

## Wildermyth

## OPTIK IST NICHT ALLES

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Worldwalker Games LLC** Termin: **15.6.2021** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Grafikfetischist Sascha erwartete nicht viel von Wildermyth. Doch mit jeder Spielstunde wuchsen ihm seine zufallsgenerierten Helden immer mehr ans Herz. Von Sascha Penzhorn

Ich will überhaupt nichts schönreden: Bei Wildermyth habe ich einem Test überhaupt nur zugesagt, weil ich in meinem Job nicht immer den Luxus habe, mir die Rosinen rauszupicken. Ich muss Rechnungen bezahlen, Essen ist der Gesundheit auch ganz zuträglich. Also installiere ich das Spiel mehr so aus der Not heraus, obwohl ich dieser Optik, diesen scheinbar aus Papier ausgeschnittenen Figuren und den Spielbrett-schlachtfeldern nicht viel abgewinnen kann.

Normalerweise investiere ich etliche Stunden in das Erstellen einer Heldengruppe, passe alles von Attributen bis zum Aussehen bis ins Detail an. In Wildermyth habe ich überhaupt keinen Bock drauf, weil ich hier eh nur drei detailarme Figürchen anpassen darf, die nach nix aussehen und so komische Eigenschaften haben wie »romantisch« oder »Bücherwurm«. Das deutsche ich euch zuliebe ein, das Spiel selbst existiert derzeit nur in englischer Sprache. Gesichter, Haare, Körperform, Geschlecht und Sexualität, Persönlichkeitsmerkmale, alles kann man von Hand einstellen, aber ich überlasse es dem Zufall, in der Annahme, dass das Spiel eh nichts für mich ist. Mein Abenteuer starte ich mit drei Bauern, an denen mir nichts liegt und über die ich nichts weiß. Und so beginnt die erste von fünf Storykampagnen – 25 Stunden später bin ich

überzeugt, dass Wildermyth eines der besten Rollenspiele ist, die ich je testen durfte.

### Tod durch Stoffreste

Meine drei Helden verwandelten sich rasch von Farmern in die drei Grundklassen, sodass ich kurze Zeit später eine Kriegerin, eine Jägerin und einen Mystiker in der Gruppe habe. Spielmechanisch ist der Mystiker am interessantesten, weil er nicht einfach irgendwelche Feuerbälle schmeißt, sondern mittels »Interfusion« alle möglichen Objekte auf dem Schlachtfeld manipuliert. So randaliert in einer verfallenen Turmuine ein mutiertes Wildschwein herum, das ich kurzerhand mit einem herumliegenden Vorhang erwürge, den ich zum Leben erwecke. Ich kann auch irgendwelche Holzkarren explodieren lassen, um Feinde mit einem Hagel aus Splintern zu bombardieren, kann Monster mit Lichtquellen blenden oder in Brand stecken und einiges mehr. Nichts davon ist spektakulär animiert oder wird detailreich dargestellt – die Pappkameraden auf dem Spielbrett wackeln halt ein bisschen, hier und da gibt's mal einen Partikeleffekt, den Rest muss meine Fantasie erledigen.

