

Jotun

ZUM STERBEN SCHÖN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games** Termin: **29.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Achtung, Geheimitipp: Das Action-Adventure Jotun verzaubert im Test mit wunderschöner Zeichentrickoptik, verbirgt hinter der zuckersüßen Fassade aber ein anderes Gesicht, das vor allem Dark-Souls-Fans gefallen dürfte. Von Nils Osowski

Wikingen lieben nichts mehr als geflochtene Bärte, Beutezüge und Walhalla. Was aber, wenn einem der Einzug in der Ruhmeshalle untersagt wird? Das passiert Kriegerin Thora im Action-Adventure Jotun nach einem unrühmlichen Tod. Aber dann erhält sie eine zweite Chance, sich den Göttern zu beweisen und doch noch nach Walhalla zu gelangen.

Aus isometrischer Ansicht steuern wir die rothaarige Pelzträgerin durch neun Level in fünf Regionen, um das sogenannte Jotun-Quintett zu besiegen – kolossale Elementarkrieger. Bei Jotun handelt es sich nicht um ein Hack&Slay, vielmehr steht bei dem Action-Adventure die Erkundung im Vordergrund. Gekämpft wird außerhalb der imposanten Duell mit den gigantischen Bossen eher selten. In jedem Abschnitt muss Thora eine Rune entdecken, um so zum jeweiligen Jotun vorzudringen. An Götterschreien darf sie sich zudem besondere Fähig-



Improvisationstalent: Der Kerl am rechten Bildschirmrand schleudert Felsbrocken, mit denen wir uns kurzerhand eine Brücke über die brodelnde Lava bauen.

keiten aneignen: Odins Speer wirft Thora beispielsweise nach frechen Feinden, während Freyas Geschwindigkeit sie rasant durch die Gegend flitzen lässt.

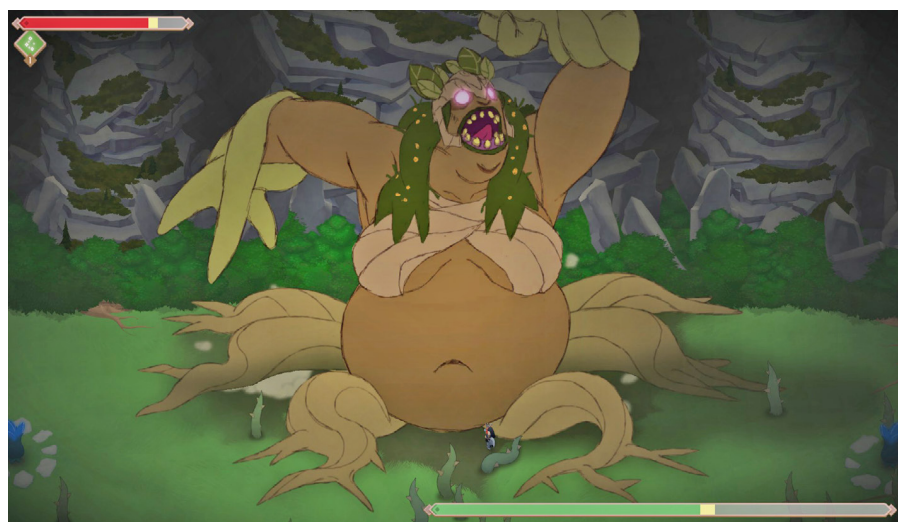
Die handgezeichneten Umgebungen machen aus der Suche nach Runen und Götterschreinen eine Augenweide. Thora überquert Brücken in vulkanischen Tiefen, die umliegenden Lava-Seen verziert mit riesigen, fremd anmutenden Schwertern. Sie schlittert über zugefrorene Seen, umringt von scharfkantigen Eisformationen; steigt bis in den Götter-

himmel empor und bewundert die Sternbilder des farbenreichen Kosmos. Gepaart mit dem orchestral-meditativen Soundtrack ergibt sich so ein audiovisueller Hochgenuss, der zudem das Fremdartige der nordischen Mythologie atmosphärisch überaus gelungen auf den Punkt bringt.

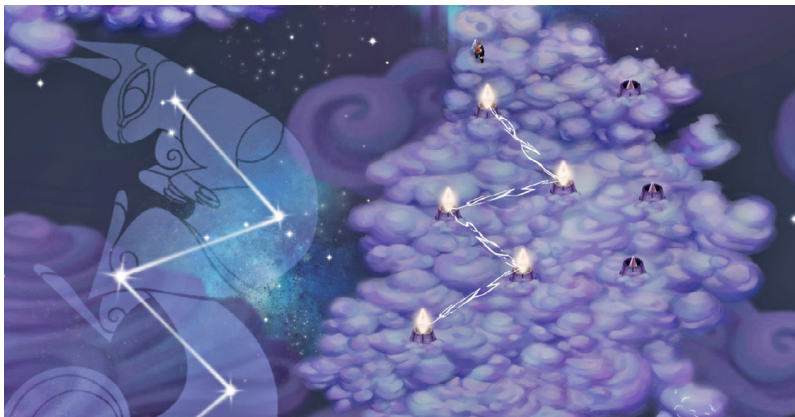
Kampf gegen die Elemente

Auf ihren Streifzügen hält Thora zwar permanent eine riesige Axt in Händen, doch sie kämpft in erster Linie gegen ihre Umwelt. In einem der Winterlevel bläst ihr in Intervallen ein ekkliger Schneesturm ins Gesicht und sie muss sich rechtzeitig hinter Eismauern, um zu überleben. Zwischen den riesigen Blättern des Weltenbaums Yggdrasil will ihr hingegen ein ungehobelter Falke an die Wikingerväsche. Weiteres Hindernis: Auf der Karte ist unsere Position nicht vermerkt, wir müssen uns also das Terrain gut einprägen. Wirklich spannend ist das aber nicht, letzten Endes streckt die Suche nach dem richtigen Weg nur künstlich die Spielzeit. Stattdessen hätten wir uns mehr Rätsel gewünscht. Nur ganz selten ist zum Weiterkommen Grips erforderlich, etwa wenn Thora mit Schaltern Sternbilder nachzeichnen muss.

