

Kingdom Under Fire 2

STELLENWEISE UNTERHALTSAMER ALS KEUCHHUSTEN

Genre: **MMORPG/Echtzeitstrategie** Publisher: **Gameforge** Entwickler: **Blueside Inc.** Termin: **18.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **ab 30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)** Enthalten in: **-**

Die Mischung aus MMORPG und Echtzeitstrategie macht gelegentlich Laune, langweilt aber auch. Ein Spielbericht.

Von Sascha Penzhorn

Schickt mir doch die Kollegin Petra Schmitz noch kurz vor Weihnachten eine Nachricht. Ob ich denn wohl zwischen den Jahren etwas Geld verdienen möchte. Also bereite ich mich vor: Erdnussbutter, ein Zwerghamster, ein extralanges Papprohr und meine Webcam. »Ich bin bereit«, antworte ich. »Gut. Hier ist ein Key für Kingdom Under Fire 2.« Ha! In diesem Augenblick freue ich mich noch, weil mein erster Job fürs neue Jahr wohl doch nicht so schmutzig werden würde wie erwartet. Ich habe ja keine Ahnung!

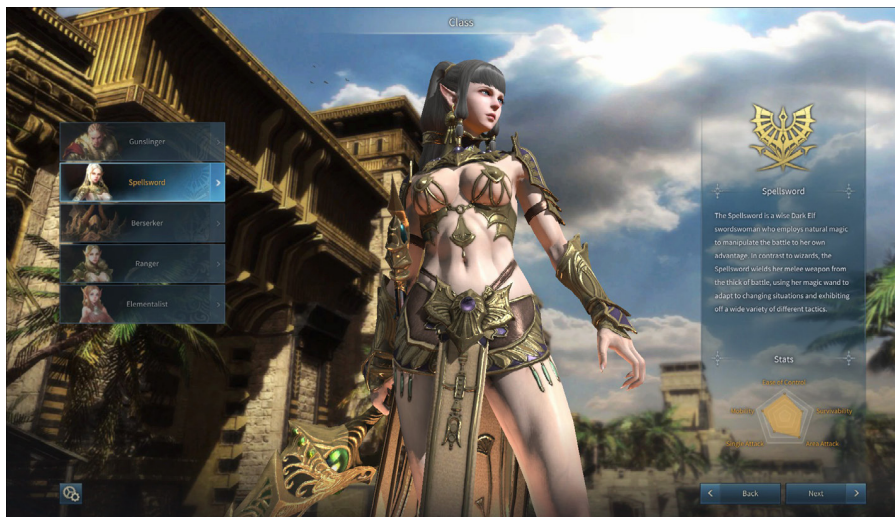
Gender-Lock und Google Translate

Als die Festtage überstanden sind, werfe ich zum ersten Mal das Spiel an und wähle zwischen fünf spielbaren Klassen. Die sehen aus wie in jedem Online-Spiel, das seine Wurzeln in Korea hat: Ein Typ mit Schwert und zwei Pistolen, der eindeutig Mitglied einer Boyband ist. Ein anderer Typ mit Schwert, das aber größer ist als er selbst. Drei Mädels mit Bogen und/oder magischen Fähigkeiten, allesamt mit spitzen Ohren. Das Budget für Bekleidung wird von Figur zu Figur immer geringer. Die Geschlechter sind je Klasse fest vorgegeben. Ist mir aber egal, denn ich wähle den Kollegen mit dem extra-großen Schwert. Der ist ein Berserker und angeblich besonders leicht spielbar. Sehr gut, wir Spieletester können ja alle nix.

