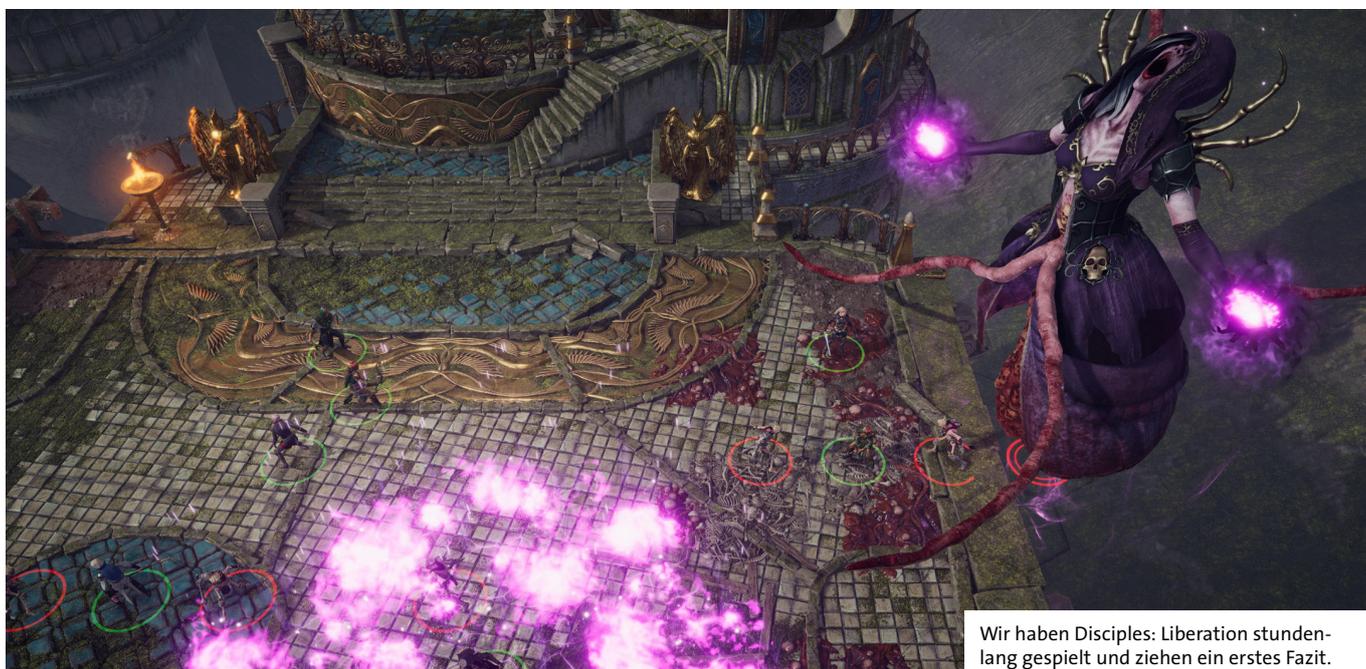


Disciples: Liberation

STRATEGISCHE WUNDHEILUNG

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Frima Studio** Termin: **21.10.2021**

Halb Rollenspiel, halb Rundenstrategie – das gibt es heutzutage leider kaum noch. Diese klaffende Wunde im Genre macht sich dieses Spiel zu Nutze. Von Fabiano Uslenghi



Wir haben Disciples: Liberation stundenlang gespielt und ziehen ein erstes Fazit.

Meine Spielfiguren sind in Preview- oder Early-Access-Versionen von Rollenspielen fast immer richtig miese Drecksäcke. Warum auch nicht? Was ich hier mache, ist ohnehin nicht von Dauer. Meistens probiere ich die Spiele ein paar Stunden lang aus und teste die moralischen Grenzen. Etwas, was ich in einem normalen Spieldurchlauf niemals bis zum Ende durchhalte.

