Asgard's Wrath

DIE AAA-VR-HOFFNUNG

Genre: **Action** Publisher: **Oculus Studios** Entwickler: **Sanzaru Games** Termin: **10.10.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Oculus Store, Launcher und DRM)**

Mit Asgard's Wrath bringt Oculus ein hochwertiges Action-Adventure exklusiv für die virtuelle Realität. Wir haben uns in die Kampagne gestürzt. Von Dennis Ziesecke

Kämpfe sind in der virtuellen Realität anstrengend, wir müssen die Axt tatsächlich schwingen.

Virtual Reality fehlt es spätestens seit dem Erscheinen von Oculus Rift S und Valve Index nicht mehr an technisch überzeugender Hardware, sondern an Software, die den Kauf rechtfertigen kann. Zwar sind in den letzten Jahren hochwertige Umsetzungen bekannter Spiele wie Skyrim VR, No Man's Sky oder Borderlands 2 VR erschienen, teure Produktionen allein für VR rechnen sich allerdings noch nicht für Publisher und Entwickler.
Abhilfe schaffen Exklusivtitel, produziert von Headset-Herstellern und damit natürlich als Aushängeschild für den eigenen Store und die eigene Hardware. Mit Lone Echo bewies Oculus bereits ein gutes Händchen, das von Sanzaru entwickelte Marvel Powers United hingegen fiel qualitativ etwas ab.

Nun folgt mit Asgard's Wrath der nächste Titel von Sanzaru für den Oculus Store, und glücklicherweise haben die Entwickler nicht nur Superhelden gegen nordische Mythologie getauscht, sondern ein nach AAA-Maßstäben produziertes Action-Adventure mit gut 40 Stunden Spielzeit geschaffen. Wir haben uns mit Loki ein paar Hörner Honigwein geteilt, die VR-Brille aufgesetzt und das Spiel bezwungen. Nicht unbedingt in dieser Reihenfolge allerdings, zugegeben.

Endlich einmal Gott sein

Eine der Stärken von VR liegt bekanntlich in der Immersion: In der virtuellen Realität nehmt ihr Größenverhältnisse real wahr, ihr befindet euch mitten in der Spielwelt, statt nur von außen darauf zu schauen. Um uns den Effekt so richtig ins Gesicht zu drücken, startet Asgard's Wrath mit einer Seeschlacht, in der wir Loki im Kampf gegen monströse Meeresfrüchte beistehen.

Mit dem weiteren Spielverlauf erarbeiten wir uns immer bessere Ausrüstung.

Fortan nimmt uns Loki ein wenig bei der Hand und zeigt, uns, dem noch unbekannten Götteranwärter, in eingestreuten Tutorials das Kampfsystem und die Bedienung. Nicht unpraktisch, denn nun warten gut 40 Stunden VR-Action-Adventure mit zahlreichen Kämpfen sowie Rätseln auf uns, in denen wir die Prüfungen meistern, um selbst zu einem vollwertigen Gott zu werden.

Die Spielwelt orientiert sich folglich an der nordischen Mythologie rund um Thor, Totengöttin Hel und natürlich unseren neuen Kumpel Loki. Die Ladebildschirme erklären auch im nordischem Sagenwesen wenig belesenen Spielern die Hintergründe. Seine Geschichte erzählt das Spiel augenzwinkernd mit ein wenig Slapstick-Humor, was aber nie störend oder albern wirkt, sondern gut zur Atmosphäre passt. Große zwischengöttliche Dramen bieten die eher flach gehaltenen Charaktere zwar nicht, Asgard's Wrath macht aber auch keinen Hehl daraus, unterhalten zu wollen, statt auf ein Studium der nordischen Götterwelt vorzubereiten.