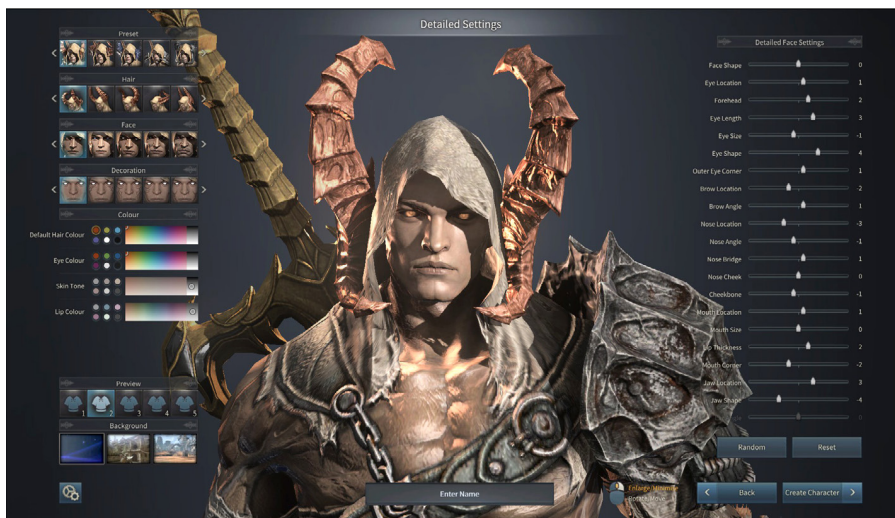
In der Charakteranpassung kann ich das Gesicht meines Helden verändern und ihm Grübchen am Kinn oder spitzere Wangenknochen verpassen. Vermutlich damit er in einer Schlacht mit zehntausend Monstern besser aus der Menge hervorsticht. Irgendwelche Optionen für Körper, Proportionen und Krepel gibt es nicht. Dafür startet jetzt der mieses Intro. Dort ist die Sprachausgabe so synchron mit den Lippenbewegungen der Figuren wie in den Martial-Arts-Filmen in der VHS-Sammlung meines Vaters. Vor allem ist die (ausschließliche) englische Sprachausgabe verdammt schlecht. Und nicht mal unfreiwillig lustig schlecht, sondern einfach nur schlecht schlecht. Dazu gibt's englische Untertitel, die eindeutig der Google-Übersetzer (v)erbrochen hat. Ich stelle auf Deutsch um.



Schauen wir im dichten Schlachtengetümmel unserem Helden über die Schulter, wird's schnell unübersichtlich.



Die weiblichen Spielfiguren haben allesamt spitze Ohren und nichts zum Anziehen.



Unzählige Slider, um ein Gesicht anzupassen, das unter einer Kapuze verborgen ist – toll.

Schöner mit Weihnachtsgrippe

Während ich das Spiel neu starte, huste ich mir die Lunge aus dem Hals. Bei mir im Viertel im englischen Nottingham geht das gerade um. Fieber, Triefnase, der Kopf wie in Watte gepackt. Ich habe mir für die Arbeit einen astreinen Dumpfschädel eingefangen. Immerhin: Die deutschen Texte im Spiel sind vom ersten Moment an okay, wenn auch offenbar ohne jeden Kontext übersetzt. Ich prügte mich durch ein Tutorial, in dem Hunderte Monster gegen ebenso viele Soldaten kämpfen. Das ist spektakulär, läuft performancemäßig aber allenfalls mittelpfäffig. Ich pflügte mit dem Zweihänder durch die Gegnerhorden, die aufgewirbelt und weggeschleudert werden wie Spielzeug. Linke und rechte Maustaste für leichte und schwere Angriffe und Kombos, ab und zu auch mal ein Spezialangriff über die Zifferntasten, oder Blocken und Ausweichen über die Umschalt- respektive Leertaste.

Bogenschilder verschießen Brandpfeile, riesige Belagerungsskorpione legen ganze Landstriche in Schutt und Asche. Ein Obermonster überragt die Festungsmauern um gut das Doppelte. Hier ist richtig was los! Meine GTX 1070 pfeift aus dem letzten Loch. Genau wie meine Lunge. Eine knöchrige Hand klopft an mein Fenster. Ich schaue hinaus und starre in das augenlose Antlitz des

Sensenmanns. Der steht vor meinem Haus, grinst mir zu und will mich nach draußen locken. Ich ziehe die Vorhänge zu, werfe ein paar Paracetamol ein und spiele weiter. So furchtbar krank bin ich dann doch nicht.

Plötzlich MMORPG

Nach dem Tutorial gibt es erst mal arg viel Gequatsche in langweiligen Textboxen. Irgendwelche bösen Mächte haben das Königreich überrannt, alles ist verloren, bla-