Genau das war auch mein Ansatz, als ich anfang Disciples: Liberation zu spielen. Da wurde stundenlang dreist gelogen, jeder NPC dumm von der Seite angemacht und mehr als einmal ein offensichtlich gutmütiges Wesen gnadenlos zu Klump geprügel. Und dass das alles möglich war, zeigt auch schon eine der ganz großen Stärken von Disciples: Liberation. Denn obwohl es sich eigentlich um ein sehr klassisches rundenbasiertes Strategiespiel handelt, sind die Rollenspielelemente hier tatsächlich mehr als nur ein Werbeversprechen, das sich gut auf der Steam-Produktseite macht.

Liberation setzt eine Spieleserie fort, die das letzte Mal vor über zehn Jahren aktiv war. Ein ehemaliger Konkurrent zu Might & Magic: Heroes. Da Heroes sich nun aber selbst seit Jahren im Tiefschlaf befindet, könnte Disciples 2021 die Aufmerksamkeit bekommen, die ihm womöglich schon immer zustand. Die Frage ist, ob das Spielprinzip nach all der Zeit noch begeistert – oder ob das Heldenross womöglich bereits totgeritten am Boden liegt. Nach zehn Stunden Spielzeit können wir ein erstes Fazit ziehen.

Was für ein Spiel ist das denn jetzt?

Magic-Veteranen werden mit den Augen rollen. Oder wissend nickend. Aber Uneingeweihte kann das Spielprinzip von Disciples durchaus verwirren. Denn hier gehen Strategie- und Rollenspiel Hand in Hand, so wie beim Heroes-Urenkel Songs of Conquest. Disciples ist ein taktisches RPG, das aber den Rollenspielfokus noch stärker ins Zentrum rückt als die andere Genrevertreter.

Wir verkörpern in Disciples eine einzelne, fest vorgegebene Heldin, mit der wir durch die Länder des magischen Landes Neven-daar ziehen. Avyanna steuern wir in Echtzeit direkt über eine Weltkarte, die in offene Areale unterteilt ist. Ganz klassisch können wir hier mit NPCs sprechen oder auch Dungeons betreten. Unterwegs gilt es, wichtige Entscheidungen zu fällen, Quests zu lösen und dadurch immer größere Macht zu gewinnen. Nebenher sammeln wir Begleiter ein, die sich uns im Kampf anschließen. Das klingt erstmal nach Oldschool-Rollenspiel und sieht auch so aus. Doch das Repertoire von Disciples wird schnell größer.

Avyanna steht nämlich nicht nur einer Heldengruppe vor. Im Grunde ist sie die Anführerin einer ganzen Armee. Wir können neben Gefährten auch »gewöhnliche« Einheiten rekrutieren und unseren Heerhaufen damit vergrößern. Wenn es zu einem Gefecht kommt, kommandieren wir gut und gerne zehn Einheiten oder mehr. Im Gegen-

satz zur Echtzeiterkundung werden solche Gefechte auf rundenbasierten Kampfkarten samt Hexfeldern ausgefochten.

Das Rollenspiel: Zwischen Licht und Dunkel

Disciples beginnt schnörkellos: Avyanna kehrt in eine Kanalisation unter einer Kathedrale zurück und weckt dort ihren Kumpanen Orion. Die beiden Söldner haben den Auftrag bekommen, einen korrupten Priester des Imperiums zu beseitigen. Orion ist unser erster von neun möglichen Gefährten und Avyannas bester Freund, der immer an ihrer Seite ist. Ganz gleich, wie niederträchtig oder nett wir Avyanna letztlich spielen. Dazu passt auch der Name des Söldnerduos: Zwielfichtzwillinge. Zu Beginn stehen beide in einer moralischen Grauzone. Doch während Orion dieser Grauzone (soweit wir wissen) treu bleibt, kann Avyanna sehr schnell gehörig Kante zeigen. Da haben nämlich wir die Kontrolle und fällen in den Dialogen Entscheidungen. Rollenspiele verlieren sich ja gerne mal in Textwüsten. Disciples scheint jedoch genau die richtige Mitte zu finden, zumal die Texte alle gut geschrieben sind und ständig interessante Figuren auftreten. Darunter der etwas großwahn sinnige Totenbeschwörer Ejamar, den wir nur zu gerne als Gefährte an unserer Seite willkommen heißen.