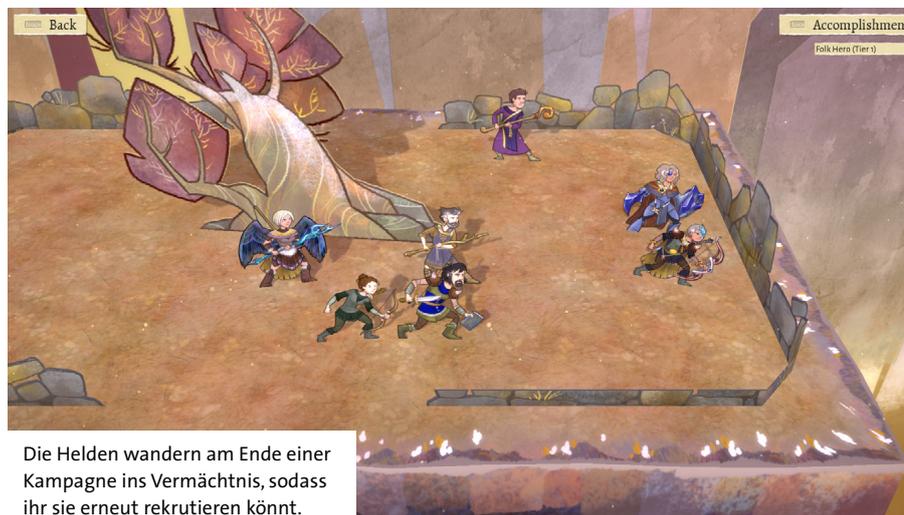
Meine Kriegerin und die Jägerin agieren im Kampf so, wie man sie aus Rollenspielen mit taktischen Rundenkämpfen eben kennt: Eine haut drauf, eine schleicht, dolcht und

schießt mit dem Bogen. Die Gefechte sind relativ simpel, außerhalb großer Bosskämpfe habt ihr immer nur eine Handvoll Helden und Monster auf den kleinen Schlachtfeldern. Auf den leichteren beiden der vier Schwierigkeitsgrade ist Wildermyth abseits bestimmter Bosskämpfe sehr leicht. Dafür ist es ganz fix und intuitiv lernbar.

### Überraschende Entwicklungen

Die Monster sind toll. Zu meinen Gegnern gehören Sternendrachen, mit Zahnrädern bestückte Untote, schleimige Tentakelmonster oder korrumpierte Tiere. Die sind als Pappaufsteller vielleicht nicht so spektakulär wie in einem AAA-Titel, abwechslungsreich und originell sind sie aber allemal.

Nach ein paar siegreichen Kämpfen werden meine Helden stärker und dürfen bei



Die Helden wandern am Ende einer Kampagne ins Vermächtnis, sodass ihr sie erneut rekrutieren könnt.



#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ein RPG für euch mehr ist als Erfahrungspunkte.
- ... ihr gerne mit euren Spielcharakteren mitfiebert.
- ... euch Storys wichtiger sind als Herausforderung.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Rundenkämpfe für euch komplex sein müssen.
- ... ihr aufwändige Grafik braucht.
- ... ihr passionierte Ausrüstungsjäger seid.

Beförderungen aus je vier auswählen Verbesserungen auswählen. So erhält meine Kriegerin beispielsweise die Fähigkeit, automatisch Monster anzugreifen, die ihr im Vorbeilaufen zu dicht auf die Pelle rücken. Meine Schurkin bekommt Blendgranaten, und der Mystiker kann ab sofort Feinde manipulieren und sie gegen ihren Willen über das Schlachtfeld laufen lassen. Damit lässt er Monster ab sofort voll in die Axt meiner Kriegerin marschieren – irre praktisch!

Ich staube auch immer wieder mal neue Waffen und Rüstungsteile ab, die bestehende Ausrüstung beim Anlegen einfach überschreiben. Klamotten ablegen, verkaufen oder an andere Gruppenmitglieder weitergeben? Das funktioniert so leider nicht. Keine Designentscheidung, die mich begeistert.

Interessant: Nach absolvierten Kämpfen werden auch die Monster nach und nach

stärker, erhalten mehr Leben oder Rüstung, bekommen neue, stärkere Einheiten und werden generell gefährlicher.

