

Disciples: Liberation

VIEL VERLERNT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Frima Studio** Termin: **21.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **80 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Rundenstrategiespiel richtet sich an die oft enttäuschten Fans der Disciples-Reihe, aber vergisst, was die Zielgruppe von einem Nachfolger erwartet. Von Mario Donick

Mit Disciples: Liberation schickt sich der kanadische Entwickler Frima an, eine Marke wiederzubeleben, der mit Disciples 3: Renaissance (2010) nach Ansicht vieler Fans der Todesstoß versetzt wurde – dafür war neben vielen Bugs vor allem die katastrophale KI verantwortlich. Zwar wurde 2014 noch eine stark verbesserte Version veröffentlicht, aber davon nahm kaum jemand Notiz. Gelingt es dem Reboot, der Rundenstrategieserie zu neuer Blüte zu verhelfen?

»Handle jetzt, bereue später!«

In Disciples: Liberation spielen wir Avyanna, eine junge Söldnerin, die zusammen mit ihrem Kumpel Orion den Auftrag hat, einen wichtigen Repräsentanten des Schleiers zu töten. Der Schleier ist eine fundamentalistische Organisation, die der Kirche des Imperiums angehört. Die Kirche und damit die meisten Menschen des Imperiums verehren den Hohen Vater als Gott. Die Kirche wurde zunehmend restriktiver, und der Schleier hat de facto die Macht im Imperium. Die Soldaten des Schleiers ziehen durch die Lande, um Häretiker zu »läutern«, also umzubringen. Unser Attentat schlägt fehl, wir werden von Elfen gefangen genommen, können fliehen, finden die alte Stadt Yllian, bauen sie zu unserer Basis aus und besuchen nun die vier Völker Nevendaars, um sie als Verbün-

dete zu gewinnen und der Welt endlich Frieden zu bringen. So weit die auch im Spiel ziemlich schnell abgehandelte Ausgangslage, zu der Avyannas Motto »Handle jetzt, bereue später!« gut passt.

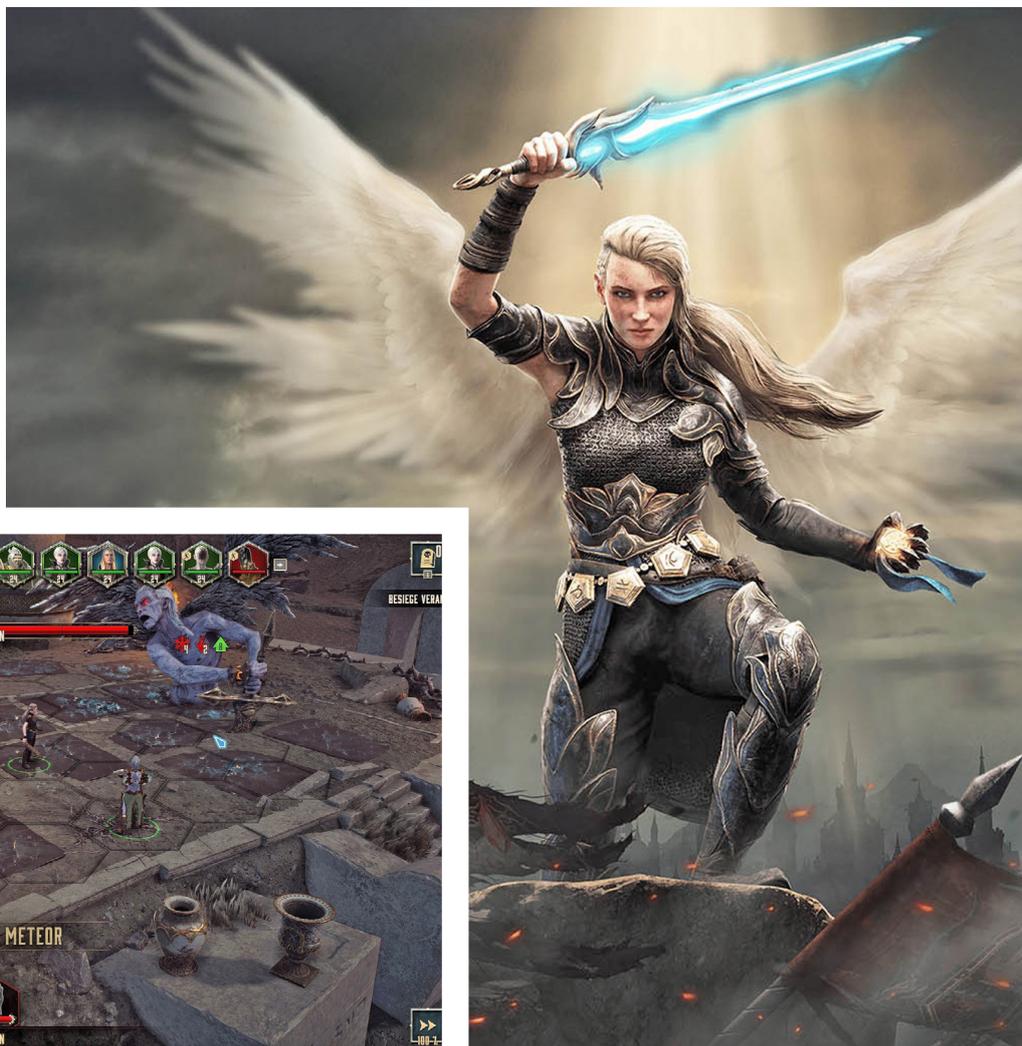
Bei den Völkern handelt es sich um das erwähnte Imperium der Menschen, die im Bürgerkrieg gesplittene Elfenallianz, die un-toten Horden und die Legion der Verdammten. Die aus früheren Serienteilen bekannten Zwerge sind ausgestorben.