dibla, das ist mir alles egal, weil ich zu diesem Zeitpunkt null Bindung zur Spielwelt oder irgendwelchen Figuren habe. Und so mies die Sprachausgabe ist, gibt's außerhalb der Zwischensequenzen gar keine Vertonung für die Unterhaltungen, die kaum öder und belangloser sein könnten. Vor allem werde ich jetzt aber mit Latsch- und Laber-Quests bombardiert, bei denen ich zu irgendwelchen NPCs rennen und mir deren Lebensgeschichte anhören muss. Das ist noch viel nerviger, als es klingt: Zum Ansprechen aktiviert man einen Charakter mit der F-Taste. Der schwafelt dann irgendwas, da klickt man sich durch, dann schließt sich der Dialog wieder. Je nach Quest aktiviert man jetzt denselben NPC noch mal, um den nächsten Teil des Dialogs zu starten. Oder man aktiviert einen Charakter, der direkt neben der ersten Labertasche rumsteht. Viele Quests laufen tatsächlich so ab, dass man mehrmals zwischen unterschiedlichen NPCs hin und her klickt, die alle am selben Fleck herumstehen. Warum quatschen die nicht direkt?! Doch keine Sorge, das wird später noch besser. Dann stehen die NPCs deutlich weiter voneinander weg und man rennt für Gespräche und Dienstbotengänge mehrmals hintereinander die halbe Karte ab.

Es gibt aber auch Action. Also im weitesten Sinne. Ich soll drei Riesenspinnen töten. Das ist etwas weniger spektakulär als die riesige Schlacht im Tutorial. Tatsächlich halten die Viecher kaum mehr als zwei Treffer aus. Außerdem benutze ich für eine Quest ein paar Spinnennester mit der F-Taste. Ich langweile mich. Ob vor meinem Haus noch der Tod auf mich wartet? Aber sei's drum. Nach dieser unsagbar öden MMO-Einlage gibt's endlich wieder Spaß: Eine Stadt wurde von Monstern überrannt und die darf ich jetzt säubern! Hier gibt's wieder haufenweise Soldaten und Monster, jetzt kloppe ich wieder ganze Heere weg, jetzt macht Kingdom Under Fire 2 wieder Laune. Wirklich fordernd oder sogar anspruchsvoll ist es nicht. Meine Gegner haben absolut keine Chance. Wunderschön ist das Spiel auch nicht. Die Action sieht zwar schick aus, die Einheiten



Direkt zu Spielbeginn nehmen wir es mit Heerschaaren von Dämonen und Tentakelmonstern auf.



Die riesigen Schlachten sind zwar spektakulär, kommen aber bei vielen Kämpfern ins Ruckeln.

sind cool in Szene gesetzt, aber die Umgebungstexturen sind grottenhässlich. Die Musik rockt (für meinen Geschmack) hart. Ich mag die Mücke in koreanischen Online-Spielen schon seit Ragnarok Online. Dafür lässt die Qualität der Soundeffekte zu wünschen übrig. Alles sehr durchwachsen. In diesem Moment ist mir das egal, denn ich habe Spaß. Nichts am Spiel ist irgendwie großartig oder überragend – aber ich genieße das chaotische Gemetzel so, wie man auch Spaß an einem trashigen Film wie »Sharknado« oder »Birdemic« haben kann.

Und wieder Gelaber

Nach der Action sind wieder Dienstbotengänge angesagt. Zig Mal irgendwelche NPCs anquatschen, mit Gegenständen interagieren, sinnlos die Karte abblättern. Die reinste Beschäftigungstherapie. Wo ich eben noch ganze Armeen ausradiert habe, jage ich jetzt Hirsche, Wölfe und Wildschweine, die sich nicht wehren können. Ich spiele auf dem einzigen europäischen Server – im Chat wird durcheinander Französisch, Englisch und Deutsch gesprochen. Für erledigte Quests gibt's neue Ausrüstung als Belohnung – die ändert am Aussehen meines Helden absolut null. Zwar gibt es Kostüme zum

Aufhübschen der Spielfiguren, die kosten aber echtes Geld. Das finde ich weniger prall. Okay, zugegeben: Alles im Cash Shop ist rein kosmetisch und bringt keine Power. Aber in einem Buy2Play-MMO, in dem ich ständig von anderen Spielern umgeben bin, hätte ich gerne Gestaltungsmöglichkeiten für die Klamotten meines Charakters, die kein echtes Geld kosten. Tatsächlich erhalte ich nach rund zehn Spielstunden dann auch mal für den Abschluss einer sogenannten Höhepunkt-Mission mein erstes kostenloses Kostüm. Dass erbeutete Rüstungsteile keinerlei Einfluss auf den Look meines Helden haben, ärgert mich trotzdem. Dann wieder ein Highlight: Ich darf neben meiner Hauptfigur endlich Truppen befehligen. Und ich habe voll geile Truppen!