Zwischen den Kämpfen arbeitet sich meine kleine Truppe durch die Regionen einer großen Weltkarte. Hier muss ich Gebiete aufdecken, sie von Monstern befreien, kann Crafting-Rohstoffe abgreifen, weitere Mitstreiter rekrutieren und muss im Rahmen der Story in ein bestimmtes Gebiet vorrücken, wo mein nächstes Ziel auf mich wartet. Wiederspielwert gibt's durch prozedural generierte Kampagnen ohne vorgeschriebene Hauptstory. Hier wird mir dann auch langsam klar, dass Wildermyth mehr ist als nur ein nettes, kleines Indie-RPG mit ungewöhnlichem Look. So fällt meine Kriegerin bei einer Erkundungsreise in ein Loch und entdeckt in einer uralten Kammer eine Statue mit einem leuchtenden Edelstein. Den

versucht sie, an sich zu reißen. Als sich der Klunker nach viel Mühe endlich aus seiner Fassung löst, verschmilzt er mit meiner Heldin und ersetzt eines ihrer Augen. Sie hat plötzlich einen Edelstein als Auge, mehr passiert erst mal nicht. Was ist da los? Erzählt wird das alles übrigens in kleinen Comic-Panels. Irgendwelche spektakulären Zwischensequenzen oder Sprachausgabe findet ihr hier nicht. Dafür ist die klassisch angehauchte Hintergrundmusik nicht übel.

### Liebhaber und Rivalen

Eine weitere Kriegerin, Rommia, schließt sich meiner Gruppe an. Die kann Daglad, meinen Mystiker, nicht leiden und entwickelt sich schnell zu dessen Rivalin. Klingt schlimm, bedeutet auf dem Schlachtfeld aber, dass beide ständig versuchen, einander zu übertrumpfen. Landet Daglad einen



Ausrüstung kann nicht abgelegt, sondern nur durch neue ersetzt werden.



Unsere Jägerin wird leider immer mehr zur Einzelgängerin.

XT



Auf der Karte erkundet ihr neue Gebiete und heuert Charaktere an.



Unser Mystiker hält uns als Seher die Monsterhorden vom Leib.



## DIE ALTERNDE KRIEGERIN



Eure Charaktere im Spiel starten ihre Reise als junge, unerfahrene Bauern. Mit der Zeit werden sie stärker, erfahrener, verlieben sich oder starten Rivalitäten. Womöglich verlieren sie im Kampf einen Arm oder ein Bein oder verwandeln sich am Ende gar vollständig. So wie die junge Avyvien Blackfrey.



Mit zarten 25 Jahren schult Avyvien zur Kriegerin um und tauscht ihre gewöhnliche Spitzhacke gegen einen schweren Kriegshammer ein. Die Welt liegt ihr zu Füßen – das Abenteuer geht gerade erst los!



Ein schicksalsträchtiger Moment, der alles verändert: Avyvien wird von ihrer Gruppe getrennt und entdeckt einen Kristall. Als sie diesen an sich reißen will, fusioniert er mit ihrem Körper und ersetzt eines ihrer Augen. Ansonsten ändert sich nichts. Fürs Erste...



Nachdem sie einem Elementarwesen in Not geholfen hat, sprießen aus Avyviens Rüstung coole Wurzelschulterpolster mit ein paar Statusboni. Sie ist nun 27 Jahre alt.



Die Kristalltransformation schreitet voran. Avyvien verliert ihren rechten Arm, der sich zu Kristall verwandelt und ihr fortan als Schild dient. Falls wir das nicht möchten, können wir die Verwandlung auch stoppen.



Graue Strähnen – am Ende des nächsten Kapitels ist die Kriegerin sichtlich gealtert. Avyvien und ihre vom Krieg gezeichnete Gefährtin Venylle heiraten.



Gegen Ende ihres Abenteuers ist Avyvien alt und grau, ihr rechter Arm hat sich in eine Kristallklinge verwandelt. Gewöhnliche Waffen kann sie so keine mehr führen, doch der Kristall ist mächtig, und viele Jahre hat sie nicht mehr übrig, bevor sie sich endgültig zur Ruhe setzen wird.

kritischen Treffer, zieht Rommia nach und versucht nun, beim nächsten Angriff besonders deftig hinzulangen.