Zu Beginn bereisen wir vier Regionen, die je einer Fraktion zugeordnet sind, und ver-

suchen, deren Anführer als Verbündete für unseren Kampf zu gewinnen. Klar, dass wir dafür einige Quests absolvieren müssen. Je nachdem wie wir uns dabei entscheiden, kann uns das eine Fraktion mehr oder weniger gewogen machen, was Auswirkungen auf die Moral unserer Truppen und die Verfügbarkeit rekrutierbarer Einheiten hat – wenn uns die Dämonen nicht mögen, können wir deren Einheiten nicht rekrutieren. Das ist für die Taktikschlachten wichtig, aus denen das Spiel zum Großteil besteht. Denn obwohl der erzählerische Rahmen sowie der



Für Bosskämpfe sollten wir die Fähigkeiten unserer Einheiten gut kennen, aber wir brauchen auch Geduld.



Fokus auf Avyanna Disciples: Liberation wie ein Rollenspiel wirken lassen, finden die Kämpfe rundenweise in Hexfeldarenen statt, ähnlich wie bei Heroes of Might and Magic. Maximal zehn Einheiten (sowie drei in der zweiten Reihe) führen wir in den Kampf. Dabei haben wir nur die allem entrückte Stadt Yllian als Basis, wir erobern keine anderen.

Die Story erleben wir nicht in Einzelmis- sionen auf immer neuen Karten, sondern rei- ten in Echtzeit durch die Regionen und Dun- geons. Per Übersichtskarte reisen wir flott zwischen den Regionen hin und her, um noch offene Nebenquests abzuschließen. Zwischen der Welt und unserer Basis in Ylli- an wechseln wir jederzeit durch ein magi- sches Portal – das allerdings nie dargestellt wird, weswegen Yllian nicht wie ein echter Ort wirkt, sondern wie ein hübsches Menü zum Rekrutieren und Ressourcensammeln.