Oger-Power

Statt ganz allein in die Schlacht zu ziehen, befehligt ihr im weiteren Spielverlauf auch einige Einheiten. Das fängt ganz harmlos mit Bogenschützen und schwertschwingenden Soldaten an und endet mit Belagerungsmaschinen, riesigen Monstern und allem dazwischen. Über 80 unterschiedliche Truppentypen! Tatsächlich überspringe ich die langweiligen Soldaten direkt, denn die



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

Was für ein Wechselbad der Gefühle! Von brachialen Riesenschlachten mit gigantischen Monstern und abartig riesigen Armeen zu viel zu langen, todlangweiligen Dienstbotengängen und Kämpfen mit irgendwelchen Hirschen und Schweinen, die sich absolut nicht wehren können. Von wirklich guten Tutorials, die Truppentypen hervorragend erklären, zu ständigen, nervtötenden Popups, die mich pausenlos darüber informieren, welcher Spieler irgendwo auf dem Server gerade irgendein Legendary gelootet hat. Vom Cash Shop, der einerseits auf alles verzichtet, was irgendwie spielerische Vorteile verschafft oder unter Pay2Win fällt, nur um echtes Geld für kosmetische Rüstungen zu verlangen, während die echten Rüstungen im Spiel alle komplett identisch aussehen – trotz unterschiedlicher Inventargrafiken! Für alles, was an Kindgom Unter Fire 2 Spaß macht, stolpere ich über etwas, das frustrierend, langweilig, sinnlos oder sonstwie enttäuschend ist. Das soll gar nicht bedeuten, dass man damit keinen Spaß haben kann – die Steam-Community ist allem Anschein nach vollkommen begeistert. Aber bei mir war nach ein paar Stunden ganz einfach die Luft raus. In erster Linie gibt's hübsch inszenierte Beschäftigungstherapie, wenn man mit Matschtexturen und Sprachmurks leben kann.

Entwickler waren so nett und haben allen Spielern zu Weihnachten ein paar Einheiten in lila Qualitätsstufe in den Briefkasten gesteckt. So begleitet mich ab sofort ein Oger-Marodeur ins Abenteuer. Der ist so groß wie ein Haus und prügelt feindliche Einheiten so locker weg, dass er mich eigentlich gar nicht braucht. Egal! Schwierig war das Spiel bisher sowieso nicht, da kommt's jetzt auch nicht mehr auf den viel zu starken Oger an.

Zudem habe ich jetzt zaubernde Dunkelelfen im Gepäck, deren Spezialangriff mit der Wucht von 32 Atombomben reinhaut. Das ist auch gut so, denn als Nächstes soll ich eine Belagerungsmission für vier Spieler in Angriff nehmen und in der Gruppensuche rührt sich absolut nichts. Okay, das stimmt so nicht ganz: Für hochstufige Inhalte gibt es pausenlos Gruppen, was mir zu diesem Zeitpunkt aber nichts bringt. Also spiele ich die Gruppenmission eben solo. Mein Oger bringt den gegnerischen Bodentruppen das Fliegen bei. Die Atom-Elfen zerlegen ganze Heere mit ihren Zaubern in deren Moleküle. Ich stehe dazwischen und wedle mit dem Schwert herum. Furchtbar viel Taktik muss ich an keiner Stelle anwenden. Macht aber auch nix. Die Schlacht ist einfach eine Riesengaudi. Meine Einheiten reißen klaffende Löcher in Gruppen aus Hunderten von Monstern. Ich kann komplett rauszoomen



Mit dem Zweihänder wirbelt unser Berserker tonnenweise Feinde auf.



Voll rausgezoomt spielt sich Kingdom Under Fire 2 wie ein (recht simples) Echtzeitstrategiespiel.

und Befehle erteilen wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Oder ich schaue meinem Helden über die Schulter und kloppe direkt mit. Völlig übergangslos. Es ist ein riesiges Spektakel. Albern, mit Macken, ohne jede Herausforderung. Eine Machtfantasie! Wenn ich es schwerer will, gibt's ja noch Endgame Raids für bis zu 16 Spieler gleichzeitig.

Von 100 auf 0

Einmal mehr endet der Spaß in Langeweile. Mehr Textboxen und Dienstbotengänge. Die Zwischensequenzen, von denen einige ganz passabel in Szene gesetzt sind, fallen plötzlich immer öfter komplett stumm aus. Dafür bekomme ich nun Pflicht-Tutorials zum Bedienen und Befördern von Einheiten. Die Tutorien sind gar nicht mal schlecht! So funktionieren Bogenschützen, das müsst ihr bei Musketieren beachten, so kämpft ihr mit Infanterie und so weiter. Truppen aufzulleveln und ihnen neue Fertigkeiten beizubringen, macht Spaß. So wird der überstarke Oger noch viel übermächtiger. Ha! Weniger toll: Ich soll exakt dieselbe Mission, die ich gerade absolviert habe, noch einmal spielen, aber diesmal im schweren Modus. Für den gibt's beim Abschluss mehr Beute – außerdem finde ich diesmal über die Gruppensuche ein paar Mitspieler. Und mit denen verkommt die Mission zum Witz.

