

Grimlord

DARK SOULS IN VR?

Genre: **VR-Action** Publisher: **Metalcat Interactive** Entwickler: **Metalcat Interactive** Termin: **2024**

Heftige Kämpfe gegen Zombies und Typen in Ritterrüstung, dicke Bosse, schwere Verluste beim Tod, düsteres Setting. Sascha fühlt sich beim Anspielen wie zu Hause. Von Sascha Penzhorn



Der Nahkampf macht bereits Spaß, verkommt aber oft noch zu albernem Gestochnere, wenn Gegner hilflos auf dem Boden herumliegen.

Ich hasse Souls-likes. Ich hasse die Bezeichnung »Souls-like«. Jedes Indie-Action-RPG, in dem man gegen eine Überzahl Feinde oder besondere Bosse kämpft und beim Tod seine Währung und/oder Erfahrung verliert, ist mittlerweile ein sogenanntes Souls-like. Es ist so nichtssagend, beinhaltet unzählige richtig schlechte Spiele, die Dark Souls nur irgendwie nachäffen, die Benutzeroberfläche und eine Handvoll Mechaniken kopieren und das Genre um absolut nichts bereichern. Wer braucht eigentlich so viele Spiele, die irgendwie wie Dark Souls sind, nur in schlecht? Ganz selten sticht aus diesem Rotz mal ein Juwel hervor, das nicht nur abkuppert, sondern auf seinem Vorbild aufbaut und damit etwas Originelles versucht. Das fabelhafte Remnant: From the Ashes, dessen Nachfolger ich überhaupt nicht erwarten konnte und für diese Ausgabe auch getestet habe, ist so ein Beispiel. Grimlord womöglich ebenso, denn es macht trotz seiner of-

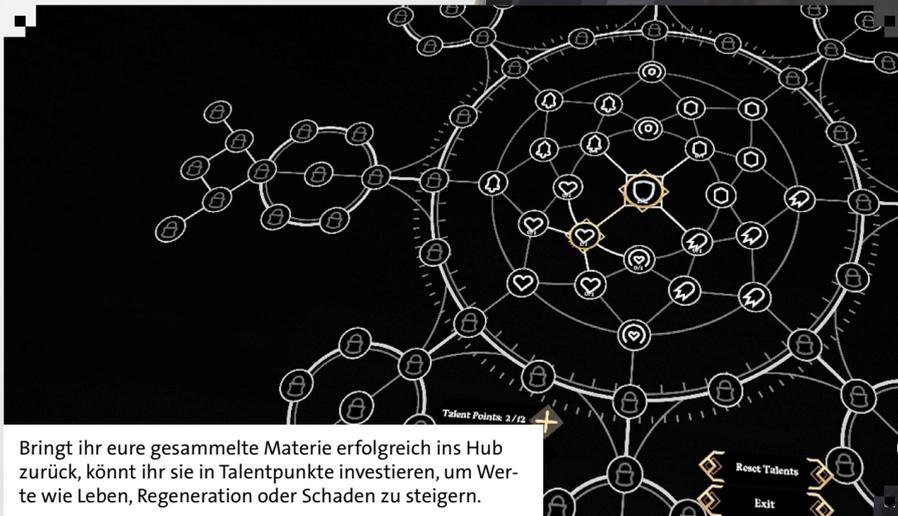
fensichtlichen Probleme schon im Early Access saumäßig viel Spaß.

In Grimlord verprügelt ihr in einem gruseligen, mittelalterlich angehauchten Setting Heerscharen von Untoten und fett gepanzerten Gestalten. Ihr vertrimmt sie mit allerlei Hieb- und Stichwaffen, bearbeitet sie aus der Ferne mit dem Bogen oder brutzelt sie mit Zauberei weg. Gegnerische Angriffe vermeidet ihr durch geschickte Ausweichmanöver, ihr blockiert sie mit einem Schild oder pariert sie ganz cool mit eurer Waffe, um anschließend einen saftigen Konter zu landen. Nebenher erforscht ihr ein großes, verfallenes Schloss auf der Suche nach Ausrüstung und Upgrades, Geheimgängen und Abkürzungen und der Jagd nach richtig fetten Bossmustern. Zwischendurch teleportiert ihr an Checkpoints auch mal in ein sicheres Hub zurück und lasst dort bessere Ausrüstung schmieden, unterhaltet euch mit (englisch) vollvertonten NPCs und investiert eure

gesammelte Materie (sprich: Seelen) in bessere Charakterwerte. Das macht Spaß, weil Grimlord nicht nur eines der wenigen potenziell guten Souls-likes ist, sondern sich auch auf dem Weg befindet, ein ebenso verflixt gutes Virtual-Reality-Spiel zu werden.

