

The Valiant

SCHATZJAGD IM MITTELALTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Kite Games** Termin: **2022**

Cooler Helden, heiße Nahkämpfe und eine fette Solokampagne: Im Echtzeitstrategiespiel The Valiant führt ihr einen persönlichen Kreuzzug durchs mittelalterliche Europa. Wir haben exklusive Infos! Von Martin Deppe

The Valiant spielt im Europa des 13. Jahrhunderts, mitten im dichten Durchgangsverkehr Richtung Orient. Eigentlich hat Kreuzritter Theoderich von Akenburg der Gewalt abgeschworen, doch sein ehemaliger Waffenbruder Ulrich ist ganz besessen von einem legendären Artefakt, dem »Stab des Aaron«. Der soll sehr mächtig sein, kann aber auch die Menschheit in den Abgrund stürzen. Doof für Ulrich: Der Stab ist in mehrere Teile zerbrochen. Gut für uns: Das Wettrennen um die Artefaktstückchen führt uns quer durchs mittelalterliche Europa bis ins Gelobte Land. Wir haben exklusives Videomaterial von The Valiant (»Der Tapfere«) bekommen, das wir für diese Preview analysiert haben. Außerdem konnten wir ausführlich mit Producer Brad Logston reden. Der US-Amerikaner ist Spezialist für Strategiespiele, er war bereits federführend beim Taktikrollenspiel Expeditions: Rome und arbeitet derzeit auch an Knights of Honor 2 und Jagged Alliance 3.

Der Fokus von The Valiant liegt auf drei Bereichen. Erstens: eine große, aufwändig

inszenierte Solokampagne. Zweitens: taktische Gefechte mit sehr wenigen, aber spezialisierten Einheiten, die ihr skillt und so immer weiter spezialisiert. Und drittens: sehr viel Nahkampf mit Schwertern, Äxten, Speeren, Schilden. Bögen, Armbrüste, Katapulte und Trebuchets kommen zwar auch zum Einsatz, entscheidend ist aber meist der Clinch Mann gegen Mann.

Geschichte zum Anpacken

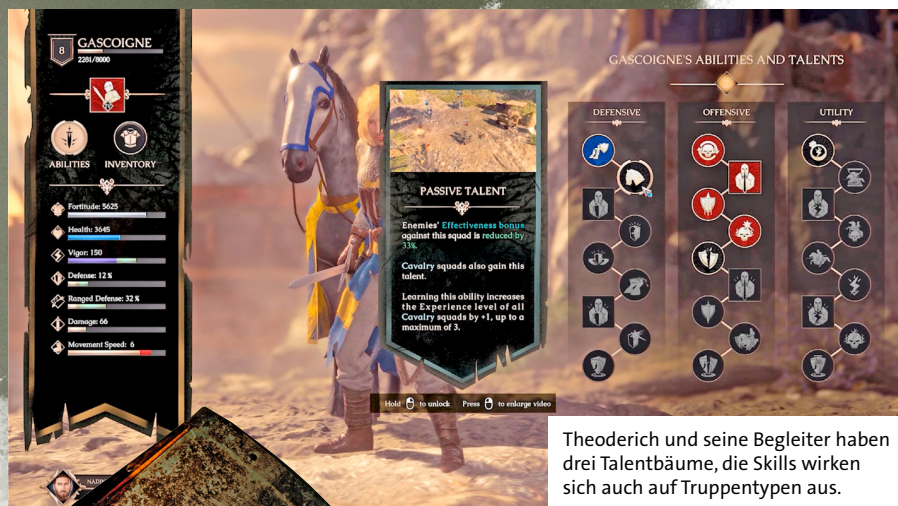
Die Solokampagne wird voraussichtlich 16 Missionen umfassen. Euer Privatreuzzug beginnt im heutigen Deutschland, damals Teil des Heiligen Römischen Reiches. Ihr überquert die Alpen, kämpft bei Venedig und dann weiter gen Süden den italienischen Stiefel runter. Von hier geht's schließlich über Konstantinopel gen Osten ins Gelobte Land. Vor einem neuen Szenario könnt ihr oft entscheiden, wen ihr in den Einsatz mitnehmt. Theoderich und seine Heldenkumpels wachsen sozusagen mit, erreichen höhere Levels und behalten immer ihre Skills und Ausrüstung. Trotz dieser Rollenspiel-

elemente soll der Fokus aber auf der Echtzeitstrategie bleiben. Brad Logston verspricht bei den Missionen viel Abwechslung: Ihr kämpft euch nicht stur durch Ulrichs Truppen oder lokale Gegner, sondern erlebt Schleichmissionen, Befreiungsaktionen, Hinterhalte, Abwehrgefechte und so weiter, zum Teil sogar mehreres kombiniert in einem einzigen Einsatz.

