

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr von Wikingern nicht genug kriegt.
- ... euch die Kingdom-Spiele gefallen.
- ... ihr charmante 2D-Optik mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Welten frei erkunden wollt.
- ... ihr ein langes, abwechslungsreiches Spiel wollt.
- ... ihr kein Herz für Pixelgrafik habt.

**Sons of Valhalla**

VON LINKS NACH RECHTS INS HERZ

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Pixel Chest** Termin: **5.4.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Wikinger-Aufbauspiel hat mit Kingdom ein großes Vorbild und kopiert es nahezu perfekt. Sons of Valhalla? Unser Tester ist einer! Von Christian Schwarz

Thorald Olavson hat einen gebrauchten Tag erwischt: Ein konkurrierender Wikinger-Boss brennt sein Dorf nieder und entführt seine Frau Raya. Weil er das nicht auf sich sitzen lassen und seine holde Maid retten will, folgt er dem Widersacher im Langboot Richtung England. In einem heftigen Sturm kentern die Schiffsreisenden, und Thorald ertrinkt im Meer. Was wie ein unschönes Ende der Geschichte klingt, ist in Sons of Valhalla

erst der Auftakt einer etwa zehnstündigen Geschichte: Odin höchstpersönlich fischt unseren ertrunkenen Protagonisten aus der Nordsee und erklärt ihm in Asgard, dass er sein Schicksal erfüllen und seine Frau retten müsse. Warum uns der Allvater so hilfreich zur Seite steht und was er für ein Interesse an der Rettung unserer Frau hat, sind die großen Fragen, die uns sehr motiviert durch die Handlung treiben. Doch auch abseits

seiner Story macht Sons of Valhalla viele Sachen richtig – und in unseren Augen auch vieles besser als die optisch und spielerisch sehr ähnliche Kingdom-Serie.

Beschaulicher Aufbau, fordernder Kampf

Sons of Valhalla ist ein Aufbaustراتيجияspiel in wunderschön gezeichneter 2D-Grafik, bei dem wir uns ganz in Tradition eines Side-



Die Grafik ist überaus stimmig und charmant: Schwert- und Schildbewegungen sind nachvollziehbar, und brennende Gebäude zerbersten zu Staub.

scrollers von der linken Seite der Karte bis zum Ende auf der rechten Seite vorarbeiten. Unser Dorf, feindliche Lager, die Bossarena sowie unsere eigene Position sehen wir auf einem übersichtlichen Streifen an der unteren Seite des Bildschirms. Im Laufe der Kampagne arbeiten wir uns einmal durch die englische Insel und erleben in den sechs Levels unterschiedliche Hintergründe wie Ufer, Wiesen, Städte, Burgen und Kerker. Unser Dorf mit der Met-Halle als Zentrum dient uns stets als Ausgangspunkt. Wir errichten Fischer- und Holzhöhlen zum Ressourcengewinn, sammeln Hacksilber von besiegten Gegnern ein und erweitern so in jeder Mission in repetitiven Schritten die anfangs kleine Siedlung zu einem mächtigen Bollwerk nordischer Kampfkunst. Das ist auch nötig, denn feindliche Wikinger, englische Soldaten und gesetzbereubende Räuber wollen uns wieder ins Meer werfen. Also stärken wir unsere Dorfverteidigung mit Abwehrturm, Mauer, Bogenschützen und

Axtkämpfern. Stellen die anrückenden Feinde keine Gefahr mehr dar, drehen wir den Spieß um und rücken aus.

Pro Level gibt es sechs Lager und Dörfer als Gegner-Spawns, die wir befreien und einnehmen können. In übernommenen Lagern rekrutieren wir Söldner als mächtige Spezialeinheiten (etwa Pyromanen, die bei empfindlichen Holzkonstruktionen nicht lange fackeln) und füllen die Vorräte in Sachen Heil- und Ausdauer-Items unseres Helden wieder auf. Der lang in den kurzweiligen, aber mit vielen Figuren auf einer 2D-Ebene auch arg unübersichtlichen Kämpfen mit dem Schwert zu. Alternativ greift er zum Bogen oder reckt seinen Schild nach vorn oder in die Luft. Das Kampfsystem erinnert an Souls-Spiele: Thorald setzt leichte und schwere Angriffe ein, weicht per Tastendruck aus und muss während der Scharmützel seine Ausdauerleiste im Blick behalten. Von uns und unseren Truppen eroberte Dörfer nutzen wir wie unsere Startsiedlung: Ka-

