

Kingdom: Two Crowns

DREI KNÖPFE FÜR DEN KÖNIG!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Noio, Coatsink** Termin: **11.12.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein Aufbaustrategiespiel als 2D-Sidescroller? In den Kingdom-Spielen klappt das hervorragend!

Von Alexander Praxl

Das Leben als König (oder Königin) in Kingdom: Two Crowns ist eine einzige Prüfung. Denn Nacht für Nacht strömen fiese Monster aus Portalen im Osten und Westen zur Kartenmitte, wo der Monarch sein Lager errichtet hat. Die Viecher haben es auf seine Krone abgesehen: Gelingt es einem Monster, sie zu klauen, ist das Spiel verloren. Um das zu verhindern, errichtet der Spieler tagsüber Mauern an den Außengrenzen seiner Basis, platziert Wachtürme und heuert Bogenschützen an. Wenn die Sonne untergeht, ziehen sich der Herrscher und seine Untertanen hinter die Palisaden zurück und versuchen, den Angriff abzuwehren.

Der Tag-Nacht-Wechsel gibt den Rhythmus des Spiels vor. Tagsüber kann man es wagen, die seitscrollende 2D-Karte zu erkunden und dabei neue Untertanen, die regelmäßig in kleinen Lagern mitten im Wald erscheinen, mit einer Goldmünze anzuheuern. Oder man lässt seine Arbeiter Bäume fällen, um neues Bauland zu erschließen. Nachts heißt es dann, schnell hinter die Mauern zurückzukehren in der Hoffnung, dass diese in der derzeitigen Ausbaustufe den immer stärker werdenden Monsterangriffen standhalten. Das richtige Timing ist dabei genauso entscheidend wie die angeordnete Baureihenfolge. Denn nur den Herrscher steuert man direkt, seine Untertanen reagieren auf die Aufträge, die man ihnen erteilt. Man muss also einschätzen können, ob es die Holzfäller rechtzeitig zum Einbruch der Dunkelheit zurück zur Basis schaffen, oder ob eine neu errichtete Mauer auch

rechtzeitig fertig wird, ehe die nächste Nacht anbricht. In Two Crowns sind die Entwickler ein wenig vom Roguelike-Prinzip der Vorgänger abgerückt: Wer hier verliert, findet auf den bereits gespielten Inseln zumindest Teile der Infrastruktur wieder vor.

Ein ungewöhnliches Spiel

Kingdom: Two Crowns ist ein ungewöhnliches Spiel. Das beginnt schon bei der Perspektive, für die sich die Entwickler entschieden haben: ein 2D-Sidescroller. Das kennt man von Adventures oder Jump-and-Run-Spielen, aber eher seltener vom Aufbaustrategie-Genre. Und, um hier keine Missverständnisse aufkommen zu lassen, Kingdom: Two Crowns ist ein waschechtes Strategiespiel, in dem es darum geht, im richtigen Moment die richtigen Entscheidungen zu treffen – auch wenn man das dem Titel auf den ersten Blick nicht ansieht.

Noch ungewöhnlicher ist die minimalistische Steuerung: Man kann nach links und rechts reiten, und das langsam oder schnell. Per Knopfdruck lässt man Goldmünzen fallen oder investiert sie in ein Bauvorhaben,

Zwei Herrscher

Die wichtigste Neuerung von Two Crowns ist der Koop-Modus – sowohl online als auch lokal per Splitscreen. Wenn zwei Monarchen gleichzeitig an einer Karte spielen, eröffnet das nochmal ganz neue, taktische Möglichkeiten. Ein Hauptproblem der Kingdom-Spiele ist nämlich, dass man schlicht nicht überall sein kann und sich gut überlegen muss, auf welcher Seite man sein Königreich erweitert, während Bogenschützen, Ritter, Mauern und Türme auf der anderen Seite selbständig mit den Monsterangriffen fertig werden müssen. Dieses Problem hat man im Mehrspieler-Modus nicht mehr – und natürlich gibt es kaum etwas Besseres, als eine gepflegte Partie Couch-Koop!



Der Koop-Modus eröffnet neue, taktische Möglichkeiten. So kann etwa ein Spieler die Karte erkunden, während der andere die Verteidigung beaufsichtigt.



Alexander Praxl
@gamestar



Ja, die Interaktionsmöglichkeiten in Kingdom: Two Crowns halten sich in Grenzen, dennoch trifft man laufend relevante Entscheidungen. Während man über die wunderschöne 2D-Karte reitet, überlegt man ständig, ob und wie weit man seine Festung erweitert und ob man es wagen soll, noch ein Stückchen Wald abzuholzen. Ob man noch einen Turm bauen kann oder die Bogenschützen für die Jagd benötigt – und sogar, wo man seine Spielfigur abstellt, damit sie nicht zu viele Münzen einsammelt, wenn das Säckel wieder einmal voll wird. Das langsame, mit Planung einher gehende Erkunden des Levels hat teilweise etwas regelrecht Meditatives. Und weil das Spiel sich nicht die Mühe macht, seine Mechaniken zu erklären, ist man gefordert, Dinge selbst herauszufinden.