Wo ich eben noch mit Oger, Schwert und Elfen randaliert habe, stehen mir jetzt andere Helden zur Seite, die selbst Riesenmonster, Kreuzritter und anderes blutrünstiges Gefolge im Gepäck haben. Die Show fällt so noch mal eine ganze Ecke wilder aus, auch wenn die einzige Herausforderung darin besteht, ein paar Gegner abzukriegen, bevor mir alles vor der Nase weggekillt wird. Am Missionsablauf selbst ändert sich nichts.

Keine neuen Bosse, Überraschungen oder Events. Vielleicht sind Monster auf dem höheren Schwierigkeitsgrad einfach zäher oder stärker, doch jetzt sind sie einfach nur Opfer. Das ist immer noch ganz nett, aber langsam überkommt mich das Gefühl, dass ich alles gesehen habe, was Kingdom Under Fire 2 zu bieten hat. Dieser elende Husten! Ich schaue noch mal vorsichtig aus dem Fenster. Draußen sitzt der Tod und spielt Flappy Bird auf dem Smartphone. Hm. Ich dachte, der Hype um dieses Spiel sei vor ewigen Zeiten gesto... oh. Clever!

Endgame gibt's auch

So spielt sich das Teil dann, bis man nach 20-30 Stunden auf Maximalstufe 30 ankommt. Zwischendrin verteilt man auch mal einen Fähigkeitspunkt oder wertet die Heladenausrüstung auf. Es gibt Auktionshäuser, ein Gildensystem mit zwei Fraktionen, die um Gebiete kämpfen, und eine PvP-Arena, die während meines Besuchs aber niemand genutzt hat. Auf dem Level-Cap beginnt dann der Grind um maximal aufgepowerte lila Truppen und coole Ausrüstung, die beim Erbeuten nervige serverweite Popups erzeugt. Kein Witz – alle paar Sekunden taucht ein nerviges Banner auf: »Spieler X hat Gegenstand Y erbeutet«, riesengroß, quer übers Bild und nicht deaktivierbar. Ich liebe Spiele mit Online-Zwang!

Doch so Spaßig und sehenswert die chaotischen Schlachten auch für eine Weile sein mögen, so wenig Lust verspüre ich, mehr davon zu spielen. So furchtbar toll ist Kingdom Under Fire 2 einfach nicht (das Teil kommt derzeit kaum noch auf 800 Spieler gleichzeitig), und so richtig von meiner Grippe erholen konnte ich mich auch nie. Also mache ich den Rechner aus, hole den Hams-

ter aus seinem Käfig, gehe in den Garten und begrüße den Sensenmann. »Der Hamster kommt mit, darauf bestehe ich. Magst du eigentlich Erdnussbutter?« ★

KINGDOM UNDER FIRE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2120 / FX-6100
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R9 270
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / Ryzen 5 1400
Geforce GTX 960 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

spektakulär inszenierte Schlachten tolle Einheiten
gute Musik lausige Sprecher Matschtexturen

SPIELDESIGN

unterhaltsame Schlachten viele coole Einheiten
Einheiten-Upgrades motivieren Rüstung verändert das Aussehen nicht MMO-Teil todlangweilig

BALANCE

wählbarer Schwierigkeitsgrad für Missionen hervorragende Tutorials belanglos einfache Quests auch im schweren Modus sehr leichte Schlachten kaum Herausforderung im Multiplayer

ATMOSPHÄRE / STORY

episches Schlachtenchaos teilweise nett inszenierte Zwischensequenzen langweilige Story viele stumme Zwischensequenzen nervige Loot-Popups schaden der Atmosphäre

UMFANG

riesige Auswahl an Einheiten 20-30 Stunden Level-Phase, dann Endgame Gildens Gruppensuche, Auktionshaus etc.
Missionswiederholungen nur fünf Genderlock-Klassen

FAZIT

Die actionreichen Kämpfe sind eine Weile recht unterhaltsam, doch Story, Quests und der gesamte MMO-Teil des Spiels schlafen ein.