Mehr Spin-off als Nachfolger

Insgesamt ähnelt Disciples: Liberation eher der King's-Bounty-Reihe und ist zumindest spielerisch kein echter Nachfolger der frühe- ren Disciples-Spiele. Viele typische Merkma- le der Serie wurden fallengelassen. So ge- winnen rekrutierte Einheiten zwar an Erfah- rung und werden stärker, aber sie verwan- deln sich dabei nicht mehr in andere, besse- re Einheiten. In den früheren Teilen hat der Stadtausbau bestimmt, in was sich eine er-



Die Dungeons sind nicht sehr groß, aber durchaus mit Liebe zum Detail gestaltet.

faehre Einheit wandelt – das war nicht nur eine interessante strategische Entschei- dung, sondern steigerte auch die emotiona- le Bindung an die Einheiten. In Liberation fehlt das; ein Soldat bleibt immer ein Sol- dat, und wenn eine Einheit stirbt, kauft man sich halt eine neue und levelt sie im Menü auf ohne ein großes Gefühl des Verlusts.

Ein anderes Feature der Vorgänger war die langsame Veränderung des Landes mit zu- nehmender Ausbreitung einer Fraktion auf der Karte – so konnten blühende Landschaf- ten in düstere Lava- und Aschefelder ver-

wandelt werden oder umgekehrt. Dieses Feature fehlt im neuen Disciples ebenfalls, aber da wir ohnehin keine gegnerischen Städte einnehmen, ist das weniger schlimm.

Ungewohnte Atmosphäre, morali- sche Offenheit

Und dann ist da noch die Frage der Atmo- sphäre. Die war früher sehr dunkel, aber stimmig. Besonders Disciples 3 strahlt noch heute eine sehr düstere Schwere aus, die mich noch immer zu dem Spiel greifen lässt, trotz eingangs erwähnter Mängel. Liberation

Eignet sich für euch, wenn ...

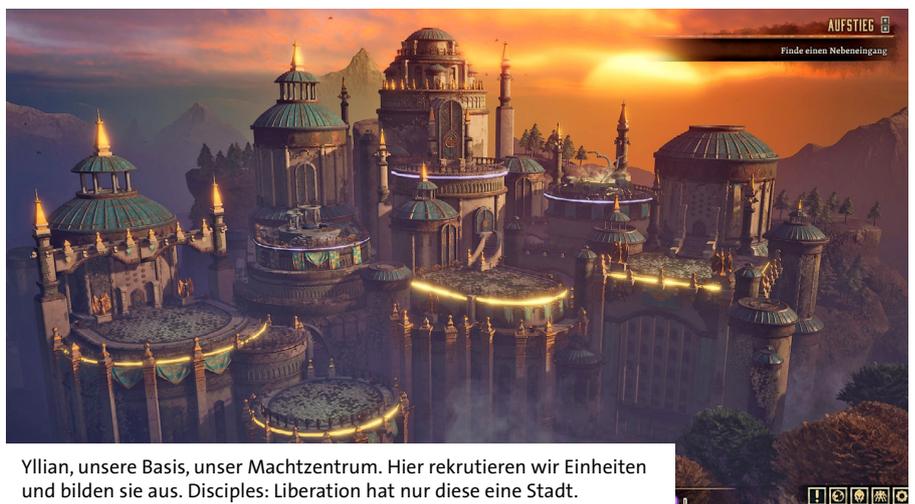
- ... ihr gemütliche Hexfeldkämpfe mögt.
- ... ihr wissen wollt, wie es in Nevendaar weitergeht.
- ... ihr King's Bounty: The Legend (2008) mochtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr wirklich schwierige Kämpfe bevorzugt.
- ... ihr eine starke Inszenierung braucht.
- ... ihr einen echten Nachfolger der Reihe sucht.



Natürlich finden wir in Dungeons auch Schätze, die in unser Ressourcenlager nach Yllian wandern.



Yllian, unsere Basis, unser Machtzentrum. Hier rekrutieren wir Einheiten und bilden sie aus. Disciples: Liberation hat nur diese eine Stadt.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Die Story von Disciples: Liberation steigert sich nach der ersten Hälfte. Einige Wendungen in Haupt- und Gefährtenquests haben mich tatsächlich berührt, und manche Gefährten wie etwa Bagthal, Sebastien oder Corisandre sind mir sogar ans Herz gewachsen. Die Story verlagert sich zunehmend in göttliche Gefilde, was schön mythologische Züge annimmt und mir gut gefallen hat. Etwas holprig bleiben Inszenierung und Pacing aber bis zum Ende.