Neben der Erkundung sind deshalb die Bosskämpfe Jotuns Herzstück. Je ein Koloss bewacht die fünf Gebiete – bereits der erste Endgegner, Jera, hat uns Nerven und diverse Anläufe gekostet. Mit einem massiven Körper



Tief in den Wäldern von Jotunheim treffen wir auf Jera, den Natur-Jotun. Eine tödliche Gaswolke ist nur eine seiner verheerenden Attacken, die uns auf Trab halten.



Da ist ein Eichhörnchen am Firmament: Wir müssen Sternbilder nachempfinden.



Götterschreine sind nicht nur imposant, sondern verleihen Thora mächtige Kräfte. Hier kriegen wir Thors Hammer.



An manchen Stellen zoomt die Kamera heraus und bietet sehenswerte Aussichten – etwa die schicke Statue hinten.



Dieser Frechdachs will uns rufen – da sind Ausweichrollen in letzter Sekunde Trumpf.

aus Erde, Holz und Efeuranken schlägt Jera mit Baumstamm-Armen auf uns ein, während wir mit einer Rolle aus dem Boden hervorschießenden Dornen ausweichen. Ja, die Element-Ekelpakete haben es echt in sich

und bestehen zudem aus mehreren Phasen. Unfair sind die Gefechte nie, teils aber extrem hart und allesamt klasse designt. Deshalb ist es auch gar nicht schlimm, wenn man einen Kampf öfter probieren muss.

JOTUN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2160 / Athlon X2 4000+
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche, handgemalte 2D-Welten
- gelungene Animationen
- atmosphärischer Soundtrack
- ideenreich gestaltete Bosse
- Comic-Stil beißt sich leicht mit dem düsteren Grundton

SPIELDESIGN



- packende, mehrphasige Endgegnerkämpfe
- taktische Note dank Spezialfähigkeiten
- ausgeklügeltes Level-Design
- Rätsel-Elemente kommen zu kurz
- Suchaufgaben eher eintönig

BALANCE



- harte, aber nie unfaire Endgegnerduelle
- Rücksetzsystem
- Level in beliebiger Reihenfolge spielbar
- Kämpfe sehr hart, Rest deutlich leichter
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY



- dichte, fremdartige Atmosphäre
- blasse Protagonistin, mit nur beiläufig erzählter Hintergrundgeschichte
- belanglose Story, deren mythologischer Grundreiz erzählerisch kaum genutzt wird

UMFANG



- neun Level in fünf abwechslungsreichen Gebieten, die sich design-technisch und spielerisch voneinander unterscheiden
- gemessen am Preis eine gute Spiellänge
- nur geringer Wiederspielwert

FAZIT

Faszinierende Wikingerverreise, die abseits der tollen Bosskämpfe auf ruhige Momente setzt, dabei jedoch das Geschichtenerzählen vergisst.



Nils Osowski
@GameStar_de

Hach, man müssen sie mögen, diese Wikinger. Klar, die Hipster-Bärte sehen irgendwie bescheuert aus, aber allein für ihre abstruse Mythologie muss man die plündernden Raufbolde ja irgendwie gernhaben. Jotun hat mein Wikingherz etwas gespalten. Auf der einen Seite hat mich die melancholische Grundstimmung wirklich gepackt. Die handgemalten und abwechslungsreich gestalteten 2D-Welten sehen sehr gut aus und erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre, auch wenn mir persönlich das Charakterdesign einen Tick zu knuffig für eine grimmige Wikingerverwelt ist. Auf der anderen Seite fehlt mir eine relevante Story – die Erzählversuche sind da, scheitern aber.

Mit dem auf Bosskämpfe reduzierten Gameplay kann ich gut leben, besonders, wenn diese dann so clever und klasse designt sind. Für ein Erstlingswerk ist Jotun, teils via Kickstarter finanziert, durchaus gelungen. Für die oft knallharten Bosse braucht man allerdings Ausdauer und Nerven.

Müder Mythos

Allerdings versäumt es Jotun, diese Ästhetik mit einer relevanten Geschichte und gelungenem Storytelling zu verknüpfen. Nach Ableben eines Endgegners füttert uns das Spiel per Off-Stimme zwar mit ein Story-Häppchen rund um Thoras Hintergrundgeschichte, die aber weder spannend geschrieben noch packend erzählt ist. Andere Figuren und Blickwinkel aufs Geschehen bietet Jotun nicht, nur eingestreute Fragmente mythologischer Unterfütterung, die aber mangels erzählerischen Geschicks nicht richtig zünden wollen. Schade, da hätte das spannende Szenario deutlich mehr hergegeben. Erst recht, weil die nordische Mythologie doch eigentlich voll mit spannenden Charakteren und den zugehörigen Geschichten ist. Das ist leider eine vertane Chance, die von den Entwicklern bei einem (unseres Wissens aber noch nicht geplanten) Jotun 2 dann hoffentlich auch genutzt wird.

Dennoch werden wir unsere Abenteuer mit Thora in angenehmer Erinnerung behalten. Sein einzigartiger Grafikstil und die packend choreographierten Bosskämpfe machen Jotun zu einem echten Indie-Kleinod, das gleichermaßen Sinne wie Nerven reizt. Es muss ja nicht immer ein Retro-Roguelike mit Pixeloptik sein. ★