

Vikings – Wolves of Midgard

BEINAHE GROSSARTIG

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Kalypso Media Entwickler: Games Farm Termin: 24.3.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 40 Euro DRM: nein (GoG.com)



Das Action-Gemetzel sorgt für viele Stunden rasanten Arcade-Spielspaß. Um es mit den Besten im Genre aufzunehmen, ist es aber eine Spur zu seicht. Von Sascha Penzhorn

Einfach mal entspannt mit dem Controller zurücklehnen, fiesen Trollen, Ettins und anderen Fabelwesen die Axt um die Ohren hauen und bei Bedarf gleich noch einen Kollegen zum Multiplayer einladen, gerne auch per LAN. Im Action-Rollenspiel Vikings – Wolves of Midgard geht das ganz locker und macht richtig Spaß. Zwar gibt's hier keine komplexe Charakterentwicklung oder eine packende Story, aber wenn's einfach mal rasante, sehr spaßige Kloperei ohne Schnörkel sein soll, ist man bei den Wikingern genau richtig. Hier fliegen die Fetzen, zwischendrin wird auch mal was geschmiedet, und wer am Ende der rund 20-stündigen Kampagne noch nicht genug hat, kann seine Charakterfortschritte in ein neues Spiel übernehmen und sich an einen höheren Schwierigkeitsgrad wagen.

Instant-Action

Zu Spielbeginn backen wir uns einen Wikinger-Krieger oder eine Schildmaid. Damit legen wir im Grunde aber nur fest, ob an unserem Charakter ein Streitkolben baumelt, denn spieltechnisch gibt's zwischen den

beiden Geschlechtern keine Unterschiede. Zudem entscheiden wir uns für eine von fünf Gottheiten und einen mit ihr assoziierten Kampfstil (Schwert und Schild, zwei Einhandwaffen, Zweihänder, Stäbe oder Bogen) und passen ein wenig unser Aussehen an, das wir fünf Minuten später unter Unmenigen von Rüstung verstecken. Dann befinden wir uns auch schon mitten in unserer ersten Schlacht, in der wir haufenweise Monster vertrimmen. Per Druck auf die Angriffstaste watscht unser Krieger Feinde weg. Das ist cooler, als es klingt, denn ist ein Bösewicht mal nicht ganz in Reichweite, stürzt sich unser Wikinger mit einem Hechtsprung auf sein Opfer und kämpft es nieder. Sieht klasse aus und macht extrem Spaß! Zudem legt uns das Spiel die Ausweichrolle ans Herz. Denn wer rollt, entkommt Angriffen und ist für kurze Zeit unverwundbar. Je schwerer unsere Rüstung, desto kümmerlicher die Rolle – Dark Souls lässt grüßen.

Unser neues Ausweich-Spezialmanöver jedenfalls erweist sich kurze Zeit später als enorm wichtig, als wir es mit einem Jötunn-Riesen zu tun bekommen. Der kann ordentlich einstecken und teilt gar saftig aus. Wer hier nicht rechtzeitig wegrollt, ist auf die stark beschränkte Selbstheilung angewiesen, Gesundheit lässt sich jedoch nur an bestimmten Stellen in jedem Level wieder auffüllen. Gerade auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade kommt man nicht weit, wenn man einfach nur herumsteht und stur draufklopft.

Dank der präzisen Spielsteuerung hat der Jötunn gegen uns nichts zu lachen. Wer es draufanlegt, kann recht locker an so ziemlich allen Gegnern vorbeiröhlen und sie ignorieren, aber dann gibt's natürlich keine Erfahrungspunkte und damit entsprechend langsame Level-Ups. Obwohl die Bedienung mit Maus und Tastatur tadellos funktioniert, merkt man vor allem in schnellen Kämpfen, dass Vikings eigentlich auf Konsolen daheim ist. Mit dem Gamepad steuert es sich noch einen Hauch fluffiger als mit den normalen PC-Eingabewerkzeugen.

Flach, aber sexy

Für jeden Kampfstil existiert ein überschaubarer Talentbaum, auf dem wir nach und nach fünf Spezialattacken und ein paar Passivboni (Widerstände, Geschwindigkeit, kritische Treffer usw.) freischalten. Je nach Waffe kommen wir so zum Beispiel an Rundumschläge, Feuerbälle, Giftattacken oder Meuchelangriffe mit verheerendem Einzelzielschaden. Die Skilltrees sind recht linear und nach rund 20 Levels hat man alles in einem Baum freigeschaltet. Immerhin dürfen wir zwei Waffensets tragen und erhalten in der Kampagne genug Stufenanstiege, um zwei Bäume großzügig mit Talentpunkten zu bestücken. So haben wir für den Test beispielsweise einen Bogen für den Fernkampf und zwei Einhandwaffen für den Nahkampf genutzt. Die Waffe wechselt man jederzeit ganz komfortabel per D-Pad. (Spezial-)Angriffe



Wir prügeln uns durch das Dorf der Svanung und plündern ihre Rohstoffe.