Die Taktikkämpfe machen Spaß, sind aber insgesamt zu einfach. Da insbesondere Avyanna sich zur wahren Kampfmaschine entwickeln lässt, die auf einen Schlag gleich mehrere Gegner stark schädigt, kann man bereits im ersten Zug einen großen Vorteil erzielen. Teils liegt der niedrige Schwierigkeitsgrad auch an einer zu passiven KI, die manchmal dumme Fehler macht. Wenn die KI etwa mit gewöhnlichen Nah- und Fernkämpfern unterwegs ist, tut sie nicht alles, um zu gewinnen – aber genau das erwarte ich von einem Taktikspiel. Und das sehe ich am Ende als das Hauptproblem dieses Spiels. Es ist toll, dass es unterschiedliche Herangehensweisen in Charaktergestaltung und Storyauswahl gibt. Ich werde auch noch mal mit einer »bösen« Avyanna von vorne beginnen. Aber wenn die Kämpfe des Spiels bis zum Schluss zu leicht sind, ist die Befriedigung über Siege etwas schal – wenn man vom Multiplayer-Skirmish absieht, wo sich interessante Partien ergeben können.

versucht zeitweilig, an diesen Ton anzuknüpfen, ist aber gerade zu Beginn des Spiels wesentlich beschwingter. Avyanna und Orion (die Zwiellichtzwillinge) haben vor allem Gold und Bier im Sinn, und sie sind auch kurzweiligen Bettgeschichten nicht abgeneigt (egal ob nun mit Menschen, Elfen, Dämonen oder gar Untoten).



Graulaub ist eine der vier Startregionen und Heimat der Untoten Horden – Vampire, Zombies, Knochengolems.

Avys Sicht auf die teils abstrusen Geschehnisse in den Anfangsregionen und ihre Moral sind zunächst recht ... wankelmütig. Das liegt daran, dass wir als Spieler moralische Entscheidungen für Avy treffen müssen: Bekämpfen wir diesen blutrünstigen Dämon oder helfen wir ihm, Opfer für sein Ritual zu finden? Stehen wir auf der Seite der Elfen, die ein imperiales Kind hinrichten wollen, weil es aus Versehen Elfengebiet betreten hat, oder bekämpfen wir stattdessen die Elfen? Mitunter möchte man da eigentlich auf gar keiner Seite sein, weil man moralisch gesehen nur verlieren kann.

Genau dieses Gefühl ist wohl auch gewollt. Die Entwickler schrieben dazu auf Nachfrage: »Menschen [in Nevendaar] versuchen, sich selbst und diese Welt aktiv zu zerstören. Avyanna sieht dieses Chaos, diesen Unsinn, und deshalb ist sie bereit, die Welt niederzureißen, um sie vor sich selbst zu retten. Sie ist innerlich hin- und hergerissen und hat einen flexiblen moralischen Kompass, den sie braucht, um sich diesen »No-Win-Situationen« zu stellen.«

Glücklicherweise steht Avyanna nicht allein vor diesem Scherbenhaufen von einer Welt. Im ersten Spieldrittel lernen wir mehrere Charaktere kennen, die wir auf Wunsch in unsere Truppe aufnehmen können. Ob ehemalige Priesterin des Schleiers, blutgierige Vampirin oder von Dämonen zum Kämpfen gezwungener Sklave: Wie Orion haben diese Charaktere ihre eigenen Hintergründe

und kleinen Nebenquests, die wir optional angehen können. In Dialogen mischen sie sich dann mal ein, und im Kampf sind sie besonders mächtige Einheiten. Neben Avy sind sie auch die einzigen Truppen, die wir mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten können; bei Avy selbst können wir sogar die komplette Ausrüstung anpassen.

Gemütliche Hexfeldkämpfe mit KI-Einschränkungen

Die Taktikschlachten sind der spielerische Kern von Disciples: Liberation. Deren Regeln sind leicht zu verstehen. Der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad wird Profis nicht fordern, aber ein bisschen nachdenken muss man schon: Jede Einheit hat zwei Aktionspunkte (Avy bekommt später mehr), die wir für Bewegung (blau), Aktion (rot) oder beliebig (golden) einsetzen können. An Aktionen gibt es einen Standardangriff (je nach Einheit Nah- oder Fernkampf) und eine Spezialattacke, die einen Cooldown über mehrere Runden hat (darunter einige schöne Flächenzauber). Avy kann außerdem aus einer großen Zahl erlernbarer Zaubersprüche wählen.

