

War of the Vikings

Wikinger statt Rosenkrieger. Im Nachfolger von War of the Roses schwingen wir in der Rolle bärtiger Nordmänner das Schwert. Ein toller, doch zuweilen auch frustrierender Spaß! Von Jochen Redinger

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Paradox Interactive**
 Entwickler: **Fatshark (War of the Roses, GS 12/12: 80 Punkte)**
 Termin: **15.4.2014** Spieler: **2-64** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **24 Euro**

Fakten

- X Nachfolger des Mehrspielertitels War of the Roses
- X nur im Multiplayer spielbar
- X komplexes Block-System

Mehrspielerschlachten müssen nicht unbedingt mit Sturmgewehren und Schrotflinten geschlagen werden, um gut zu unterhalten. Bei **War of the Vikings** verkörpern wir finstere Nordmänner oder wehrhafte Angelsachsen und ziehen in die Schlacht.

Dem Gegnersteam heizen wir mit Schwert und Schild, Zweihändern, Speeren oder Pfeil und Bogen ein. Das erfordert wie beim Vorgänger **War of the Roses** einiges an Übung, belohnt dafür jedoch mit einer



Angriffe in den Rücken von Gegnern sind fies, aber sehr effizient.

Mir wächst direkt ein Vollbart!



Was habe ich in den ersten paar Schlachten geflucht! Nicht nur weil mir Lags den Sieg geraubt haben, sondern weil ich mal wieder nicht geduldig genug war oder einfach zu langsam reagiert hatte. War of the Vikings verlangt nur eins von mir: Übung. Das macht das Aufeinanderprallen von Sachsen und Wikingern so befriedigend, es gibt fast immer einen Ausweg, wenn man nicht blind auf die Angriffstasten und damit auf die eigenen Sargnägel hämmert. Ein fairer, kurzweiliger Mehrspieler-Spaß!

mitreißenden Schlachterfahrung. Neulinge erwartet zunächst Frust. Doch wer die vielen Feinheiten und Systeme meistert, hat seine Freude daran, die Widersacher kunstvoll abzumurksen. Schade nur, dass der Umfang arg knapp ausgefallen ist. Mit dem neuesten DLC hat sich die Lage allerdings etwas gebessert, weiter so! JR

War of the Vikings

Publisher Paradox Interactive Entwickler Fatshark
 Sprache Deutsch, Englisch Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- + unterhaltsame Schlachten
- + gute Spielbalance
- + gelungene Atmosphäre
- + forderndes Kampfsystem
- + freischaltbare Bärte
- geringer Umfang
- Tutorials verschweigen viele Details
- für Neulinge recht frustrierend
- Spawnsystem teils fehlerhaft
- Waffenupgrades sind nur kosmetisch



Unterhaltsames Schwertgeplänkel.

The Mighty Quest for Epic Loot

Wir spielen Schlossherr und plündern die Schatzkammern anderer Spieler. Diablo trifft auf Dungeon Keeper, und zwar mit Free2Play-System. Kann das gut gehen? Von Christian Weigel

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft**
 Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 3, GS 01/13: 88 Punkte)** Termin: **25.2.2014**
 Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

Fakten

- X Free2Play-Spiel
- X Angriffsmissionen als Action-Rollenspiel
- X vier Heldenklassen

Im Fantasyland Opulenzia wimmelt es vor schwebenden Burgen. Wir erhalten unsere eigene und bauen sie zum gefährlichen Dungeon aus, um unsere Schatzkammer vor Einbrechern zu schützen. Drum verteilen wir Fallen und Monster, erforschen neue Items

oder leveln unsere Kreaturen auf. Um genug Taschengeld zu verdienen, greifen wir wiederum die Burgen anderer Spieler an, was sich wie ein simplifiziertes **Diablo** spielt, jedoch am pragmatischen Eigen-



Greifen wir Burgen an, müssen wir Fallen und Monster überwinden.

Mächtig geht anders



Die Idee hinter The Mighty Quest for Epic Loot ist super: die Burgen anderer Spieler zu plündern und andererseits das eigene Heim mit Fallen und Monstern vollzustopfen, um den geliebten Sparstrumpf vor ungewolltem Zugriff zu schützen. Es fehlt mir allerdings an Interaktion zwischen befreundeten oder verfeindeten Burgbesitzern. Mehr als über ein paar Spielstunden hinaus bietet das Spiel obendrein wenige Reizfaktoren in Form von wirklich toller Beute. Immerhin ist das Free2Play-System ausgesprochen fair.

bau-Level-Design vieler Spieler krankt. Der typische Massaker-Raum voller Gegner ist effektiv, wird aber auf Dauer langweilig. Zudem sind wir pro Angriff stets nur wenige Minuten beschäftigt. Dazu vermischen wir Gesellschaft. Direkte Interaktion mit anderen Spielern ist in **The Mighty Quest for Epic Loot** nicht möglich. Christian Weigel / SST

The Mighty Quest for Epic Loot

Publisher Ubisoft Entwickler Ubisoft Montreal
 Sprache Deutsch, Englisch, Französisch Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- + faires Bezahlssystem
- + guter Burgen-Editor
- + spaßige Grundidee
- + gelungenes Kampfsystem
- + tolles Monsterdesign
- monotone Umgebungen
- wenig Tiefgang
- nervige Fahrstuhlmusik
- Mechanik nutzt sich schnell ab
- zäher Spielfortschritt



Kurzweiliger und kurzlebiger Dungeon-Spaß.