Trotz der relativ simplen Pixel-Optik zaubert das Spiel immer wieder wunderschöne Szenarien auf den Bildschirm.

indem man an der richtigen Stelle auf der 2D-Map den Button gedrückt hält. Weil aber die Münzen kontextabhängig immer etwas anderes bewirken, ergibt sich eine überraschende taktische Tiefe. An dafür vorgesehenen Orten errichten wir etwa Mauern oder verstärken bereits vorhandene Palisaden. Innerhalb der Basis kaufen wir diverse Werkzeuge und Waffen, die sich der nächste freie Untertan schnappt und so zum Bauarbeiter, Bogenschützen oder Farmer wird.

Reif für die Insel

Ziel des Königs ist es, auf fünf Inseln die Quelle der Monsterhorden – ein besonders großes Dimensionstor an einem Ende der Karte – ausfindig zu machen und mit einer Bombe zu zerstören. Die kann man aber nicht von Anfang an konstruieren: Um höhere Technologiestufen freizuschalten, muss man zunächst einen Steinbruch und schließlich eine Eisenmine auf anderen Inseln finden und ausbauen. Dorthin gelangt man, indem man seine Arbeiter auf jeder Insel ein Schiffswrack reparieren lässt, das die Überfahrt ermöglicht. Das war schon im Vorgänger Kingdom: New Lands von 2016 so. Neu in Two Crowns ist nun, dass man auch wie-

der auf bereits gespielte Inseln zurückkehrt und diese weiter ausbaut.

Bis es allerdings soweit ist, holt man hektarweise Wald ab, vergrößert seine Basis und heuert genügend Soldaten an, um die Offensive zu wagen. Auch hier spielt das richtige Timing die entscheidende Rolle: Wer zu früh angreift, scheitert vermutlich schon auf dem Weg zum Portal. Zu lange darf man sich aber auch nicht Zeit lassen, da einerseits die Monsterwellen von Nacht zu Nacht stärker werden, andererseits die Einnahmequellen nicht unbegrenzt vorhalten. Hinzu kommt, dass man anfangs nicht unbegrenzt Münzen horten kann: Ist das Säckel des Königs rechts oben auf dem Bildschirm voll, purzeln überschüssige Münzen heraus.

Ab nach Asien

In Two Crowns gibt es ein zweites Szenario, das Gebäude und Einheiten im Stil des europäischen Mittelalters mit Modellen aus dem feudalen Japan austauscht. Das sorgt nicht nur optisch für Abwechslung, sondern bringt auch einige rudimentäre neue Spielmechaniken mit sich. So bestehen etwa die Bambuswälder aus deutlich mehr einzelnen Bäumen, was sich auf das gewohnte Timing

auswirkt. Und statt den neuen Speerträgern im klassischen Szenario, die sich hervorragend für die Verteidigung eignen und außerdem Fische fangen und damit gelegentlich Münzen abwerfen, gibt es einen Ninja, der sich komplett anders spielt. So zwingt das neue Szenario alte Kingdom-Hasen zum Umdenken und verschafft – neben dem Koop-Modus – dem neuen Serienteil seine Daseinsberechtigung. ★

KINGDOM TWO CROWNS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E7300 / Phenom X4 9850
Geforce 8800 GTX / Radeon HD 4770
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 540 / Phenom II X4 910
Geforce GTX 1070 Ti / Radeon R9 290
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- charmante Pixel-Optik
- atmosphärischer Soundtrack
- stimmige Soundeffekte
- Japan-Skin sorgt für Abwechslung
- teilweise unübersichtlich

SPIELDESIGN



- minimalistische Steuerung
- taktischer Tiefgang
- richtiges Timing entscheidend
- unterschiedliche Reittiere
- Untertanen teilweise eigenwillig

BALANCE



- Inseln werden erst nach und nach schwerer
- Learning by Doing
- nur rudimentäres Tutorial
- nur ein Savegame
- eine falsche Entscheidung kann das Ende bedeuten

ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmungsvoller Tag-Nacht-Wechsel
- meditativer Spielablauf
- eindrucksvolle Bildhintergründe
- keine Hintergrundstory
- Herrscher nicht individualisierbar

UMFANG



- fünf immer größere Inseln
- Koop-Modus
- Japan-Szenario mit neuen Spielmechaniken
- immer gleicher Ablauf
- weniger Roguelike als der Vorgänger

FAZIT

Hinter Pixel-Optik, 2D-Perspektive und minimalistischer Steuerung verbirgt sich ein erstaunlich komplexes Strategiespiel.



Nachts zieht man sich hinter die Mauern zurück, um eine weitere Monsterwelle abzuwehren.