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Ich habe Sons of Valhalla in zwei Sitzungen durchgespielt: eine dauerte zweieinhalb Stunden und eine zehn. Zumindest mich hat die Spirale aus Aufbau, Kampf und Story komplett in ihren Bann gezogen – und ich kann mir vorstellen, dass es Fans der Kingdom-Serie ähnlich geht. Sons of Valhalla verpasst zwar die Chance, Genremaßstäbe zu verschieben, punktet aber mit Charme und Detailverliebtheit. Die Story von der mysteriösen Auferstehung meines Helden Thorald und dessen Jagd nach seiner entführten Frau Raya hat bei mir genug Motivation erzeugt, um mich in Sons of Valhalla komplett zu verlieren. Einen großen Anteil daran hat die wunderschöne und detailreiche 2D-Grafik, die mit ihren weichen Zeichnungen und schnörkellosen Animationen einen ganz eigenen Charme besitzt. Ich schaue meinen Bauern, Kriegern und nicht zuletzt meinem Helden Thorald gern dabei zu, wie sie Holz hacken, Köpfe von Körpern befreien oder Dörfer brandschatzen. Gerade Letzteres fordert mich zu Beginn, wird aber durch konsequentes Freischalten und Upgraden schnell zu einfach. Bereits ab der Hälfte der Kampagne vernachlässige ich den Basenbau und ziehe nur noch mit meinen Leuten los. Durch mächtige Runen wird mein Held zum Ende hin komplett übermächtig und zerlegt die letzten Karten im Alleingang. Bis auf ein paar Schönheitsfehler beim Balancing ist Sons of Valhalla sehr gelungen, und ich wünsche mir schnell Nachschub!



Nieder mit England! Nach dem Prolog folgen wir dem Flusslauf und erledigen an jeder Station einen Boss.

Zwischensequenzen erklären die Geschichte von Thorald Olavson.



sernen, Bogenschießanlagen und Belagerungswerkstätten produzieren neue Truppen direkt hinter der Front – und müssen weiter anrennende Gegner abwehren.

Motivierende Spielmechanik

Bei den Kingdom-Spielen sind Aufbau und Kampf strikt getrennt: Während des Tages bauen wir Wirtschafts- und Verteidigungsgebäude, nachts gilt es einzig und allein, den Ansturm der Dämonen abzuwehren. Sons of Valhalla verfolgt hier zum Glück einen anderen Ansatz. Zwar gibt es auch beim Erstlingswerk von Entwickler Pixel Chest einen dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel, der wirkt sich aber nur wie der gelegentlich einsetzende Regen auf Sicht- und Angriffsreichweite unserer Einheiten aus.

Gegner greifen unser Dorf sowohl tagsüber als auch nachts an, sodass eine stand-

hafte Defensive in jeder Mission zu unseren wichtigsten Prioritäten gehört. Sowohl im Verlauf einer Mission als auch über die sechs Missionen hinweg setzen sich die KI-Gegner mit größer werdenden Verbänden, Belagerungswaffen, Heilern und Rittern in Bewegung. Weil aber auch unser Protagonist Thorald ordentlich austeilen und mit den mächtigen Runen immer stärkere Boni sammeln kann, nehmen wir die Gegnerabwehr im Test zwar als fordernd, aber nicht als störend oder stressig wahr. Da es keine Zweiteilung zwischen Kampf und Siedlungsaufbau gibt und wir deshalb ein besseres Gefühl der Kontrolle haben, ist für uns Sons of Valhalla das bessere Spiel als Kingdom.

Na ja, und wegen der komplexeren Mechaniken: Unsere Gegner lassen zufällige, unterschiedlich seltene Runen fallen, die wir an unseren Gürtel heften und etwa mehr Blu-

tungsschaden verursachen, über mehr Ausdauer oder eine höhere Lebensregeneration verfügen.

