfäden der Menschen auf die Spielwelt losgelassen haben, wird aber wohl ihr Geheimnis bleiben. ★

FIMBUL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 5020U / AMD A6-7310	Core i7 7700 / AMD Ryzen 7 1700
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

<input checked="" type="checkbox"/> reduzierte, stilisierte Optik	<input checked="" type="checkbox"/> stimmungsvoller Soundtrack
<input checked="" type="checkbox"/> originelle Comic-Sequenzen	<input checked="" type="checkbox"/> hakelige Animationen
<input checked="" type="checkbox"/> grausige Kameraführung	

SPIELDESIGN

<input checked="" type="checkbox"/> dynamische Kampfsequenzen	<input checked="" type="checkbox"/> effektvolle Spezialfertigkeiten
<input checked="" type="checkbox"/> repetitiver Spielfluss	<input checked="" type="checkbox"/> Entscheidungen haben wenig Auswirkungen
<input checked="" type="checkbox"/> schwache Umgebungsrätsel	

BALANCE

<input checked="" type="checkbox"/> Steuerung immer eingeblendet	<input checked="" type="checkbox"/> schlankes Tutorial
<input checked="" type="checkbox"/> kaum Unterschiede in Waffenhandhabung	<input checked="" type="checkbox"/> kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
<input checked="" type="checkbox"/> zu einfache Kämpfe	

ATMOSPHERE / STORY

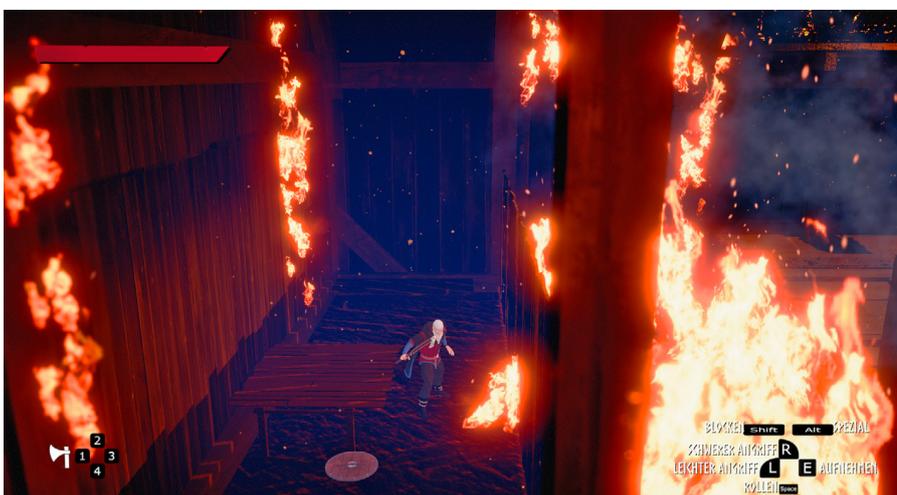
<input checked="" type="checkbox"/> interessante Hintergrundgeschichte	<input checked="" type="checkbox"/> cleverer Twist in der zweiten Hälfte
<input checked="" type="checkbox"/> spannendes Setting	<input checked="" type="checkbox"/> schlecht geschriebene Dialoge
<input checked="" type="checkbox"/> viele lose Enden	

UMFANG

<input checked="" type="checkbox"/> unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände	<input checked="" type="checkbox"/> verschiedene Pfade
<input checked="" type="checkbox"/> Spielzeit schlecht genutzt	<input checked="" type="checkbox"/> kaum Wiederspielwert
<input checked="" type="checkbox"/> Geschichte nicht auserzählt	

FAZIT

Repetitive Kämpfe, unfertige Story, kaum Herausforderungen: Wer ein Indie-God-of-War sucht, wird bei Fimbul definitiv nicht fündig.



Euer brennendes Heim dient als kurzes Tutorial, um euch an die grundlegende Steuerung von Fimbul heranzuführen. Auch wenn die immer eingeblendet ist.