Spaß mit Schwerkraft: Dieser Troll segelt gleich von der Klippe. Huuü!



Wer bei Angriffen von Bossen wie diesem Eisenwächter nicht aus dem Weg rollt, macht es nicht lange.

feuert man mit den vier Face-Buttons und den Triggern am Controller ab, mit den Bumpers gibt's Heilung und Talisman-Effekte wie Beschwörungen oder Flächenheilung. Extrem komplexe, individualisierte Skillungen kreiert man so freilich nicht. Dafür hat man die Möglichkeit, bei mehrmaligem Durchspielen alle Talentbäume zu meistern und sämtliche Waffen im Spiel perfekt zu beherrschen.

Ich und mein Holz

In Missionen, den Raubzügen, überfallen wir von unserem Heimatdorf aus Siedlungen feindlicher Clans, verteidigen uns gegen eindringende Ritter und andere Wikinger oder nieten Trolle, Hexen, Monsterkrebse und Wildschweine um. Drumherum gibt's etwas Story, die in kurzen Dialogen oder nüchtern durch eine Erzählerin auf dem Ladebildschirm präsentiert wird, wahlweise mit deutscher oder englischer Sprachausgabe. Die Sprecher sind in beiden Fassungen gut, die

Story ist aber eher öde und reißt uns nicht mit. Auf Raubzügen sind wir meist allein unterwegs, gelegentlich begleiten uns ein paar NPCs, deren Existenz allerdings eher dekorativer Natur ist. Maximal dürfen wir einen Mitspieler für kooperatives Schnitzeln einladen. Dann werden die Feinde etwas stärker und jeder erhält seine eigene Beute. Zu zweit wird das Spiel noch mal unterhaltsamer, Funktionen wie Handel und Tauschen gibt es hier aber nicht. Als wir etwa einen Großschild erbeuten, den unser Tank-Kollege hervorragend hätte brauchen können, dürfen wir das Teil nicht fallenlassen oder rausrücken, sondern können es nur für Ressourcen in seine Bestandteile zerlegen.

Mit Rohstoffen wie Holz, Gold und Eisen stellen wir bei den Handwerkern in unserem Dorf neue Ausrüstung her. Alternativ werten wir die Handwerksstände mit reichlich Ressourcen auf und können dann noch mächtigere Waffen und Rüstungen herstellen.

Ausrüstung mit Sockeln dekorieren wir mit Runen, um sie noch stärker zu machen. Gelegentlich stauben wir Bauteile für besonders mächtige Waffen wie den Hammer Mjölner oder den Speer Gungnir ab. Gesammeltes Blut (sprich: Erfahrungspunkte) opfern wir in einem Schrein für Stufenanstiege. Dafür gibt



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Vikings – Wolves of Midgard gefällt mir am besten im Koopmodus mit meiner Freundin. Bequem per LAN mit dem Gamepad einfach mal eine Runde kloppen – toll! Schade nur, dass es keinen Item-Tausch, Splitscreen-Multiplayer für Couchgaming oder einen Modus für mehr als zwei Spieler gibt. Solche kleinen Abstriche muss man bei Vikings in mehreren Bereichen in Kauf nehmen: Die Story wird durch gute Sprecher erzählt, ist aber eher dröge. Die fünf Talentbäume sind allesamt Spaß zu spielen, dafür aber sehr linear, eingeschränkt und bieten keine komplexe Charakteranpassung. Es gibt viele abwechslungsreiche Levels, die sich aber teils wiederholen und die nicht zufällig generiert werden.

Nichts davon ist ein Beinbruch oder macht Vikings zu einem schlechten Spiel. Im Gegenteil: Das Teil bietet reichlich Action fürs Geld und lohnt sich auch dann, wenn man einfach nur mal die Kampagne durchspielen will. Wer von Diablo 3 genug hat und Path of Exile zu kompliziert findet, sollte hier erst recht einen Blick riskieren. Und das coole Wikinger-Setting ist sowieso ein dickes Plus.



Vikings behält alle unsere Aktivitäten im Auge und vergisst niemals.



