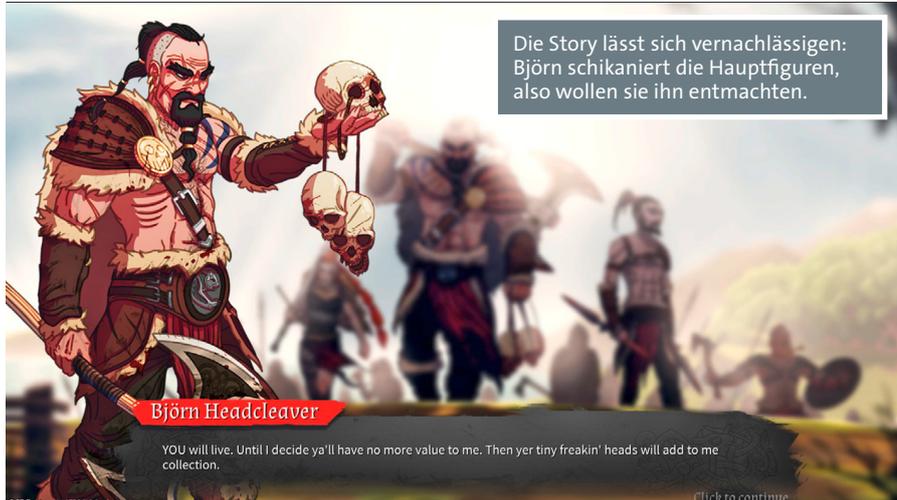


Dead in Vinland

BJÖRN WILL BROTE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Playdius Games** Entwickler: **CCCP** Termin: **12.4.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**



Hier gibt's Story, Rundenstrategie, Rollenspielelemente und massiv Komplexität.

Von Elena Schulz

Das Setting macht schon einmal neugierig: Eine nordische Fantasy-Welt lockt mit schön gemalten Landschaften und Figuren sowie passenden Soundtrack-Klängen. Story und Atmosphäre stecken bei Dead in Vinland aber zugunsten der Spielerfahrung zurück. Wir steuern eine Wikinger-Familie bestehend aus Vater Eirik, Mutter Blodeuwedd, der gemeinsamen Tochter Kari und Blodeuwedds Schwester Moira. Nachdem ihr Dorf überfallen wurde, strandet die Familie auf einer Insel, wo sie mit dem Banditenführer Björn Headcleaver konfrontiert wird. Björn verlangt von den Neuankömmlingen fortan

Tribute in Form von Vorräten, die sie ihm wöchentlich übergeben müssen. Die Familie will sich das nicht gefallen lassen und entwickelt einen Plan, den Tyrannen zu stürzen. So viel zur vergleichsweise lahmen Hauptgeschichte. Doch wo uns die Story im Stich lässt, springen die Charaktere ein: Ihre Hintergrundgeschichten beschäftigen sich mit teilweise ernsten Themen wie Verschleppung und Misshandlung. Es gibt auch heitere Gespräche, grade hier fällt aber immer wieder auf, dass das Niveau der Dialoge schwankt. Besonders Moiras Berichte über ihre früheren Beziehungen sind eher zum Fremdschämen. Wir raten zum Wegklicken.

Rundenweise überleben

Aufmerksamer sollte man bei den Spielmechaniken sein: Wasser und Holz sind unsere

wichtigsten Ressourcen, da wir nur mit Feuer Regenwasser zu überlebenswichtigem Trinkwasser abkochen können. Danach kommt Nahrung, die wir entweder beim Erkunden, Jagen und Fischen erhalten oder selbst anbauen, wenn wir unser Lager erweitern. Das funktioniert über eine Crafting-Station, über die wir Erweiterungen wie einen Jagdplatz oder ein Lazarett hinzufügen können. Allerdings laufen nicht nur die Kämpfe rundenbasiert ab, sondern auch der Alltag. Er besteht mit Morgen, Nachmittag und Abend aus drei Abschnitten. In den ersten beiden teilen wir jeder Figur eine Aufgabe wie Wasserabschöpfen oder Erkunden zu, die sie dann bis zur nächsten Phase ausführt. Abends sammeln sich die Charaktere in der Hütte, wo wir Gesprächen lauschen und Essen und Trinken verteilen.