Avyvien, meine erste Kriegerin, gesteht derweil der Jägerin Venylle ihre Liebe. Die erwidert ihre Gefühle, was ebenfalls für Boni sorgt: Wird eine von beiden im Kampf verletzt, richtet die Partnerin zusätzlichen Schaden an. Das alles kommt ziemlich unerwartet, ist aber eine spaßige Idee und macht auch die Prügeleien unterhaltsamer, weil sich die Beziehungen meiner Helden untereinander direkt auf ihre Effektivität im Kampf auswirken.

Mit voranschreitender Spielzeit überrascht mich Wildermyth wieder und wieder: Venylle wird in einem Bosskampf schwer von Gorgonen verletzt und dauerhaft verunstaltet. Sie wird zur Einzelgängerin, zieht sich immer wieder mal von der Gruppe zurück und denkt in Events und Storymomenten darüber nach, ihrer eigenen Wege zu ziehen. Avyviens Körper verwandelt sich derweil mehr und mehr in Kristall.

Auch vom Zahn der Zeit bleibt meine kleine Gruppe nicht verschont. Eine Kampagne erstreckt sich über viele Jahre. Erste Falten, graue Strähnen – aus den jungen, abenteuerlustigen Farmern von einst entwickeln sich nach und nach Veteranen mit körperlichen und emotionalen Narben.

### Schmerzhafter Abschied

Eine Wildermyth-Kampagne besteht aus je drei bis fünf Kapiteln. Am Ende jedes Kapitels gibt es einen Bosskampf, dann folgen einige Jahre Frieden, in denen eure Helden eine Weile einfach nur ihr Leben führen. Als ich den Ereignissen einer dieser Friedensphasen folge, beschließen Avyvien und Venylle zu heiraten. Daglad hat verheißungsvolle Träume und Visionen und beschließt zum Start des nächsten Kapitels, ihnen zu folgen. Am Ende seiner Reise stößt er auf einen alten Seher, der Daglad beschworen hat, damit mein Mystiker dessen Platz einnehmen kann. Plötzlich stehe ich vor einer schwierigen Entscheidung: Ich kann Daglad zum nächsten Seher machen – dann sorgt er dafür, dass weniger marodierende Monster über die Regionen auf der Weltkarte herfallen und alles in Schutt und Asche legen, bis ich sie aufhalte. Bedeutet im Gegenzug allerdings auch, dass er nicht länger Mitglied in meiner Truppe sein kann.

Die Entscheidung fällt mir überraschend schwer. Aus einer Figur, an der mir anfangs überhaupt nichts lag, wurde ein kauziger Held mit wirklich coolen und interessanten Zaubermechaniken, der immer wieder mit Rommia im Clinch lag, der Venylle aus den Fängen der Gorgonen befreit, ihr das Leben ge-



Die Monster sind originell, spektakuläre Animationen dürft ihr hier allerdings nicht erwarten.

rettet und der meiner Heldentruppe ihren Namen verliehen hat. Nun kann er der Spielwelt als Seher einen letzten Dienst erweisen und mir so noch mal nützlich im Kampf gegen die Monster werden. Als er sich von seinen Gefährten verabschiedet, ist das schmerzhafter, als mir lieb ist.

## MEINUNG

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Hach. Bücher, Einband und so, gell? Ich kann es kaum fassen, aber Wildermyth hat mich mit seinen Geschichten, Beziehungen und den Verwandlungen im wörtlichen wie im metaphorischen Sinne überrascht und gerührt. Ich finde es klasse, dass bestimmte Ereignisse deutliche Spuren hinterlassen, dass Charaktere reifen, sich entwickeln und oft schwierige Entscheidungen fällen müssen. Bei aller Begeisterung ist es dennoch notwendig, dass ihr den simplen, ungewöhnlichen Look des Spiels zumindest tolerieren könnt, sonst bringt euch auch die schönste Charakterentwicklung nichts. Zudem ist Wildermyth aus Gameplay-Sicht etwas flach. So seid ihr in ein paar Stunden mit einer Kampagne durch. Das ist prima für jeden, der keine 40 und mehr Stunden in jedes Rollenspiel versenken will, bietet Taktikfanatikern aber womöglich zu wenig Substanz. Der Fokus liegt stärker auf den Geschichten, die ihr im Spiel erlebt. Die wiederum wiederholen sich mit zunehmender Spielzeit. Für 21 Euro steckt hier aber verdammt viel drin, die Qualität ist top, und zusätzliche Inhalte für die Zukunft sind auch schon in Arbeit.