Im Nahkampf können wir mit zwei Einheiten einen Gegner umzingeln und so besonders stark zuschlagen. Viele Angriffe fügen negative Statuseffekte wie brennend, blutend, vergiftet oder verkühlt zu – Avyanna können wir im Lauf des Spiels im Talentbaum sogar so ausbauen, dass sie mit einem Angriff mehrere dieser Effekte gleichzeitig verursacht. In Kombination mit ihrem Flächenspezialangriff fühlt sich das mitunter etwas übermächtig an.

Eine auch längerfristig brauchbare Taktik ist, zu Kampfbeginn Gegnergruppen mit Flächenschaden zu belegen und idealerweise auch den Untergrund unter Gegnergruppen mit negativen Effekten zu versehen. Damit kann die KI nämlich nicht optimal umgehen. Anstatt ihre Einheiten von den gefährlichen Feldern wegzuziehen, bleibt sie zu oft stehen und erleidet unnötigen Schaden.

Von den Bonusfeldern, die etwa besondere Stärke oder Regeneration verleihen, hat die KI noch nichts gehört – es ist eher Zufall, wenn sie sich über so ein Feld bewegt. Die KI neigt auch dazu, ihre Fernkämpfer in die Ecken des Spielfelds zurückzuziehen, wo wir sie mit Nahkampfeinheiten einkreisen und



In Heurik wird ein blutiges Fest gefeiert, aber das liest man vor allem in Questtexten; visuell ist davon nichts zu sehen.

eine nach der anderen erledigen können. Besonders am Kampfe, wenn eigentlich schon klar ist, dass wir gewonnen haben, ist das etwas langatmig, und ein Auto-Resolve-Knopf wäre an dieser Stelle schön.

Bedauerlich: Alle Einheiten können von allen Schadensarten betroffen sein. Dass Menschen und Elfen vergiftet und blutend sein können, ist klar, aber dass das auch auf Zombies, Geister und sogar Götter zutrifft, fühlt sich falsch an. Genauso, dass die Priesterin Corisandre (eine unserer Gefährtinnen) nicht nur meine lebenden Einheiten heilen kann, sondern meine Untoten und Dämonen davon ebenfalls profitieren.

Ich verstehe, wieso das aus Balancing-Gründen so gemacht wurde: Wir können eben alle Einheiten aller Fraktionen mischen, und es ist dann am einfachsten, dass alle von allen Effekten betroffen sein können. Aber atmosphärischer und interessanter wäre es, wenn ich für meine Untoten und Dämonen eine andere Form der Regeneration nutzen müsste als für meine Menschen und Elfen. Siehe Divinity: Original Sin 2.

Das war jetzt ganz schön viel Kritik, aber von diesen Punkten abgesehen machen mir die Kämpfe Spaß, was auch an der Einheitenvielfalt liegt. Im Laufe der Zeit lernen wir immer neue Einheiten kennen, aber da unsere moralischen und politischen Entscheidungen im Rollenspielteil unser Ansehen bei den Fraktionen beeinflussen, haben wir nie vollen Zugriff auf die komplette Bandbreite (außer, wir werben eine Einheit mal als Söldner auf dem Marktplatz Yllians an).

Ich war irgendwann mit den Elfen verbündet (die erschienen mir nach den vier Anfangsregionen noch am normalsten), und meine stärksten Einheiten waren dann auch meist von diesem Volk. Bei euch kann es aber ganz anders aussehen.

Inszenerierung mit Schwächen

An sich bringt Disciples: Liberation viele Zutaten für ein episches Rollenspiel- und Taktikerlebnis mit. Leider ist die Umsetzung der Story nicht immer überzeugend. Erstens fand ich es schon zu Beginn nicht gut, dass ich gezwungen war, für alle Fraktionen



Wotan war der Gott der Zwerge. Mit ihm verschwand auch die fünfte aus der Spielserie bekannte Fraktion aus Nevendaar.

