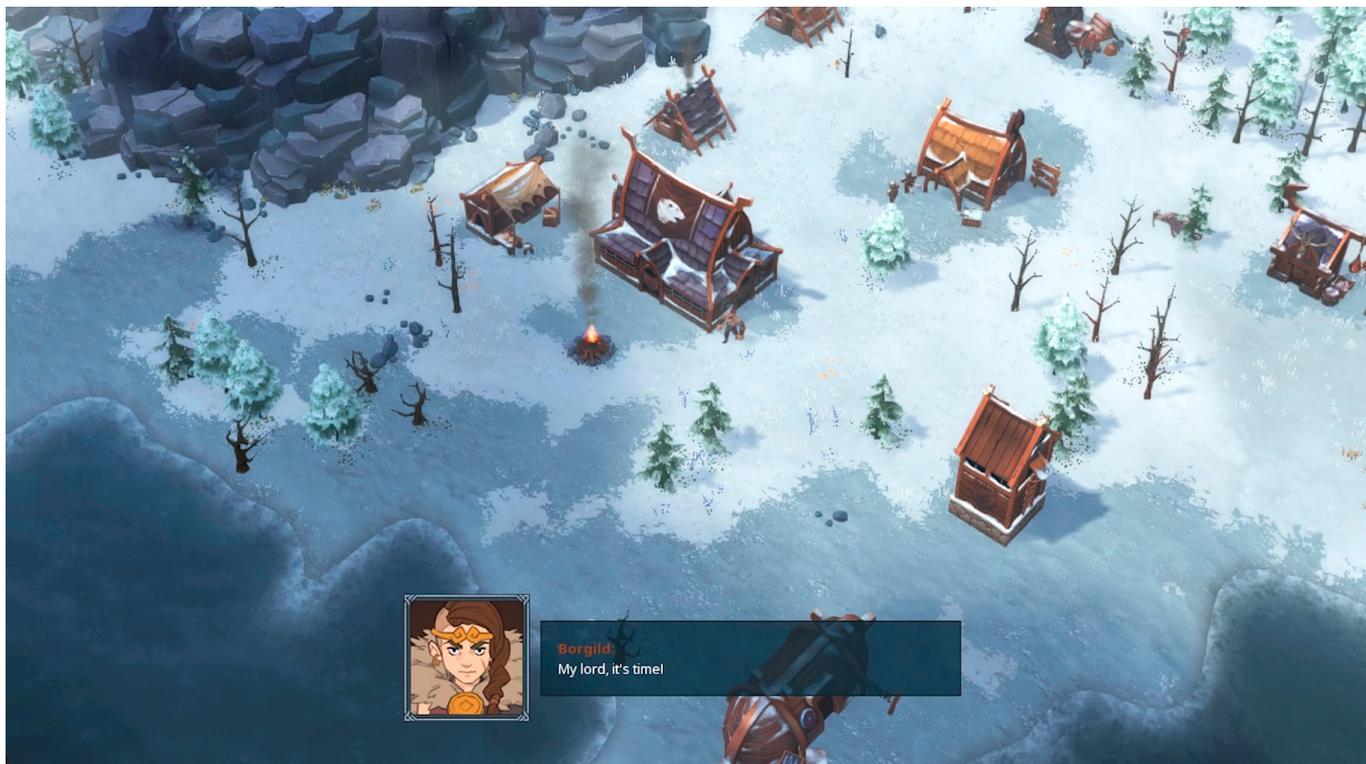


Northgard

# AUFBAUSTRATEGIE TRIFFT AUF GAME OF THRONES

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Shiro Games** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **2017**



In manchen Missionen können wir unseren Clan wählen, hier ist der Bär gesetzt.

**Noch 2017 steht der Release der ersten Kampagnenmissionen von Northgard an – und die könnten die perfekte Abrundung für das Early-Access-Spiel werden.**

Von Maurice Weber

Northgard ist wohl eins der besten Beispiele für vorbildlichen Early Access: Schon jetzt läuft das Aufbauspiel wunderbar rund und fesselt mit seinem gelungenen Mix aus Die Siedler und Banished. Aber irgendwas Entscheidendes fehlt trotzdem noch! Wie wär's

mit einer Singleplayer-Kampagne? An der schrauben die Entwickler gerade mit Hochdruck. Die ersten Missionen sollen noch vor Weihnachten erscheinen, der volle Feldzug dann zum finalen Release im ersten Quartal 2018. Nun bekamen wir erstmals einen kompletten Einsatz zu sehen – und der ließ sich richtig vielversprechend an!

