

## Northgard

# WIKINGERN FÜR ANFÄNGER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Shiro Games** Entwickler: **Shiro Games** Termin: **7.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Ist das Wikinger-Siedler nur ein Geheimtipp oder wird es mit seiner Solo-Kampagne zur ernsthaften Konkurrenz im Genre?

Von Michael Herold

Im Februar 2017 startete Northgard auf Steam in den Early Access und wir haben es in unseren ersten (Online-)Artikeln zu einem vielversprechenden Aufbaustrategie-Geheimtipp erklärt. Die wichtigste Neuerung der nun 20 Updates älteren, vollständigen Version ist die Solo-Kampagne. Darin verfolgen wir die Geschichte des Wikingers Rig, der nach einem feigen Überfall durch die Schurken des Rabenclans als letzter Überlebender seiner Sippe übrigbleibt. Rig schwört Rache zu nehmen und macht sich deshalb auf in das unbekannte Land Northgard.

Im Verlauf der elf abwechslungs- und wendungsreichen Story-Kapitel kämpfen wir uns durch eine raue und kalte Wikingerwelt.



**Michael Herold**  
@michiherold



Ich war überrascht, wie schnell ich in Northgard drin war. Während ich bei anderen Aufbau-Strategiespielen erstmal zig Einheiten, Ressourcen und Gebäudearten kennenlernen muss, funktionierte der Einstieg in das Wikinger-Siedler super angenehm und im Handumdrehen. Das gilt auch für die fantastische Kampagne. Von Anfang an stehe ich voll hinter dem Helden Rig und will gemeinsam mit ihm und meinen kleinen Wikinger-Freunden Rache nehmen und die Welt erobern.

Auch wenn Northgard (noch) nicht perfekt ist, ist es dennoch ein vorbildliches Beispiel für eine gelungene Early-Access-Phase. Denn nachdem ich bereits zum Start vor einem Jahr vom einfachen Solo-Modus begeistert war, haben die Entwickler zwölf Monate lang durchweg gute Arbeit geleistet und massig tolle Neuerungen geliefert. Nicht viele Titel schaffen es, selbst nach so langer Zeit so rund aus dem Early Access herauszukommen wie Northgard.

Anders als man es von Wikingern erwarten sollte, plündern und brandschatzen wir dabei allerdings nicht nur ein Dorf nach dem anderen, sondern bauen auch Handelsrouten auf, befreien Wälder von Wölfen und Monstern oder erforschen alte Steinkreise voller Runen. Zu Beginn jedes Kapitels starten wir nur mit einem Gemeindehaus und einer Handvoll Siedler in der Wildnis. Anschließend heißt es Ressourcen sammeln und das Siedlungsgebiet vergrößern. Northgard ist dabei extrem einsteigerfreundlich und wir gewinnen schnell einen Überblick über das Ressourcenmanagement.

### Satte Siedler sind gute Siedler

Indem wir Gebäude wie Holzfällerhütten, Bergwerke oder Jagdhütten errichten und ihnen normale Siedler zuweisen, verwandeln sich unsere Wikinger in Holzfäller, Bergarbeiter und Jäger. Die fangen dann automatisch an, unseren Vorrat an Holz, Stein und Nahrung zu vergrößern. Wie gut wir gerade ausgerüstet sind, erkennen wir allerdings nur an Zahlen am oberen Bildschirmrand, und die müssen wir unbedingt immer im Auge behalten. Denn parallel zur Produktion verbrauchen wir unsere Vorräte auch ständig, etwa um neue Gebäude zu errichten oder zerstörte Häuser zu reparieren.

Bilden wir Späher aus, erforschen diese die freien Felder um unsere Siedlung herum. Indem wir eine gewisse Menge unserer Nahrung opfern, besiedeln wir benachbarte Gebiete und erhalten so Platz für weitere Gebäude. Unser Gemeindehaus produziert derweil pausenlos neue Siedler, zumindest solange im Dorf Zufriedenheit (also etwa kein Hunger) herrscht und genug Häuser vorhanden sind. Leerlauf gibt es also nie.

