

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

JETZT SPIELT ES
ENDLICH!

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Kaiko** Termin: **8.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Kingdoms of Amalur war schon 2012 toll, konnte seine Entwickler aber nicht vor dem Bankrott bewahren. Jetzt kehrt das Action-Rollenspiel als Remaster zurück.

Von Sascha Penzhorn

Bevor wir in den Test von Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning einsteigen, ein wenig Geschichte im Schnelldurchlauf: Ein ehemaliger Pitcher der Boston Red Sox, Curt Shilling, erhielt vom US-Staat Rhode Island 75 Millionen Dollar Unterstützung, um mit seinem Entwicklerstudio, 38 Studios, einen WoW-Killer auf die Beine zu stellen. Die Kohle wanderte in eine Art All-Star-Entwicklerteam: Drizzt Do'Urdens geistiger Vater R.A. Salvatore zeichnete für die Story verantwortlich, Spawn-Schöpfer Todd McFarlane entwarf das Artdesign, die Musik stammte aus der Feder von Grant Kirkhope (Banjo Kazooie, Perfect Dark) und wurde eingespielt von den Prager Philharmonikern. Um mehr

Startkapital in die Kassen zu spülen, wurde vor der Veröffentlichung des MMO-Projekts mit dem Arbeitstitel »Copernicus« ein Singleplayer-Action-RPG veröffentlicht, das sich des Settings und der Lore aus Copernicus bediente – Kingdoms of Amalur: Reckoning. Dessen kreative Leitung übernahm Ken Rolston, der zuvor bei Bethesda federführend an Morrowind und Oblivion arbeitete.

Zwar kam Kingdoms of Amalur bei Spielern und Kritikern gut an, doch 38 Studios fielen mit den Raten zurück, erhielten keine weitere Unterstützung mehr und gingen bankrott, bevor Project Copernicus jemals vollendet wurde. Die Markenrechte an Kingdoms of Amalur: Reckoning und Project Copernicus gingen an Rhode Island. 2018 erwarb THQ Nordic die Rechte und sämtliche Assets und bringt jetzt eine aufpolierte Version des Spiels für den PC und Konsolen. Zudem erscheint nächstes Jahr unter dem Titel Fate-sworn eine neue Erweiterung für das Spiel. Bis die fertig ist, haben wir uns mal angeschaut, was das aufgehübschte Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning anders macht und

was das Spiel heute, acht Jahre nach seinem ursprünglichen Release, noch taugt.

Was ist das eigentlich?

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning ist ein Solorollenspiel, in dem ihr einen einzelnen Charakter erschafft und steuert. Im Vordergrund stehen rasante, actiongeladene Kämpfe, in denen ihr rudelweise Gegner und gelegentlich riesige Monster in zig Variationen mit allen erdenklichen Hieb- und Stichwaffen, Chakrams, Magie, Pfeil und Bogen und überhaupt allem, was irgendwie wehtut, in Stücke haut. Dabei baut ihr Energie für brutale Finisher auf und werdet im Spielverlauf rasch so mächtig, dass das Spielerlebnis zur Machtfantasie wird. Feindattacken vermeidet ihr durch Ausweichrollen oder Blocken mit einem Schild. Die Kämpfe spielen sich auch heute noch erstklassig, wenn auch nicht perfekt. Gerade in Dungeons benimmt sich die Kamera in Kämpfen mal etwas daneben und raubt euch die Orientierung, gerade bei der ansonsten hervorragenden Gamepadsteuerung. Immerhin gibt's im Remaster neue Optionen wie einen FOV-Slider für euer Sichtfeld und Regler für die Entfernung der Kamera.

Neben den nach wie vor tollen Prügeleien sorgt das Charactersystem für Motivation. Grundsätzlich könnt ihr euren Avatar in Richtung zaubernden Intelligenzbolzen mit Kutte, schleichenden Lederfetischisten mit Dolchen und Bogen oder mächtigen Haudrauf mit Zweihänder und schwerer Platte spezialisieren. Es hindert euch aber niemand daran, voll auf Hybridklasse zu gehen. Wir stehen zum Beispiel total auf schwere Rüstung, im Nahkampf dolchen wir Feinde aber am liebsten weg und schmeißen im Fernkampf Chakrams, mit denen sonst vor allem zaubernde Helden agieren. Helden nach Maß, an die bevorzugte Spielweise angepasst und über ein Handwerkssystem perfektioniert, das uns die gewünschte Ausrüs-



Mit unseren Chakrams erzeugen wir einen Ring aus Feuer und brutzeln damit ein paar Banditen.



Blutige Finisher bescheren uns fette Erfahrungspunkt-Boni.

tung herstellen lässt, falls es mit der Beute mal nicht hinhaut. Apropos Beute ...