#### Ein Hauch von Game of Thrones

Eine riesige Mauer aus Eis, eine Armee aus Untoten und ein Winter, der Jahre dauern kann: Zufall oder nicht, die gezeigte Northgard-Mission lässt sofort »Game of Thrones«-Stimmung aufkommen. Unsere Wikinger

sind auf einen massiven Frostwall gestoßen, an dem sie nicht vorbeikommen. Die simple Lösung: Warten, bis er im Frühling wegtaut! Was die Sache aber verkompliziert, ist die Horde gefrorener Untoter vor der Mauer. Auch die taut im Frühling auf und wird dann über unsere Siedlungen hereinbrechen. Zum Glück dauert der Winter hier lang, wir haben also ein paar Jährchen Zeit zur Vorbereitung. So macht dieser Einsatz genau das, was eine gute Singleplayer-Kampagne tun sollte: Er stellt uns vor einzigartige Herausforderungen, die wir nicht im Gefechtsmodus finden. Und spielt dabei trotzdem mit den wichtigsten Mechaniken des Spiels wie eben dem

Jahreszeitenwechsel, aber auf interessante und neuartige Weise. Schaffen das alle Missionen und decken dabei die volle Bandbreite von Northgard ab (etwa auch mal Einsätze, die sich mehr auf Handel als wie hier lediglich auf das militärische Vorgehen konzentrieren), könnte die Kampagne das krönende i-Tüpfelchen für ein bereits jetzt schon sehr gutes Aufbauspiel werden.

### 15 Stunden Expedition

Der Northgard-Feldzug soll um die 12 Missionen umfassen und rund 15 Stunden Spielzeit bieten. Er erzählt die Geschichte einer Wikingerexpedition, die aus ihrem Heimatland in das sagenumwobene Northgard fliehen muss – und dort völlig unerwartet nicht nur mit Winter und Wölfen, sondern auch mit mythologischen Monstern wie Walküren, Draugr und sogar Drachen zu kämpfen hat. Die Inszenierung über leicht animierte Standbilder ist technisch zwar nicht sonderlich beeindruckend, wirkt aber trotzdem passend und stimmungsvoll. Im Laufe der Story scharen wir eine Gruppe von Gefährten um uns, die jeweils einen der fünf unterschiedlichen Clans repräsentieren. Vor Beginn einer Mission dürfen wir dann wählen, welchen wir diesmal spielen wollen. Manchmal ist das aber auch festgelegt: In unserem Beispieleinsatz etwa muss man den Clan des Bären nehmen, weil der im Winter weniger Strafen erleidet und deswegen am besten dafür gewappnet ist. Dafür begleiten uns Hirsch und Wolf als verbündete Spieler. Noch nichts verraten wollten uns die Entwickler zum geheimen letzten Clan – außer, dass es vielleicht gar nicht der letzte sein wird! »Wir experimentieren gerade mit mehreren Ideen«, erzählt Studiogründer Nicolas Cannasse. Möglicherweise kriegt Northgard also noch mehr Inhalte als bislang gedacht. Wir würden uns freuen. Denn alles, was wir bislang gespielt und gesehen haben, macht einen erstklassigen Eindruck. ★



Die Kampagne soll um die 12 Missionen umfassen und linear ablaufen.



Der Bärenclan hat sich darauf spezialisiert, Feinde und den Winter mit Zähigkeit zu überdauern.

### Die Jahreszeiten

Die Jahreszeiten spielen auch in der Solokampagne eine wichtige Rolle. An einer Stelle kommen wir wegen eines Eiswalls nicht weiter. Nun ist Warten auf Tauwetter angesagt – doch das tun auch die schockgefrosteten Untoten.



**Maurice Weber**  
@Froody42



Schon in den Skirmish-Modus von Northgard habe ich ganze Nächte versenkt – hatte aber trotzdem nach einer Weile das dringende Bedürfnis nach ein wenig mehr Inhalt und Abwechslung. Eine schön umfangreiche Kampagne ist also genau das Richtige, um das Spiel zum Release endgültig abzurunden! Und tatsächlich scheinen die Entwickler einen richtig guten Feldzug für ihren Aufbau-Überraschungshit zu basteln. Die Mission, die ich gesehen habe, glänzte mit besonderen Zielen und Bedingungen und bot so ein merklich anderes Strategie-Erlebnis als das bisherige Spiel. Weiter lässt sich also festhalten: Northgard ist auf einem tollen Weg!