Doch nicht nur für uns greifen wir Boni ab, sondern auch unseren Truppen gewähren wir auf diese Weise bessere Fähigkeiten, und in unseren Dörfern kurbeln wir die Ressourcengewinnung an. Die Krux an der Sache ist: Wenn wir sterben und erneut vor Odin stehen, müssen wir eine unserer Runen opfern. Das bereitet uns bei einem Gürtel voller seltener und legendärer Runen durchaus Kopferbrechen – zumal wir Runen nur entweder direkt verwenden oder liegen lassen können. Einlagern und später aus der Mottenkiste kramen, ist nicht möglich.

Schwächen beim Balancing

Im Test sterben wir nach einer Weile allerdings kaum noch. Denn wir haben vom ersten Moment an unsere Dörfer ausgebaut und levelübergreifend die Werte unseres Helden in Sachen Lebensenergie und Ausdauer sowie Tragekapazitäten von Regenerations-Items und Fernkampfaffen wie Pfeilen und Speeren maximiert. Ab der Hälfte der Kampagne sind wir der Lernkurve damit bereits enteilt. Dann stellen wir sogar nur eine Rumpfftruppe zur Verteidigung zusammen und ziehen als Ein-Mann-Berserker-Armee brandschatzend durchs Feindesland. Weil unser Charakter maximal ausgebaut ist und wir mit unseren Runen verheerenden Schaden anrichten, kann uns praktisch nichts mehr aufhalten. Die Schwäche im Balancing ist spürbar, bricht Sons of Valhalla aber nicht das Genick: Zum einen



Unsere pixeligen Gegner bekämpfen wir mit Nahkampf-, Fernkampf- und Belagerungseinheiten.

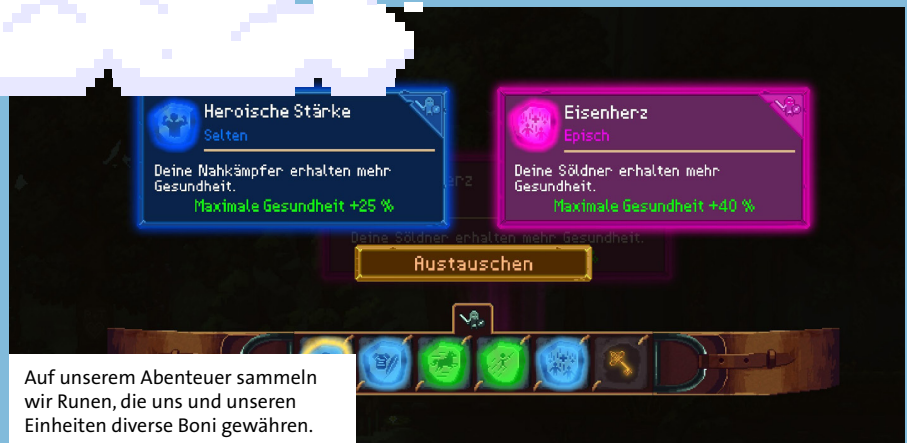
erarbeiten wir uns diese Überstärke, was sich nach befriedigendem Fortschritt anfühlt. Zum anderen haben wir diese Erfahrungen auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gemacht. Sons of Valhalla bietet allerdings noch zwei schwerere Stufen, auf denen die Gegner bis zu 100 Prozent stärker daherkommen. Wer eine richtige Herausforderung sucht, sollte also direkt höher einsteigen.

Und dann gibt es für die Langzeitmotivation noch den endlosen Hordemodus: Nach Abschluss der Kampagne verteidigen wir unser Startdorf mit unserem Starthelden gegen immer stärker werdende Gegnerwellen und müssen in den wenige Sekunden dauernden Pausen zwischen den Wellen Truppen produzieren, Gebäude errichten und Upgrades durchführen. In klassischer Tower-Defense-Manier warten wir gebannt auf den nächsten Ansturm und kämpfen Runde um Runde um unser Überleben. Der Hordemodus ist eine spannende Dreingabe, täuscht aber nur bedingt über die kurze Kampagne ohne Wiederspielwert hinweg.

Wunderschöne Grafik, mangelhafte Übersicht

Wer sich für Minimalismus begeistern kann, sollte Sons of Valhalla eine Chance geben. Die charmante 2D-Grafik ist zeitlos und zaubert wunderschöne Wikinger-Dörfer und spannende Kämpfe mit schicken Feuereffekten auf den Bildschirm. Am unteren Bildschirmrand sehen wir den Fluss, auf dem die Langboote unserer Wikinger auf der Suche nach Ressourcen umherfahren. Belagerte Gebäude fangen mit zunehmendem Schaden an zu brennen und zerbersten mit schönen Feuereffekten zu einer ansehnlichen Rauchwolke. Auch musikalisch muss sich Sons of Valhalla nicht verstecken, denn der Soundtrack ist je nach Situation – friedlich oder kriegerisch – eine Wucht.