Besseres Balancing

Re-Reckoning passt Beute in Schatztruhen besser an euren Charakterlevel an als früher und gewichtet die Art der gefundenen Gegenstände stärker in Richtung eurer Spezialisierungen. Soll heißen: Habt ihr vor allem den Kriegshammer und das Großschwert gemeistert, stehen die Chancen gut, dass ihr vermehrt diese Waffengattungen erbeutet. Auch an den Gegnerleveln wurde geschraubt. Spielt ihr auf dem neuen Schwierigkeitsgrad »sehr schwer«, sind euch Feinde tendenziell stufenmäßig überlegen, um

euch eine größere Herausforderung zu bieten. Im Original gehörte der vergleichsweise lasche Schwierigkeitsgrad zu den größten Kritikpunkten. Gleichzeitig ist es aber immer noch möglich, aus Gebieten »herauszuleveln«, also so weit aufzusteigen, dass diese für unseren Helden keine Gefahr mehr darstellen – nur eben langsamer als zuvor. Herausforderung ja, unendlich skalierende Gegner: nein. Damit ihr besser mit den härteren Feinden zurechtkommt, dürft ihr nun stolze acht statt bisher vier Spezialangriffe und Fertigkeiten anlegen. Dank freiem Speichersystem sind gelegentliche Tode aber ohnehin sehr leicht zu verschmerzen, und richtig schwer wird das Spiel sowieso kaum mal.

Riesige Welt, aber die Nebenquests ...

Nichts geändert hat sich derweil an der Spielwelt und am Questsystem. Re-Reckoning fühlt sich zu großen Teilen wie ein MMO ohne Mitspieler an. Ihr marschiert in einer riesigen Welt von einem Quest-Hub zum Nächsten, quatscht dort haufenweise NPCs mit Ausrufezeichen an und werdet auf allerlei Dienstbotengänge und in kurze, knackige Dungeons voller Gegner, Fallen und gelegentlicher kleiner Puzzles und Bosse geschickt. Dazu gibt es eine interessante Hauptstory rund um Tod, Wiedergeburt und Schicksal, aber auch viele endlos generische Nebenmissionen, in denen ihr einfach nur X Monster töten sollt. Die sind auch

Früher und heute

Im Vergleich zum Original wirkt diese Szene im Remaster weniger gelbstichig. Die Bodentexturen sind schärfer, was vor allem beim Gras auffällt, die Vegetation links im Bild ist etwas detaillierter. In der neuen Fassung erkennt ihr im Putz der grauen Gebäude ein paar Risse.



Die Bodentexturen sind im Remaster deutlich schärfer, die Schatten sind klarer definiert. In Re-Reckoning tragen wir Commander Shepards N7-Rüstung, die lustigerweise noch im Spiel existiert, obwohl es mit dem damaligen Publisher Electronic Arts nichts mehr zu tun hat.