Willkommen im Werte-Chaos

Der Erfolg der einzelnen Aktionen hängt dabei von den Werten und Fähigkeiten der Figuren ab. Sie verfügen über fünf Hauptwerte: Erschöpfung, Hunger, Leiden, Verletzung und Depression. Steigt einer davon auf 100, stirbt der Charakter. Bei unwichtigeren Personen geht das Spiel dann einfach weiter, ist eine Schlüsselfigur wie Eirik betroffen, endet die Partie aber.

Hinzu kommen unterschiedlich verteilte Talente, die sich mit der Zeit beim Ausführen der Tätigkeit noch weiter verbessern. Wer viel jagt, erhält zum Beispiel Boni auf Jagen und Tarnung. Je höher





Elena Schulz
@Ellie_Libelle



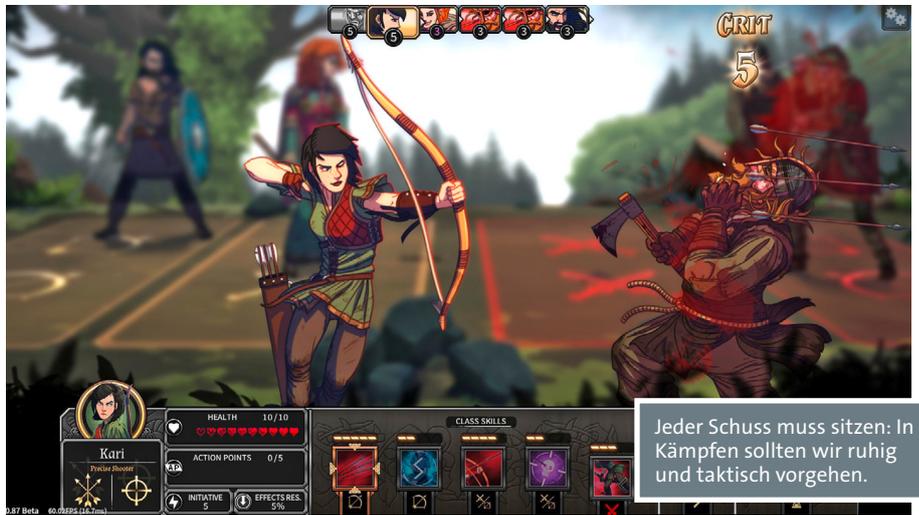
Dead in Vinland hat tatsächlich geschafft, das Rundenstrategie-Suchtprinzip eines Civilization auf ein Survival-Spiel zu übertragen. Das »Eine Runde geht noch«-Gefühl macht mir Mechaniken schmackhaft, die mir in Spielen wie Ark: Survival Evolved oder Dark and Light eher dröge vorkamen. Ich habe Spaß daran, für jede Figur die perfekte Tätigkeit zu finden, ihre Werte im Auge zu behalten und dabei meine Ressourcenproduktion zu optimieren.

Nur die Gesamtgeschichte enttäuscht mich, weil sie sich zu sehr nach Happen anfühlt statt nach einer runden Story. Ich habe weder das Gefühl, dass sich etwas entwickelt, noch dass wirklich viel in Dead in Vinland passiert. Schade, dabei böte gerade die nordische Mythologie viel an interessanten Fantasy-Elementen!

dieser Wert, desto besser gelingt die Tätigkeit. Man bekommt also zum Beispiel mehr Fleisch oder mehr Holz in einer Phase.

Die Eigenschaften als dritte Wertekategorie werden vor allem beim Erkunden wichtig. Die Insel unterteilt sich in unterschiedliche Felder, die mit der Zeit aufgedeckt werden und jeweils eine Interaktionsmöglichkeit bieten. Darunter sind neben banalen Dingen wie ein Schiffswrack zum Plündern auch immer wieder mächtige nordische Artefakte oder gar Götter. Die können uns enorme Boni verleihen, wenn unsere ausgewählte Figur über genügend Mut oder Weisheit verfügt, sich ihnen zu nähern. Sind diese Werte zu niedrig, kann es aber zu gefährlich hohen Depressionen oder gar Flüchen kommen.