Tierische Kämpfe

Im Laufe des Spiels nehmen wir diverse menschliche Körper in Besitz, mit deren Hilfe wir irdische Rätsel lösen und Kämpfe bestreiten. In den Levelabschnitten gilt es zudem, Runensteine zu finden, mit denen wir uns in unsere göttliche Gestalt verwandeln können. In dieser bietet sich eine sehr gute Übersicht über den jeweiligen Spielbereich,

Nicht nur mit Oculus!

Asgard's Wrath ist exklusiv im Oculus Store für Oculus Rift CV1 und Oculus Rift S erschienen. Mit dem kostenlosen und von Oculus geduldeten Programm Revive lässt es sich mit etwas Mühe aber auch mit anderen Headsets wie Valve Index, Windows Mixed Reality oder HTC Vive spielen. Das Pimax-Headset startet Oculus-Spiele sogar ohne Revive und auch hier funktioniert Asgard's Wrath, wie wir testen konnten.

Loki lässt uns Tierbegleiter erschaffen, die uns bei Puzzles und in Kämpfen helfen.

außerdem können wir so auch Tiere in praktische Helfer mutieren lassen. Als Gott nehmen wir das Geschehen eher als Diorama wahr, was ein gutes Gefühl für die erhöhte Perspektive unserer spirituellen Form bietet.

Die Tierbegleiter lassen sich befehligen: So dient uns ein in halbmenschliche Gestalt verwandelter Hai als Kampfgefährte – und schaut dabei auch noch sehr cool aus. Eine Schildkröte blockiert hingegen Feuerfallen, später im Spiel kommen noch weitere Tiere mit zusätzlichen Fähigkeiten hinzu.

In Asgard's Wrath wechseln sich Kämpfe und Puzzles ab. Das Kampfsystem basiert auf Timing: Zwar lassen sich einige Gegner mit wenigen Schwertschlägen im wahrsten Sinne des Wortes zerteilen, viele Kontrahenten erweisen sich aber als zäher. Hier gilt es, im richtigen Moment zuzuschlagen, um erst die Rüstung und dann den Gegner selbst zu vernichten. Das Spiel hilft dabei mit farblichen Markierungen, im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir uns aber darüber keine Gedanken machen.

Als Kontrahenten stehen zahlreiche menschenähnliche Wesen aus der nordischen Sagenwelt parat, vom an Zombies erinnernden Standardgegner bis zu Zwischenbossen wie einer ebenso unfreundlichen wie fülligen Dame mit erstaunlicher Schlagkraft. Besonders beeindruckend sind aber die Endbosse am Ende der jeweiligen Abschnitte: Hier kämpfen wir auch mal in Götterform gegen andere Götter, über einer aus der Höhe wie eine Puppenwelt aussehenden Landschaft – das fühlt sich episch an. In der Göttertaverne von Asgard tauschen wir Loot gegen Waffenmodifikationen und Ausrüstung, trinken alkoholische Getränke und genießen die Grafik- und Soundkulisse. Eine schöne Auflockerung – allerdings ohne dass eine Ausrüstungsspirale wirklich greifen würde.

Gott des Knobelns

Die Rätsel erfordern Kombinationsgabe und mitunter ein gutes Auge beim Absuchen der Levels, lassen sich aber auch von Einsteigern gut lösen. Als Gott bereiten wir unserer menschlichen Gestalt etwa oft den Weg, indem wir unsere Begleiter für uns unerreichbare Schalter betätigen lassen. Die Rätsel sind aber eher entspannendes Beiwerk zwischen den Kämpfen und dem Erforschen der wunderschön gestalteten Spielwelt als eine Hauptaufgabe. Dafür können wir außerdem die zahlreichen Nebenquests erledigen, die uns etwas tiefer in die Spielwelt führen. Das Niveau eines The Witcher 3 erreicht Asgard's Wrath dabei zwar lange nicht, Langweiler-Quests, in denen wir zig identische Kräuter suchen müssen, verkneift sich das Spiel aber glücklicherweise. Eine Open World bietet Asgard's Wrath nicht, die begrenzten Areale sind aber kein Nachteil, da sie die Atmosphäre des Spieles konzentrieren.