Fähigkeiten und Klassen

Doch von moralischen Fragen abgesehen bietet Disciples auch klassische Rollenspiel-elemente. Avyanna beginnt ihre Karriere zwar immer als nahkampforientierte Söldnerin, im späteren Verlauf passen wir die Gute aber unseren eigenen Vorstellungen an. Das passiert sowohl über mehrere Skilltrees als auch mit der Wahl einer Klasse.



Avyanna kann eine von vier Klassen bekommen. Das passiert aber erst nach einigen Stunden Spielzeit.

Die drei Skill-Bäume haben dutzende Fähigkeiten zur Auswahl, die entweder Kampf-, Magie- oder Nephelim-Talente stärken. Letzteres bezieht sich vor allem auf das Buffen der Gefährten. In der Preview-Version zeigt sich aber schon, dass die Verteilung neuer Skill-Punkte etwas unspektakulär ausfällt. Sehr viele Skills geben mickrige Buffs wie etwa vier Prozent mehr Schaden für Untoteinheiten. Zwar gibt es auch seltene Ausnahmen wie den stilvollen Teleport-Skill, ein einzelner Level-up fühlt sich dadurch aber trotzdem selten wirklich wichtig an.

Heldin in der Baumschule

Die aufregenderen Skills in den Bäumen sind aber ohnehin von der Klasse abhängig, die Avyanna später freischaltet. Insgesamt stehen davon vier Stück zur Auswahl:

Die Kriegsfürstin

Wer diese Klasse wählt, setzt auf rohe Kraft. Die Klasse verbessert Avyannas Schaden und lässt sie härter zuhauen. Als Kriegsfürs-

tin kämpft sie mit Schwertern. Zu ihren Spezialangriffen gehören ein besonders mächtiger Hieb oder ein Flächenangriff, der sie zum Ziel feindlicher Attacken macht.

Die Hexklinge

Die rabiate Mischung aus Nahkampf und Zauberei. Hexklingen sind ebenfalls im Nahkampf zuhause und kämpfen mit Schwertern. Da sie ihre Angriffe aber mit Magie verstärken, bekommen Feinde noch fiese Statusseffekte wie »Vergiftet«, »Gelähmt« oder »Brennend« aufgehalst.

Die Seherin

Ebenfalls eine Mischung, in diesem Fall aber mit Fokus auf Zauberei. Eine Seherin kann nur Stäbe führen und hält recht viele Treffer aus. Ihre Zauberei lässt Feinde schwächeln, doch Verbündete werden geheilt.

Die Hexe

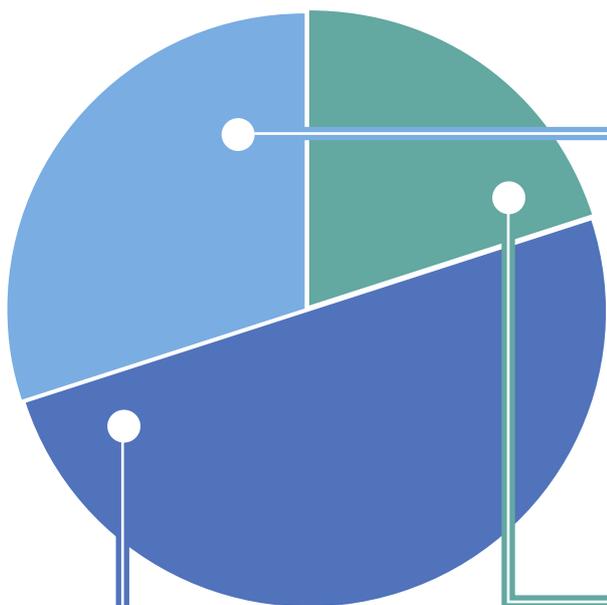
Die mächtigste Zauberklassen darf in den Talentbäumen viele nützliche Skills freischal-



Die Backline ist in jedem Kampf auch sichtbar, steht aber in der Regel auf einer erhöhten Position hinter den Nahkämpfern.