Flüche nehmen über mehrere Runden einen unangenehmen Einfluss, bevor sie verschwinden. Ist jemand beispielsweise ein guter Jäger, leidet aber unter Angst, wird sein Jagdwert zeitweise gesenkt. Immerhin kann man auf Erkundungstour auch neue Figuren rekrutieren, die mit anpacken – aber natürlich auch versorgt werden müssen.



Kämpfe für Taktiker

Stoßen wir beim Erkunden auf Björns Schergen, kommt es zum Kampf. Die Kämpfe laufen rundenbasiert in einem 2D-Bildschirm ab, ähnlich wie bei Darkest Dungeon. Wir wählen drei Charaktere aus, können also Verletzte auch mal schonen. Jeder unserer Kämpfer gehört einer Klasse an, die abseits der Gefechte keine Rolle spielt, und bringt direkte Angriffe, Buffs und Debuffs mit. Pro Zug steht uns allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung. Klassenspezifisch kommen noch Besonderheiten hinzu, wie höhere Reichweite bei Bogenschützen oder bei Schildträgern die Option, andere Spielfiguren zu schützen.

Die Kämpfe sind selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad fordernd und werden schwerer, je näher man dem feindlichen Lager kommt. Immerhin kann man die eigenen Fähigkeiten im Kampf und außerhalb durch das Rollenspiel-Levelsystem nach Wunsch ausbauen. Allerdings muss man für jeden Bonus meistens auch einen Malus in Kauf nehmen, wer mehr Verteidigung möchte, opfert beispielsweise Beweglichkeit.

Dörrfisch-Frust

Damit ist Dead in Vinland in seinen Grundzügen einfach zu lernen, aber in der Tiefe schwer zu meistern. Dabei helfen drei anpassbare Schwierigkeitsgrade und Speicherstände, die man bei einem Fehler laden kann. Wer es hart mag, darf Checkpoints

aber ganz deaktivieren. Nur die etwas schiefe Balance macht das Spiel teilweise frustrierend. Beispielsweise beträgt beim Dörren von Lebensmitteln die Chance, dass etwas verdirbt oder ein Tier es stiehlt, nur 20 Prozent, bei uns sind aber über mehrere Tage trotz gutem Wetter sämtliche Dörrspesen den Tieren oder der Verwesung zum Opfer gefallen. Im Kampf geht ebenfalls extrem oft ein Angriff daneben und macht nur minimalen Schaden, während Feinde ordentlich reinhauen. Dead in Vinland ist damit ein hartes Survival-Spiel, das einem durch seine Gemächlichkeit aber genug Zeit gibt, zu planen und zu organisieren – wenn man sich auf das komplexe Spielprinzip einlässt. ★

DEAD IN VINLAND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8 GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 210 / Radeon X600 Series
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



individuellere Zeichenstil abwechslungsreich gestaltete Figuren passender nordischer Soundtrack etwas hölzerner Gesichtsausdrücke keine Vertonung

SPIELDESIGN



Funktionen durchdacht guter Mix aus Kämpfen, Management und Geschichte Rundenprinzip motiviert viele Eigenschaften und Talente Permadeath sorgt für Spannung

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade ausführliche Erklärungen einfach zu lernen, schwer zu meistern faire Speicherpunkte manchmal unfair durch schlechtes Balancing

ATMOSPHÄRE / STORY



interessante, vielseitige Figuren ernste Themen Entscheidungen beeinflussen Beziehungen und Geschichte Haupthandlung belanglos teilweise schlecht geschrieben

UMFANG



14 unterschiedliche Figuren zum Rekrutieren Karte mit 150 Arealen und Interaktionsmöglichkeiten Lager durch Crafting ausbauen zahlreiche nützliche Items hoher Wiederspielwert

FAZIT

Dead in Vinland ist ein komplexes Survival-Spiel, das clever das Rundenprinzip nutzt, um Spieler langfristig zu motivieren.