Technisch erste Sahne

Mit über 100 entpackten Gigabyte auf der Festplatte ist Asgard's Wrath ein Schwergewicht, beim ersten Starten zeigt sich aber bereits, wo die Datenmengen herkommen: Kaum ein anderer VR-Titel bietet eine so gute Grafik. Die Texturen sind detailreich, Animationen glaubhaft und einige Spielszenen vor allem dank der gut wahrnehmbaren Größenverhältnisse schlicht episch. Auch in punkto Sound gibt es nichts zu meckern, inklusive guter (englischer) Dialoge. Deutsche Untertitel sind laut Oculus bereits in Arbeit.

Dabei stellt Asgard's Wrath zwar gewisse Anforderungen an den PC, für die höheren Detailstufen in Verbindung mit hochauflösenden VR-Brillen kann eure Grafikkarte nicht schnell genug sein. Mit mittleren Detaileinstellungen sieht das Spiel aber immer noch sehr gut aus. Diverse Komfortfunktionen bieten unter anderem die Möglichkeit, das Spiel auch für von Motion Sickness geplagte VR-Gamer behaglicher zu machen. ★

Dennis Ziesecke
@Dod1977

Asgard's Wrath ist nicht nur eines der umfangreichsten ausschließlich für VR entwickelten Spiele, es bringt auch noch Spaß. Mir persönlich wäre zwar ein physikbasiertes Kampfsystem wie in Blade & Sorcery lieber gewesen, das auf Timing basierte System von Asgard's Wrath ist aber auch gut umgesetzt und bietet eigene Herausforderungen. Dank verschiedener Schwierigkeitsgrade lässt es sich auch ohne die meiner Meinung nach in VR eher störenden Quick-Time-Anlehnungen nutzen. Von den speziellen Möglichkeiten der virtuellen Realität macht das Spiel zudem reichen Gebrauch, was für zahlreiche sehr beeindruckende Spielszenen sorgt. Die Steuerung ist durchdacht und nicht so überladen wie beispielsweise bei No Man's Sky. Asgard's Wrath ist ein wirkliches VR-Highlight, das sogar überzeugte Monitor-Spieler konvertieren könnte – wenn die sich rantrauen.

ASGARD'S WRATH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500K / AMD Ryzen 3	Core i7 7700K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1660 / Radeon RX 590	Geforce RTX 2070 / Radeon RX 5700XT
8 GB RAM, 121 GB Festplatte	16 GB RAM, 121 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ überzeugende VR-Darstellung ⊕ sehr hohe Grafikqualität ⊕ gute Animationen ⊕ erstklassige Vertonung ⊖ einige sehr flache Texturen ohne Tiefenwirkung

SPIELDESIGN

⊕ gelungene Mischung aus Kämpfen und Rätseln ⊕ Abwechslung in Haupt- und Sidequests ⊕ gute Umsetzung eines timingbasierten Kampfsystems ⊕ Schnellreisepunkte ⊖ keine Ausrüstungsspirale

BALANCE

⊕ gut gestaltetes Tutorial ⊕ ausgewogener Schwierigkeitsgrad ⊕ Kampfsystem anpassbar ⊖ einige Rätsel sind eher verwirrend ⊖ wenig fordernde Gegner-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ großartige Immersion ⊕ nachvollziehbare Umgebungsphysik ⊕ interessante nordische Mythologie inklusive Loki ⊕ nutzt die Möglichkeiten von VR gut aus ⊕ angenehmer Slapstick-Humor

UMFANG

⊕ große Spielwelt ⊕ lange Story-Kampagne ⊕ zahlreiche Erkundungsmöglichkeiten ⊕ zusätzliche Begleiter erschließen neue Areale ⊖ Kämpfe strecken das Spiel ein wenig

FAZIT

Die bisher größte reine VR-Erfahrung punktet mit toller Grafik, guter Bedienbarkeit und einer unterhaltsamen Göttergeschichte.