Trollhexe Grindil setzt Giftbomben ein und beschwört fiese Kobolde.



Selbst ist der Wikinger: Wir haben im Dorf unsere Schmiede aufgemotzt, um dort bessere Ausrüstung herzustellen.

es die bereits erwähnten Talentpunkte und eine Erhöhung von je einem Prozent pro Level auf einen ausgewählten Wert wie Schaden, Angriffsgeschwindigkeit oder Widerstand. Schließen wir die drei optionalen Nebenaufgaben pro Level ab, kassieren wir zusätzliche Rohstoffe. Dafür müssen wir etwa drei versteckte Schatzkisten finden, eine bestimmte Anzahl Wachtürme zerstören, alle Elitegegner umwatschen und so fort. Gehen uns trotzdem mal die Ressourcen aus, ist das halb so wild – jeder Raubzug ist beliebig oft wiederholbar. Wenn wir im Rahmen einer Mission ein feindliches Dorf erobern, können wir es zudem wahlweise sofort um sämtliche Rohstoffe erleichtern oder es uns untertan machen und so regelmäßig kleinere Beträge abkassieren.

Wider die Natur

In vielen Missionen kämpfen wir gegen spezielle Widrigkeiten. So ist es in manchen Gegenden dermaßen kalt, dass sich unser Held regelmäßig an einem Feuer wärmen muss.

Andermorts warten ähnliche Gefahren in Form von Lava, Giftwolken, verfluchten Totems und unheiligen Kristallen. Die Spielwelt ist groß, tödlich und abwechslungsreich und bietet Schneelandschaften, Sümpfe, Festungen, Höhlen und mehr. Stellenweise gibt es kleinere Puzzles, bei denen wir mit Ballisten ein Tor aufschießen oder ein paar Runen in die richtige Reihenfolge bringen müssen. Nichts davon ist furchtbar kompliziert, dafür nehmen diese Einlagen der Action ein wenig das Tempo.

Neben der recht langen Kampagne kann man sich an den 50 Prüfungen der Götter versuchen. Dabei handelt es sich um einen Hordemodus. Je länger man überlebt, desto besser fällt am Ende die Belohnung aus. Eine Art »Endgame« wie die Nephalem-Portale in Diablo 3 oder die Schatzkarten in Path of Exile gibt es hier nicht. Zudem sind die Karten im Spiel nicht zufallsgeneriert. Beim erneuten Durchspielen fühlen sich die Level entsprechend vertraut an, zumal gelegentlich mehrere Missionen auf derselben



Hier kämpfen wir nicht nur gegen Riesen, sondern auch gegen das Wetter. Die Kälte tötet, wenn wir kein wärmendes Feuer finden.



BOOM! So ein Feuerball wirkt effektiv, besonders hübsch ist die Spezialattacken und Zauber aber nicht.

Karte stattfinden. Das verringert den Wiederholungswert etwas. Wer es hart mag, spielt im Valhalla-Modus, bei dem der Spielertod das endgültige Aus bedeutet. Zartbesaitete Naturen wählen dagegen Softcore und stehen nach dem Tod an einem der zahlreichen Checkpoints in jedem Level wieder auf. ★

VIKINGS WOLVES OF MIDGARD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-6350
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690K / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- große, abwechslungsreiche Spielwelt
- fetziges Wikinger-Mucke
- gute Sprecher
- herrlich brutale Action
- etwas angestaubter Look

SPIELDESIGN



- überwiegend hervorragende Gamepad-Steuerung
- rasantes Kampfsystem
- unterhaltsame Leichteil-Physik
- 2-Spieler-Koop macht Spaß
- sehr flache Charakterentwicklung

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- optionaler Hardcore-Modus
- großzügig verteilte Checkpoints
- erhöhter Schwierigkeitsgrad im Koop
- Mini-Puzzles verlangsamen den Spielfluss

ATMOSPHÄRE / STORY



- cooles Wikinger-Setting
- ein paar Entscheidungen mit Auswirkungen
- sichtbare Aufwertungen fürs Dorf
- uninteressante Handlung
- nüchterne Story-Inszenierung

UMFANG



- umfangreiche Kampagne
- 50 Herausforderungen der Götter
- New Game Plus
- kein Endlos-Endgame
- nur fünf verschiedene Spielweisen

FAZIT

Action-Rollenspiel mit gutem Kampfsystem und Setting, aber ohne komplexe Charakterentwicklung, Endgame oder aufregende Story.



Dieser Boss greift stur in eine Richtung an und lässt Felsbrocken regnen. Keine Herausforderung.