Entdeckung statt Arena

Zwar wird auch in Grimlord exzessiv gekämpft, aber anders als in vielen vergleichbaren VR-Titeln befindet ihr euch dabei nicht einfach nur in einer Arena und wehrt Feindeswellen ab. Vielmehr erforscht ihr im Early Access des Spiels ein verfallenes Schloss, Castle Roar, plündert viele versteckte Schatztruhen, öffnet Burgtore und verschlossene Türen, um zukünftige Ausflüge ins Schloss abzukürzen, und bessert zwischendurch immer weiter euren Charakter auf. So hinterlassen umgenietete Feinde Materie, die ihr bei einem speziellen NPC in Talentpunkte umwandeln und in Werte wie



Bringt ihr eure gesammelte Materie erfolgreich ins Hub zurück, könnt ihr sie in Talentpunkte investieren, um Werte wie Leben, Regeneration oder Schaden zu steigern.



Grimlords düstere Mittelalterästhetik erinnert an Dark Souls. Waffen und Rüstungen sind sehr detailliert.

Nahkampfschaden, Vitalität, Lebens- und Mana-Regeneration investiert. Auch dieses erlösende Gefühl, wenn euch die Heiltränke ausgehen, ihr unzählige Schlachten gewonnen habt und einfach nur noch schwer verletzt nach Hause wollt und ihr genau dann eine lebensrettende Abkürzung zurück zum letzten Checkpoint findet, beschert euch Grimlord schon im Early Access. Das ist auch verdammt wichtig, schließlich lasst ihr beim Tod eure gesammelte Materie fallen, und alle besiegtten Gegner stehen wieder auf.

An vielen Orten warten Rohmaterialien und Baupläne für Waffen auf euch, die ihr aus mehreren Komponenten zusammenbaut. Für ein Schwert wählt ihr beispielsweise aus unterschiedlichen Klingen, Griffen und Parierstangen, was sich nicht nur auf die Optik, sondern auch auf die Werte der fertigen Waffe auswirkt, also Schaden, Gewicht, Stabilität und so fort.

Wer alles aufmerksam erforscht, wird für seine Mühen belohnt. Bei der Erkundung setzt Grimlord manchmal auf ein für mich eher nerviges als unterhaltsames VR-Gimmick: Klettern. Ab und zu haltet ihr euch an irgendwelchen Steinen und Vorsprüngen fest und macht imaginäre Klimmzüge. Prima für alle, die darauf stehen, aber ich habe mich sehr schnell an diesem Feature sattgesehen. Aber gut, am Ende wird nur recht sel-





Im ersten Akt des Spiels erforscht ihr Castle Roar. Weitere Levels sollen folgen.

ten geklettert, im Vordergrund stehen auch in Grimlord genretypisch die Kämpfe.

Der Fuchtfaktor

Die Klappereien in Grimlord sind nicht übel und machen grundsätzlich Spaß: Einfache Untote greifen sehr behäbig an und lassen sich leicht kontern. Bogenschützen zwingen euch zu Ausweichmanövern oder zum Fernkampf, wenn ihr nicht zum Mettigel werden wollt. Spannend wird es, wenn ihr mit beiden Gegnertypen gleichzeitig umgehen oder mal drei Untote auf einmal bekämpfen müsst. Der obligatorische Muskel-Zombie mit der Henkersaxt lässt natürlich auch nicht lange auf sich warten, genau wie Typen mit einem fetten Zweihänder in noch viel fetterer Rüstung. Damit ihr eure Widersacher nicht einfach mühelos aus dem Handgelenk wegfuchelt, simuliert das Spiel das Gewicht eurer Waffe und zieht sie in der Spielanimation langsamer nach, als ihr es im richtigen

Leben mit dem Controller macht. Es ergibt darum Sinn, eher langsamer und mit Bedacht anzugreifen, statt zu versuchen, einen Staubwedel zu schwingen.

Grimlord lässt euch mit Zauberstäben und Bögen aus der Distanz angreifen. Oder ihr geht auf Tuchfühlung, wehrt Angriffe mit dem Schild ab und schlägt den Untoten damit die morschen Schädel ein. Für meinen Testlauf habe ich mit zwei Schwertern gleichzeitig gespielt und feindliche Angriffe überwiegend pariert. Dann fliegen die Funken, der Gegner wird kurz zurückgeworfen, und ihr könnt kontern. Das fühlt sich absolut super an, besonders dann, wenn ihr das Kampfsystem einigermaßen draufhabt, gegen eine ganze Gruppe von Feinden kämpft und links und rechts Hiebe pariert und kontert. Zudem vollführt ihr per Knopfdruck ein Ausweichmanöver, um Attacken vollends auszuweichen. Blockt ihr nämlich pausenlos mit der Waffe, vibriert und pulsiert irgend-

wann euer Controller. Blockt ihr in diesem Zustand erneut, lasst ihr euren Prügel fallen und habt dann ganz schlechte Karten.