ZEIT-MANAGEMENT

Bei Genremixturen ist es für Entwickler immer schwierig, die optimale Balance für jeden Spielergeschmack zu finden. Wir denken, in Disciples: Liberation ist das gut gelungen. Mit diesen Tätigkeiten verbringt ihr eure Zeit im Fantasy-Reich.



30 Prozent: Erkundung

In Disciples werdet ihr viel durch die Welt laufen. Hier sammelt ihr Truhen auf, redet mit NPCs oder entdeckt neue Bereiche.



50 Prozent: Kämpfe

Die Rundenkämpfe machen einen großen Teil der Spielzeit aus. Zwar kann man sie in vielen Fällen auch vermeiden, komplett umgehen ist aber nicht vorgesehen.



20 Prozent: Verwaltung

Zwischen den Kämpfen und dem Reisen kümmert ihr euch um die schnöde Verwaltung. Ihr levelt eure Helden, verbessert Einheiten und baut eure Burg aus.

ten, die ihre Magie stärken. Sie kämpft zwar mit einem Stab, sollte sich vom Nahkampf aber besser fernhalten. Ihre Zauberei besteht gleichermaßen aus heiligen Sprüchen und unheiligen Flüchen.

Wenn ihr euch jetzt denkt: »Das klingt doch alles super«, dann gibt es gute Nachrichten. Im Laufe der Kampagne könnt ihr jederzeit eure Klasse wechseln. Das macht die Verteilung von Skill-Punkten aber nicht unbedingt spannender. Immerhin können wir Fehler jederzeit rückgängig machen. Als einzige kann Avyanna neben ihren normalen aktiven Fähigkeit noch Zauber lernen. Auch hier können wir uns auf diverse Magieschulen spezialisieren und dann etwa Dämonen oder Untote beschwören. Bevor wir die Zauber jedoch einsetzen dürfen, müssen wir sie jeweils erforschen. Und das kostet sowohl Geld als auch Ressourcen.

Helden aus der zweiten Reihe

Obwohl Gespräche eine wichtige Rolle spielen, gibt es keine Skills, die Avyannas

Sprachgebrauch verbessern. Die Auswirkungen unserer Antworten und Entscheidungen sind also fest vorgegeben, was Disciples dafür stringenteres Storytelling ermöglicht. Wenn wir Avyanna verbessern, dann ausnahmslos, um in den Kämpfen nicht den blonden Schopf skalpiert zu bekommen. Die rundenbasierten Schlachten funktionieren grundsätzlich gut und fallen durchaus anspruchsvoll aus. Einheiten haben stets zwei Aktionspunkte pro Runde (Avyanna kann später sogar einen mehr bekommen). Je nach Einheit setzen sich die Punkte aber anders zusammen. Rote Punkte sind Fähigkeiten, blaue Bewegung und goldene können beides sein. Wird ein Punkt nicht verbraucht, heilt er die Einheit stattdessen. Eine simple, aber durchaus clevere Mechanik, die sich wohltuend vom etablierten Genrestandard abhebt, ohne ihn jedoch komplett auf den Kopf zu stellen.

Die zweite Neuerung in Liberation ist die sogenannte »Backline«. Wir können vor einem Kampf Einheiten wahlweise auch in der

zweiten Reihe platzieren und zur Passivität verdammen. Diese Figuren können wir nicht direkt steuern. Sie lösen stattdessen jede Runde automatisch eine Fähigkeit aus, die sich aber gut vorhersehen lässt und sich damit gut in unseren strategischen Masterplan integriert. Solche Einheiten sind zudem unantastbar, kassieren also keinen Schaden.