Weniger wuchtig ist Sons of Valhalla in Sachen Übersicht, Einheitensteuerung und Basisverwaltung. Die Steuerung kommt an-



Auf unserem Abenteuer sammeln wir Runen, die uns und unseren Einheiten diverse Boni gewähren.

genehm minimalistisch daher und funktioniert mit Maus und Tastatur sehr gut. Mit gedrückter Umschalt-Taste geben wir entweder allen Truppen oder nur einer Waffengattung (Nah- und Fernkampf sowie Belagerungsgerät) Befehle – allerdings nur, wenn sie in einem hervorgehobenen Bereich unserer Spielfigur stehen. Neue Einheiten, von denen es mit Axtkämpfern, Kampfschmied, Berserkern, Schildmaiden und mehr angenehm viele gibt, produzieren wir in Produktionsgebäuden wie Kasernen oder Bogenschießanlagen. Zwar gibt es eine praktische Schnellreisefunktion zu unseren (eroberten) Dörfern, allerdings ist das Mikromanagement unnötig kleinteilig.

Funktionen zum Gruppieren von Einheiten sowie eine Rekrutierungsleiste wie bei Command & Conquer wären hier die eindeutig bessere Wahl gewesen. Aktuell sind wir dazu verdammt, ständig überall sein zu müssen: Wenn Feinde anrücken, eilen wir zur Front, schlagen den Angriff zurück und reparieren eventuelle Schäden. Unsere Kaserne steht im Dorf hinter der Front? Also nix wie hin und Truppen produzieren. Oh, wir haben nicht genug Rohstoffe! Also zurück ins Startdorf, wo wir Holz- und Fischerhütten noch weiterentwickeln müssen. Oh Mist, die Fanfare tönt, der nächste Angriff erreicht gleich unsere Palisade. Dass die Übersicht

in einem 2D-Sidescroll-Aufbauspiel flöten geht, liegt irgendwo in der Natur der Sache. Die deutschen Entwickler von Pixel Chest hätten mit ein paar Komfortfunktionen die Bedienung im Vergleich zu den Kingdom-Spielen aber auf ein komplett neues Level heben können. Dennoch ist Sons of Valhalla eine Empfehlung für alle, die sich an Minimalismus in Sachen Grafik und Steuerung auf der einen sowie taktischer Tiefe bei Truppen- und Fähigkeitenmanagement auf der anderen Seite erfreuen können. ★

SONS OF VALHALLA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4670 / Ryzen 3 2200G GTX 550 TI / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 3 GB Festplatte	i5 4670 / Ryzen 3 2200G GTX 550 TI / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 2D-Pixelgrafik
- abwechslungsreiche Levels
- Effekte sorgen für Atmosphäre
- stimmungsvoller Soundtrack
- Übersicht geht flott flöten

SPIELEDISIGN



- minimalistische Steuerung
- taktischer Tiefgang
- Spielwelt gut lesbar
- hektisches Hin und Her kann stören
- Truppenbewegung sehr umständlich

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- individuelle Builds dank Runen
- Truppenauswahl
- Einheiten schnell übermächtig
- Held auf Normal zu mächtig

ATMOSPHERE / STORY



- Wikinger-Geschichte
- detaillierte Spielwelt
- frisches Szenario mit Basenbau
- gelungener Perspektivwechsel
- Welten etwas leblos

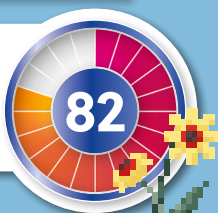
UMFANG



- zehn Stunden Kampagne
- endloser Hordemodus
- fünf Endbosse
- immer gleicher Ablauf
- kein Wiederspielwert

FAZIT

Übertrumpft sein Vorbild sogar noch: Sons of Valhalla bietet trotz vermeintlich bescheidener Grafik (fast) maximalen Spielspaß.



Zentrum unseres Dorfes ist die Met-Halle. Entwickeln wir sie weiter, schalten wir zusätzliche Bauplätze frei.