## Wildermyth ist einzigartig

Ich könnte jetzt noch seitenweise darüber schreiben, wie Rommia eines Nachts von der Rabengöttin gesegnet wurde und ihr Flügel wuchsen. Oder darüber, wie sich meine Abenteurer mit einer der fünf wirklich abgefahrenen Monsterfraktionen verbündet haben. Wie zufrieden ich mit dem Abspann war, der gezeigt hat, wie meine Abenteurer einst anfangen und was am Ende ihrer Geschichte aus ihnen wurde. Ich kenne kein anderes westliches Rollenspiel, in dem sich die Figuren so drastisch entwickeln, verbittern oder sich verlieben, altern, Kinder kriegen und sterben. In dem ihr beim nächsten Abenteurer die Kinder und Enkelkinder eurer ehemaligen Hauptfiguren spielt. In dem eure Protagonisten ihr Leben für eine Gefährtin geben oder dem Tod im letzten Moment von der Schippe springen, dabei aber dauerhaft einen Arm oder ein Bein verlieren.

Meine ersten Helden wurden nach der Kampagne in meine »Legacy«, also mein In-Game-Vermächtnis aufgenommen. So kann ich sie in ihrer jungen Variante erneut in künftigen Kampagnen rekrutieren, sie neue Geschichten erleben lassen oder sie ganz einfach vergessen und Platz für eine neue Generation machen. Auf diese Weise lassen sich locker 20 bis 25 Stunden aus dem Spiel rauskitzeln. Spätestens dann werdet ihr aber einige Wiederholungen in den zufallsgenerierten Events gesehen, die meisten Transformationen erlebt, jede der fünf Gegnerfraktionen mal bekämpft und alle eure Lieblingshelden zu absoluten Legenden aufgepowert haben.

Wildermyth ist kein Spiel, das ihr unendlich lange spielen werdet. Falls euch der relativ simple Look nicht abschreckt, ihr keine übermäßig komplexen Kämpfe braucht und ihr Spaß an Rollenspielen mit hervorragender

Charakterentwicklung habt, ist Wildermyth aber garantiert eure Zeit und jeden Cent wert. Falls ihr Freunde habt, lohnt sich das Spiel dank Koop-Modus noch mehr. Einen Editor und Workshop-Support gibt es obendrein. ★

## WILDERMYTH

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 3220 / Phenom II X4 B70  
GTX 460 / Radeon HD 6870  
3 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 750S / Phenom II X4 965  
GTX 750 Ti / Radeon R7 360X  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + coole Monster + gute Musik + Comic-Zwischensequenzen
- simpler Grafikstil polarisiert
- kaum Kampfanimationen

### SPIELDESIGN



- + spaßige Kämpfe + Beziehungen und Rivalitäten
- + Mystiker einfallsreich + Transformationen sind super
- Spielmechaniken bieten wenig Tiefgang

### BALANCE



- + vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern
- + sehr einsteigerfreundlich + optionaler Hardcore-Modus
- + intuitives Kampfsystem

### ATMOSPHÄRE/STORY



- + umwerfende Charakterentwicklung + bewegende Momente
- + schwere Entscheidungen + viele zufällige Ereignisse
- Wiederholungen

### UMFANG



- + fünf Storykampagnen + freie, prozedurale Kampagnen
- + Content Editor
- nur drei Basisklassen
- geringe Auswahl an Ausrüstung

### FAZIT

Rollenspiel mit fantastischer Charakterentwicklung, bewegenden Momenten und spaßigen, aber flachen Rundenkämpfen.