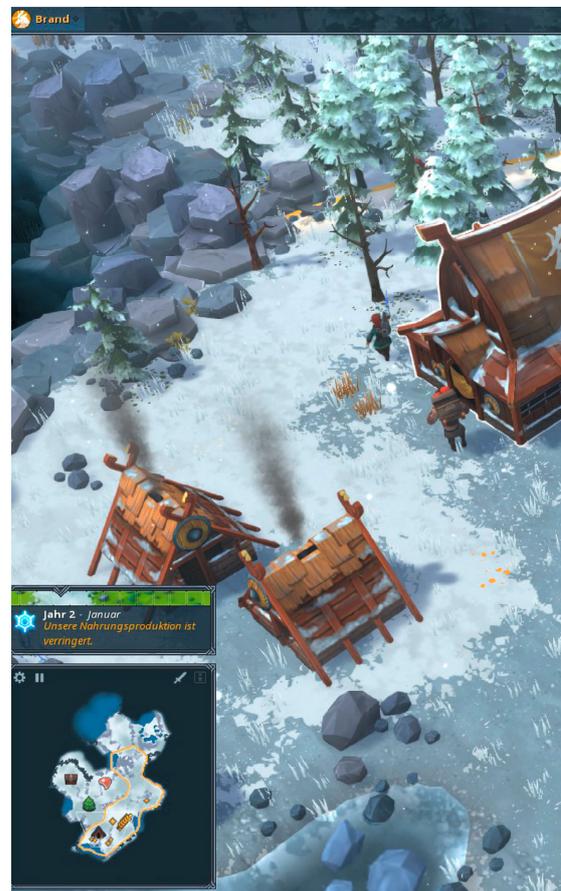
### Die Natur ist unser größter Feind

Zu gerne schauen wir unseren kleinen Wikingern beim Schuften zu, denn das Herumwuseln erinnert verblüffend an Die Siedler. Viel Zeit bleibt uns aber nicht zum Staunen. Denn das Wachstum unseres Dorfs wird nicht nur durch gegnerische Clans bedroht, sondern vor allem durch die gefährliche Umwelt von Northgard.

In vielen Gebieten lauern zum Beispiel wilde Wölfe, Walküren oder sogar Drachen. Wollen wir solche Felder besiedeln, sollten

wir zunächst ein Ausbildungslager bauen und einige Siedler in Krieger verwandeln. Für einen Kampf müssen wir unsere Kriegsmete auswählen (entweder einzelne Kämpfer per Mausclick oder alle auf einmal über das Charakterfenster) und in ein vom Feind besiedeltes Feld schicken. Dort prügeln sie automatisch auf alles ein, was sich bewegt.

Auch Erdbeben, Rattenplagen und der eiskalte Winter bedrohen regelmäßig unser Dorf. Zum Glück kündigt uns das Spiel solche Bedrohungen rechtzeitig an, sodass wir Zeit für entsprechende Vorbereitungen haben und nicht unfair überrascht werden. Steht zum Beispiel im nächsten Winter ein besonders aggressiver Blizzard an, müssen wir unbedingt genügend Nahrung und Feuerholz vorrätig haben, um die Kälte zu überstehen. Tun wir das nicht, produzieren unsere Dorfbewohner aus lauter Unzufriedenheit



weniger Nachschub oder verhungern sogar. Diese Gefahren aus der Spielwelt sind das große Alleinstellungsmerkmal von Northgard. Während der Siedlungsbau und die Kämpfe angenehm simpel gehalten sind, hält uns die allgegenwärtige Bedrohung aus der Natur pausenlos auf Trab, ohne uns von den eigentlichen Questzielen abzuhalten.

### Game of Clans

Im Verlauf der Kampagne schließen sich unserem Helden Rig nach und nach neue Hauptmänner aus allen sechs Clans im Spiel an. In jedem Kapitel steuern wir deshalb eine andere Fraktion und so lernen wir ganz nebenbei ihre unterschiedlichen Spezialfähigkeiten kennen. Der Hirsch-Clan startet zum Beispiel mit zusätzlichen Rohstoffen, die Krieger des Bären-Clans dagegen verlieren im Winter keine Angriffskraft. Die Kampagne dient also auch als eine Art Clan-Tutorial, und mit dem darin erlangten Wissen starten wir auch in den anderen Online- und Offline-Modi von Northgard durch. Dort können wir in Solo- oder Mehrspieler-Parteien gegen die KI oder andere Spieler antreten.