Quests zu machen. Vielleicht will meine Avygar nicht mit Dämonen und Untoten verbündet sein, sondern ihnen ein energisches »Ihr werdet alle geläutert!« entgegenschreien?

Zweitens sind die Dialoge oft kurz und oberflächlich. Gerade die kleinen Plaudereien mit den Gefährten in Yllian sind enttäuschend. Und unpassende Formulierungen aus der heutigen Zeit reißen mich aus der Immersion. Wenn Orion über einen Schatz sagt: »Ihn zu finden war auch nur ganz wenig peinlich und mega verletzend für meine Privatsphäre«, dann ist es mit der Dark-Fantasy-Stimmung dahin.

In den vertonten Hauptquests überschreiten die Sprecherinnen und Sprecher außerdem oft die Grenze zum Overacting. Teilweise klingen sie wie eine ambitionierte Laienhörspielgruppe am Küchentisch. Der englische Cast ist ein wenig besser, hat aber auch so seine Fremdschammomente.

Wegen mancher Texte und der Sprachausgabe habe ich mich am Anfang gefragt, ob das Spiel vielleicht als Parodie gemeint ist. Gerade bei den Dämonenquests musste ich oft den Kopf schütteln, mal lachend, mal fassungslos, oft beides gleichzeitig: keine Spur von der düsteren Bedrohung, die diese Fraktion in Disciples 3 noch ausgestrahlt hatte. Aber das war Absicht, wie mir die Entwickler auf meine skeptische Nachfrage antworteten: »Die Ereignisse der Welt werden durch die Augen von Avyanna enthüllt und manchmal auch durch ihren Sinn für Humor

und den Humor beziehungsweise den völligen Mangel an Humor einiger ihrer Gefährten. Das kann zuweilen zu lustigen Momenten führen. Menschen sind Menschen, und selbst in den dunkelsten Stunden finden sie noch Wege zum Lachen.«

Dennoch: Die teils holprige Inszenierung ist schade, denn die Story um Götter, Dämonen und Avys Rolle dabei gewinnt ab der zweiten Hälfte echt mythologische Qualitäten und ist an sich spannend. Und gerade Avy hätte das Zeug zu einer sehr coolen Rollenspielheldin! Aber immer wieder kommen ein unpassender Spruch oder eine seltsame Betonung um die Ecke und reißen ein, was an Atmosphäre gerade aufgebaut wurde. ★

DISCIPLES: LIBERATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6402P / Ryzen 1300X
GTX 960 4 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600K / Ryzen 1700
GTX 1660 Ti / Radeon RX 590
16 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ Welt- und Dungeon-Karten sehr hübsch ➕ einige gerenderte Cutscenes ➕ schöne Musik ➖ Einheiten generisch ➖ Schlachtfelddesign wiederholt sich oft

SPIELDESIGN



➕ guter Genremix ➕ überschaubare Taktikkämpfe ➕ viele Entscheidungen ➖ Maus und Tastatur unständig ➖ Ressourcen ungleichmäßig verteilt

BALANCE



➕ stets fair ➕ Fraktionen ausgeglichen ➖ Gefährten in vielen Kämpfen zu stark ➖ KI macht nicht immer optimale Züge ➖ hintenraus zu einfach

ATMOSPHERE / STORY



➕ Story wird immer interessanter ➕ coole Hauptfigur ➕ einige Texte lesenswert ➖ andere Texte oberflächlich ➖ teils unpassende Sprachausgabe

UMFANG



➕ knapp 80 Stunden Spielzeit ➕ viele Schlachten ➕ Skirmish-Multiplayer ➕ Wiederspielwert durch Entscheidungen ➖ kein Karteneditor wie früher

FAZIT

Sehr viel Spiel fürs Geld, aber für Profis zu einfach. Disciples-Fans müssen sich auf einige Änderungen gefasst machen.



Avyanna ist mit Abstand unsere stärkste Einheit.