Wie damals in der Schule

Die Kämpfe machen jetzt schon Spaß, gar keine Frage! Ich hatte einen unglaublich stressigen Moment im Spiel, da fing ein Zauberer an, etliche Untote zu beschwören, bis ich irgendwann keine Wahl mehr hatte, als an ihnen vorbeizurennen und direkt den Zauberer anzugreifen. Das fand seine Leibgarde natürlich überhaupt nicht lustig, also bearbeitete ich den Chef mit der rechten Hand, wehrte, so gut es ging, Attacken der Untoten mit der linken Hand ab, tanzte wie bekloppt zwischen den Gegnern hin und her und brauchte erst mal einen Tag Urlaub, als der Kampf endlich überstanden war. Zwar gibt's auch hier und da immer wieder mal Heiltränke in irgendwelchen Kisten, aber die müsst ihr zum Verwenden aus einem Beutelchen fischen, dann den Korken herausziehen und euch die Dinger zum Mund führen. Das ist im Kampf eher schwierig.

Mit etwas Übung lernt ihr, wo Gegner ihre Schwachstellen haben, und schaltet sie mit wenigen gezielten Hieben recht schnell aus. Andernfalls verkommen die meisten Gefechte aber schnell zum albernem Foltersimulator. Wenn ihr einem Gegner gar saftig euren Kolben ins Fressbrett zwiebelt, geht der nämlich gerne mal zu Boden, stirbt aber nicht, weil die Feinde in Grimlord unvernünftig viel einstecken können. Stattdessen steht er etliche Male wieder auf, und das Spiel wiederholt sich. Das könnt ihr unterbinden, indem ihr gnadenlos auf den flachgelegten Feind einprügelt. In etlichen Kämpfen habe ich einen oder mehrere Gegner auf die Bretter geschickt und sie dann links und



Wer nicht draufhauen will, darf auch schießen und zaubern. Oder kombiniert doch einfach Spielstile und führt Schwert und Zauberstab gleichzeitig!

rechts weichgeklopft wie Schnitzel, bis sie endlich besiegt waren. Das sieht bescheuert aus und fühlt sich auch so an. Es darf ruhig schwieriger sein, Feinde zu Boden zu schicken, die können danach aber auch gern einfach liegenbleiben.

Zwölf Monate Early Access

Der Frühzugang von Grimlord startete gerade erst und soll noch rund zwölf Monate andauern. Derzeit könnt ihr nur das erste Spielgebiet auskundschaften, es gibt ein paar englisch vertonte Monologe mit etwas Story, ihr könnt eine Handvoll Waffen herstellen, Talentpunkte verteilen und drei Bosse umnieten. Das Spiel fängt die Souls-Ästhetik toll ein, das Gameplay ist bereits sehr Spaßig, wenn ihr mit dem Genre etwas anfangen könnt, auch wenn die Kämpfe noch nicht perfekt, die Klettereinlagen etwas nervig sind. Das Teil ist noch ganz am Anfang seiner Entwicklung, weshalb ein vorläufiger Wertungskasten auch überhaupt noch keinen Sinn ergibt. Falls ihr auf Souls und VR-Schwertkämpfe steht, ist Grimlord aber schon jetzt einen Blick wert. Wer neugierig ist, behält das Spiel erst mal für eine Weile im Auge und schaut zu, wie es sich entwickelt und wie lange der Early Access am Ende tatsächlich dauern wird. ★



Derzeit stehen drei verschiedene Rüstungen zur Auswahl, die unterschiedliche Spielstile (Zauberei, Nahkampf, Fernkampf) komplementieren.

th both hands



In Grimlord wird nicht nur geschlagen oder gezaubert, sondern auch mit Pfeil und Bogen hantiert.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Dieses Spiel macht mich fertig! In Ark: Survival Evolved reite ich Tag und Nacht auf meiner Wölfin Amon durch Ragnarok, in Elite Dangerous lege ich problemlos zehnstündige Sessions ohne Pause hin, würde überdies auch noch in meinem Raumschiff pennen, wenn ich es könnte. Nach einer Stunde Grimlord bin ich reif fürs Krankenhaus. Parieren, kontern, ausweichen, mich mit dem Zombie-Henker anlegen und gleichzeitig vor fiesem Bogenschützen verstecken, irgendwelche Untoten abwehren, während ich einen Zauberer verprügle, dann wieder an irgendeiner verfallenen Mauer hochziehen, klettern, Abgründe überwinden, Höhenangst spüren, obwohl ich den Boden meines Wohnzimmers unter meinen Füßen fühlen kann!

Für solche Spiele liebe ich VR, auch wenn ich mich längst damit abgefunden habe, dass dieses Medium wohl ein Nischending für Enthusiasten bleiben wird. Die Kämpfe haben noch ihre Probleme, nach vier oder fünf Stunden habt ihr vom Early Access derzeit alles gesehen, aber ich bin ja schon dankbar, dass überhaupt mal wieder ein halbwegs Spaßiges VR-Spiel in Arbeit ist. Falls ihr auch nur ansatzweise Souls-affin seid und ihr gerne virtuell Schwerter schwingt, solltet ihr unbedingt ein Auge auf dieses Spiel haben. Falls nicht, wieso seid ihr dann eigentlich hier?



Nach so einer Auseinandersetzung benötigt man erst einmal eine mehrstündige Pause.



Die Effekte können sich sehen lassen. Insbesondere in VR knallen die Blitze richtig schön rein.