All das sorgt für leicht zu lernende Kämpfe, die trotzdem einiges an Tiefgang anbieten. Das würde jedoch noch mehr Spaß machen, wenn die Truppen teilweise nicht so erbärmlich träge wären. Zu viele Einheiten schleichen im Schneckentempo über die Schlachtfelder. Selbst ein angeblich so flinker Werwolf bewegt sich, als leide er seit Jahren an fortgeschrittener Arthritis. Natürlich sind rundenbasierte Kämpfe von Natur aus langsamer als Echtzeitgefechte. Doch spätestens XCOM hat gezeigt, wie viel Dynamik trotzdem möglich ist. Immerhin soll zum Release noch eine Option kommen, die Kämpfe insgesamt zu beschleunigen. Doch selbst dann wird sich kaum noch etwas dar-

ändern, dass besagter Werwolf eben nicht mit einer atmosphärischen Animation von Feld zu Feld springt, sondern gemächlich spazieren geht.

Mein Armeebaukasten

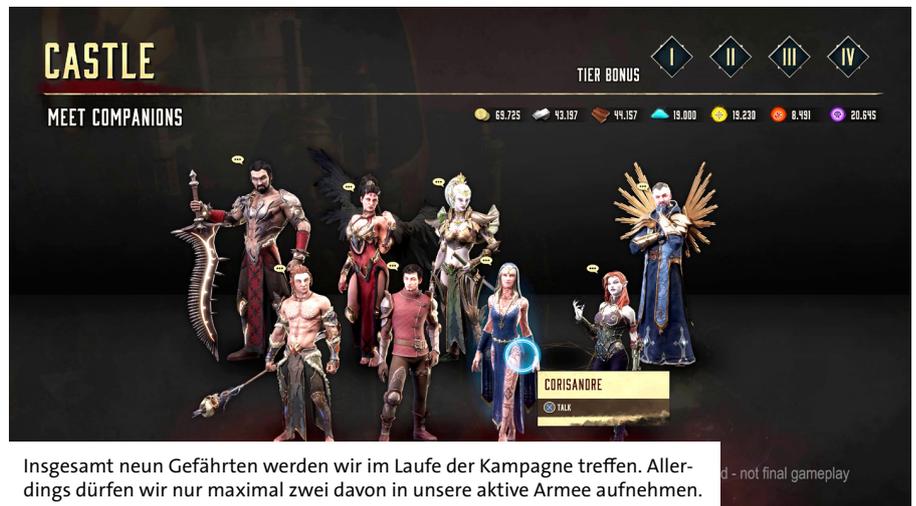
Um überhaupt genug Einheiten für eine Armee zusammenzubekommen, braucht Avyanna Verbündete. Denn über das eigentliche Problem haben wir noch gar nicht gesprochen: Das ursprüngliche Attentat auf den Priester geht gehörig schief, und jetzt ist das Imperium den Söldnern auf den Fersen. Glücklicherweise fliehen Avyanna und Orion durch ein Portal in eine verlassene Festung namens Yllian im Zentrum der Welt. Von hier suchen sie nach Verstärkung, um ihre neue Heimat zu verteidigen. Dafür sieht man sich vor allem bei den Feinden des Imperiums um. Insgesamt gibt es vier Fraktionen. Das besondere an Liberation: Wir basteln unsere Armee aus den Einheiten jeder dieser Fraktionen. Im Angebot stehen:

- Das Imperium (Menschen)
- Die Legion der Verdammten (Dämonen)
- Die Elfen-Allianz (öhm ... Elfen)
- Die untoten Horden (ihr wisst schon)

Und ja. Eben hieß es noch, das Imperium wäre der Feind. Aber Avyanna verbündet sich hier auch eher mit Splittergruppen wie religiösen Extremisten oder Rebellen. Zu jeder Fraktion hat Avyanna zudem ein anderes Verhältnis. Und unsere Entscheidungen tragen dazu bei, was die Fraktion von uns denkt. Hohe Anerkennung erhöht die Moral von Einheiten aus der jeweiligen Fraktion. Wie eure Armee dann letztlich aussieht, hängt also ganz von euch ab. Ihr könnt euch vollständig auf Untote konzentrieren und dann Zombies, Geister oder Knochengolems einsetzen. Oder sprenkelt hier und da einen Paladin dazwischen. Der wird sich freuen.