Northgard bietet dabei erfreulich viele Einstellungsmöglichkeiten. Wir dürfen unseren Clan, die Kartengröße, die Feindseligkeit der Spielwelt, den Spielmodus, die Siegbedingungen und den Kartentyp festlegen. Bei letzterem gibt es zwar insgesamt sieben Map-Arten zur Auswahl, jedoch unterscheiden diese sich nur minimal in ihrer Optik. Bäume, Wiesen und Felsen bestimmen einfach in jeder Karte das Bild von Northgard.



Besonders hübsch ist Northgard zwar nicht, die charakteristische Comic-Grafik und das kantige Design passen aber dennoch gut ins Wikinger-Setting.

### Nicht perfekt, aber stimmig

Ohnehin gewinnt das Spiel sicher keinen Schönheitspreis. Die Spielwelt ist zu detailarm und besteht im Sommer fast ausschließlich aus den tristen Farben grau, Braun und Dunkelgrün. Im Winter ist dagegen einfach alles weiß. Die Comic-Optik und der beinahe schon düstere, aber dennoch passende Soundtrack sorgen trotzdem für eine dichte Wikinger-Atmosphäre. Wirklich nervig sind allerdings manche Schlechtwettereffekte, zum Beispiel wenn dichter Nebel unsere Sichtweite stark eingeschränkt.

Der Vorteil der recht simplen Präsentation ist aber, dass Northgard sehr anspruchslos und selbst zum Spielen auf Notebooks ge-

eignet ist. Aus dem Geheimtipp ist also ein überzeugendes Aufbau-Strategiespiel geworden. Mit der Konkurrenz in der Größenordnung von Die Siedler, Tropico oder Anno kann Northgard es zwar nicht ganz aufnehmen, doch gerade für Genre-Einsteiger ist es bestens geeignet. Besonders erfreulich ist außerdem, dass die Entwickler von Shiro Games Northgard weiterhin ausbauen und verbessern wollen. Wir sind jetzt schon gespannt, wie Northgard nach den nächsten 20 Updates aussehen wird. ★



Das Gemeindehaus generiert neue Bewohner, aber nur solange unsere Siedler zufrieden sind.

## NORTHGARD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2.0 GHz / Athlon II X2 450	i5 3,1 GHz Quad Core / Ryzen R3 1200X
Geforce GTX 450 / Radeon 5750 HD	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7800
1 GB RAM / 400 MB Festplatte	2 GB RAM / 400 MB Festplatte

### PRÄSENTATION

- charmante Comic-Grafik
- stimmungsvoller Soundtrack
- schick inszenierter Jahreszeitenwechsel
- geringe Sichtweite bei schlechtem Wetter
- Spielwelt eintönig und detailarm

### SPIELDESIGN

- ausgewogene Mischung aus Aufbau und Kämpfen
- viele Herausforderungen durch Winter und Monster
- Jahreszeiten-Wechsel erfordert Planung
- keinerlei Leerlauf
- eingängige Bedienung

### BALANCE

- sehr einsteigerfreundlich
- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne dient als Tutorial für alle Clans
- fordernde, aber faire Umwelt
- selbst auf mittlerer Schwierigkeit etwas zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY

- raue und kalte Wikingerwelt
- passende Monster wie Walküren
- spannende Rache Geschichte
- Wuselfaktor wie aus einem Siedler-Spiel
- Spielwelten unterscheiden sich optisch nur minimal

### UMFANG

- Solo-Kampagne mit elf Kapiteln
- Online- und Offline-Modi mit flexiblen Einstellungen
- drei Kartengrößen
- sechs unterschiedliche Clans
- wenig Gebäudetypen

### FAZIT

Durchweg gelungenes Indie-Aufbau-Strategiespiel, das sich vor der Genre-Konkurrenz nicht verstecken muss. Odin wäre stolz!

84