Meinung

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

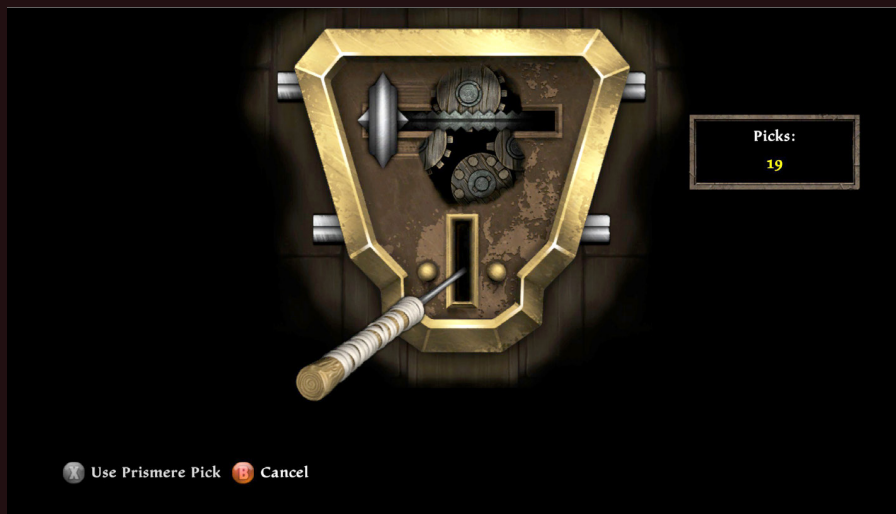


Jeder Kritiker bewertet anders. 2012 erhielt Kingdoms of Amalur: Reckoning von uns eine 80, was ich ehrlich gesagt für ein paar Punkte zu niedrig hielt. Mit einer Perspektive aus dem Jahr 2020 denke ich, dass dieses Spiel noch locker seine 80 Punkte wert ist, zumal es kleine Verbesserungen am Balancing und bei der Optik gab. Aber die Nebenmissionen ... ich kann es echt nicht mehr sehen, wenn Offlinespiele um jeden Preis auf unzählige Stunden Spielzeit gestreckt werden! Lieber bin ich nach 20 bis 30 Stunden mit einem Spiel fertig und wurde durchgehend super unterhalten, als locker die Hälfte Spielzeit mit Schrott zu vergeuden, der mich schon vor Jahren dazu bewegt hat, endgültig mit klassischen MMOs aufzuhören. Trotzdem macht Amalur einfach saumäßig Spaß! Es gibt unzählige Waffen mit Kombos und Spezialattacken, das alles ist auch für heutige Verhältnisse noch klasse animiert. Ich stehe auch total auf das Charaktersystem, bei dem ich meine Figur exakt so entwickeln darf, wie ich möchte. Falls das Teil mal für Switch erscheint und der Port nicht wieder komplett verkackt wird, kaufe ich es direkt nochmal und investiere garantiert wieder 100 Stunden meiner kostbaren Lebenszeit, auch wenn ich wieder irgendwelche verdammten Trollnierensteine sammeln muss.

beim Remaster der größte Schwachpunkt des Spiels: Bei aller Begeisterung für die Haupthandlung, die unterhaltsamen Kämpfe, die vielen Dungeons und rund 100 Stunden Spielzeit sind die meisten Nebenaufgaben ein echter Spaßkiller. Solch repetitives Questdesign war schon 2012 nicht zeitgemäß und ist über die Jahre nicht besser geworden. Wenigstens haben ein paar dieser Aufträge eine ganz nette Geschichte. Beispielsweise vom Wolf, der verflucht und in einen Menschen verwandelt wurde und eure



Mit dem Feuerstab brutzeln wir Spinnen weg, denn die sind dafür sehr anfällig. Kill it with fire!



Das obligatorische Minigame zum Schloßer knacken darf natürlich auch nicht fehlen.

Hilfe braucht, weil er es verständlicherweise einfach hasst, eine Hose zu tragen.

Vierfache Datenmenge

Die Originalfassung des Spiels belegte mit beiden Erweiterungen knapp zehn Gigabyte auf der Festplatte, unsere Testfassung vom Remaster schlägt mit knapp unter 40 GB Speicherbedarf ein. Das dürfte in erster Linie an den aufgehübschten Texturen liegen. Die sind eine Ecke schärfer und detaillierter, eine topmoderne Optik solltet ihr hier allerdings trotzdem nicht erwarten.

Amalur setzte nie auf einen realistischen Look, der Art Style ist okay gealtert, allerdings entsteht durch viel Bloom und die sehr farbenfrohe Farbpalette immer noch ein wenig dieser Vaseline-Effekt, den vor allem einige MMOs dieser Zeit hatten. Immerhin skaliert die Benutzeroberfläche nun mit, wenn ihr in 1440p oder 4K spielt, und schrumpft nicht mehr auf Fruchtfliegengröße wie beim Original. Weiterhin toll sind die vielen abwechslungsreichen Rüstungssets, sowie die schicken Animationen im Kampf. Ansonsten bekommt ihr hier das gleiche Spiel für euer Geld wie 2012. Etwas hübscher, etwas besser ausbalanciert, auf Wunsch schwieriger und mit derselben unglaublich

guten Orchestermusik und Vollvertonung in englischer und deutscher Sprache. Falls euch das Spiel damals entgangen ist und ihr auf High Fantasy mit richtig guten Kämpfen steht, ist das Teil trotz MMO-Nebenmissionen einen Blick wert. Falls ihr das Original durchhabt, sind die Verbesserungen kein Grund, es noch mal zu kaufen. Es sei denn, ihr habt total Bock auf den sehr schweren Modus, etwas detailreichere Texturen und nicht länger existierenden Origin-Zwang. ★

KINGDOMS OF AMALUR RE-RECKONING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2390T / AMD FX-4130
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 370
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 880 / AMD FX-8120
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 560
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 schöner Art-Style 👍 tolle Animationen 👍 schicke Rüstungssets
👎 Vaseline-Optik 👎 nicht mehr zeitgemäße Grafik

SPIELDESIGN

👍 hervorragende Kämpfe 👍 klasse Charaktersystem
👍 abwechslungsreiche Spielstile 👎 lahme Nebenmissionen
👎 unartige Kamera

BALANCE

👍 vier Schwierigkeitsgrade (optional) größere Herausforderungen
👍 verbessertes Beutesystem 👍 bessere Levelskalierung
👍 freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

👍 gute Hauptstory 👍 ein paar interessante Nebengeschichten
👍 zeitloser, atmosphärischer Grafikstil 👎 Hubs und Nebenmissionen wie in MMOs
👎 zu viel generische Inhalte

UMFANG

👍 gigantische Spielwelt 👍 unzählige Karten und Quests
👍 haufenweise Dungeons 👍 riesige Mengen Ausrüstung
👍 große Gegnervielfalt

FAZIT

Bessere Texturen und überarbeitetes Balancing in einem tollen Action-RPG-Klassiker mit zu vielen generischen Nebenaufgaben.