Verwaltung und der ganze Kram

Disciples wird ein großes Spiel. Bis zu 80 Stunden soll ein Durchlauf dauern. Und ich habe beim Ausprobieren bei weitem noch nicht alles erlebt, was das Abenteuer zu bie-



Insgesamt neun Gefährten werden wir im Laufe der Kampagne treffen. Allerdings dürfen wir nur maximal zwei davon in unsere aktive Armee aufnehmen. ... - not final gameplay

ten hat. Zum Beispiel kenne ich noch nicht alle Verwaltungsaufgaben, die in der Kampagne nach und nach auf Avyanna (und damit euch) zukommen.

Die verlassene Festung gilt es nicht nur mit neuen Truppen zu bemanen, wir müssen auch Gebäude errichten. Dafür steht uns aber sehr wenig Platz zur Verfügung. Wir haben etwa gar nicht genug Bauplätze, um alle Rekrutierungsgebäude jeder Fraktion zu bauen. Das macht es notwendig, sich entweder auf ein paar zu spezialisieren oder Gebäude auszutauschen. Die werden dann nicht zerstört sondern ... na ja, in eine andere Sphäre gebeamt. Ihr verliert also keine Upgrades, wenn ein Gebäude gerade nicht gebraucht wird. Neben Kasernen bauen wir außerdem eine Schmiede, um Ausrüstung aufzuwerten oder einen Marktplatz für Gegenstände oder Söldner. Die notwendigen Ressourcen schafft Avyanna heran, indem wir beim Erkunden der offenen Gebiete Spezialgebäude erobern. Die generieren im Stundentakt Rohstoffe. Manche Materialien lassen sich auch einfach so aufklauben.

Und wann darf man das spielen?

Sollte Disciples genau euren Geschmack treffen, dann räumt euch am besten ein wenig Zeit im Herbst frei. Besser gesagt ab dem 21. Oktober 2021. Dann soll die Mischung aus Rollen- und Strategiespiel er-

scheinen. Disciples ist umfangreich, und es gibt in der ganzen Spielwelt sicher noch so einiges zu finden. In der zuletzt spielbaren Version hat Disciples bereits einen sehr guten Eindruck gemacht. Vor allem, wenn in eurem Herzen seit Jahren ein »Might & Magic: Heroes«-großes Loch prangt, solltet ihr dieses Revival ganz genau im Blick behalten. Es hat sicher noch einige Schwächen, und wie schwer die wiegen, wissen wir mit Sicherheit erst nach einem ausführlichen Test. Aber momentan sei vorsichtige Vorfreude niemandem verwehrt. ★

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ach, was hatte ich einen Spaß daran, in Disciples ein richtiges Ekel zu sein. Das Spiel hat mir von Anfang an sehr gut vermittelt, dass ich hier wirklich wie in einem Vollblutrollenspiel meine ganz eigenen Wege gehen kann. Und manchmal wird man dafür sogar bestraft. Als mieses Ekel wollte ich nämlich als Erstes ein paar Untote für meine Horde rekrutieren und hab mich in ein Gebiet gewagt ... das mir vielleicht ein wenig zu hochlevelig war. Doch ich habe es trotzdem geschafft, mich da durch die blanken Knochen zu friemeln. Mithilfe ein paar vorsichtiger Entscheidungen und klugen Taktierens in den Rundenkämpfen.

Und das spricht doch für durchdachtes Design. Klar, in erster Linie hat mir das Spiel eher semigut vermittelt, wie schwer die Region wirklich ist. Doch immerhin hat es mir keine Steine in den Weg gelegt. Als Rollenspiel gefällt mir Disciples derzeit deshalb schon richtig gut. Als Strategiespiel etwas weniger. Dafür sind mir die Kämpfe dann doch oft zu langatmig. Ich persönlich habe zwar eine recht hohe Toleranz, doch die hat auch nicht jeder, und meiner Meinung nach geht Rundenstrategie heutzutage einfach flotter. Das heißt keineswegs, dass die Kämpfe keinen Spaß machen. Doch in den letzten Jahren gab es an der Front einfach öfter temporeichere Systeme zu bestaunen.



Erwischt! Dass wir einfach nur die Kanalisation putzen, hat uns der Priester hier irgendwie nicht abgekauft.