Helden und Einheiten: Weniger ist mehr

Die Missionen bestreitet ihr mit sehr wenigen Trupps. Meist sind es nur vier bis sieben, in größeren Gefechten auch mal acht oder neun, das war's. Im Mittelpunkt stehen immer eure Helden – zum Beispiel Kavallerist Gascoigne, Söldnerin Grimhild, Bogenschütze Konrad oder Ordensritter Reinhard von Kempten. Jeder bringt einen dreiteiligen Skilltree mit, der auch die entsprechenden Truppentypen beeinflusst. Wenn ihr zum Beispiel dem berittenen Gascoigne mehr Wumms bei Sturmangriffen spendiert, pflügt auch die





Theoderich und seine Begleiter haben drei Talentbäume, die Skills wirken sich auch auf Truppentypen aus.

Ran an den Feind!

Weil ihr eure Missionen mit wenigen Einheiten spielt, sind eure Helden und ihre Begleittruppen kampfanscheidend, ihr müsst ihre Stärken und Fähigkeiten taktisch einsetzen. Gleichzeitig spielt das Schere-Stein-Papier-Prinzip eine große Rolle. Einfaches Beispiel: Als Theoderichs Trupp in einen Hinterhalt gerät, will ein feindlicher Reitertrupp Konrad und seine Bogenschützen anstürmen – das wird durch einen großen gelben Pfeil angekündigt.

Wenn man schnell genug ist, kann man die Schützen aus dem Gefahrenbereich ziehen und mit Speerträgern kontern, denn die sind gut gegen Reiterei, die sich zurückzieht. Die Speerträger zünden jetzt einen Spezial-Skill und schleudern ihre Waffen auf gegnerische Schwertkämpfer. Schon ist der Hinterhalt der Gegner gescheitert, wir können den Angreifern nachsetzen oder in Formation weitermarschieren.

In den Gefechten müsst ihr auch deswegen so taktisch vorgehen, weil Verluste schwer oder gar nicht zu ersetzen sind, da The Valiant komplett auf Basisbau verzichtet. Ihr errichtet also keine Kasernen, sondern höchstens Konstruktionen wie hölzerne Plattformen, damit eure Schützen bei Verteidigungsstellungen weiter gucken und schießen können. In Belagerungsschlachten baut ihr Kriegsmaschinen oder erobert oder zerstört feindliche. Verstärkung be-

kommt ihr meist über Befreiungsaktionen oder wenn ihr bestimmte Sektoren einnimmt. Solche strategischen Positionen sind aber eher die Ausnahme.

Und was ist mit Multiplayer?

Neben der 16-teiligen Solokampagne sind zwei Multiplayer-Modi geplant, nämlich gegeneinander und kooperativ. Im PvE wehren bis zu drei Spieler gemeinsam anstürmende KI-Truppen ab. Die Angriffswellen werden immer stärker, Minibosse und richtige Bosse greifen mit ein. Je nachdem wie lange ihr in diesem Last Man Standing überlebt, kassiert ihr Erfahrungspunkte für eure Helden, levelt sie hoch und schaltet weitere Skills frei. Außerdem sind kosmetische Outfits geplant. Im PvP soll es Szenarios für einen gegen einen sowie zwei gegen zwei geben. Hier geht's schon öfter darum, Sektoren zu erobern und zu halten, um so eure Truppen zu verstärken oder Geländevorteile wie Hügel oder Engpässe zu sichern. Aber auch im PvP toben keine Massenschlachten, sondern taktische Gefechte mit wenigen Kampfgruppen, genau wie in der Solokampagne. ★

Otto-Normal-Kavallerie effizienter durch Feindreihen. Grim-

hilds Mut-Skill zieht den Zorn der Gegner auf sie, spornt aber auch nahe Infanterie an. Und Schützenkönig Konrad kann beispielsweise zwischen Bogen und Armbrust wählen – also mehr Reichweite oder mehr Bumms.

Im Kampf hat jeder Held serienmäßig ein »Vengeance Meter« eingebaut, das sich füllt, wenn ihr Schaden austeilte oder kassiert. Sobald das voll ist, ploppen im Kreismenü neue Befehle auf, etwa eine lähmende Pfeilsalve für Schütze Konrad. Jetzt habt ihr zwei Möglichkeiten: den Wunsch-Skill sofort auslösen oder das Vengeance Meter vorerst gefüllt lassen, um passive Boni zu halten und später zuzuschlagen. Ein kleines bisschen Magie steckt ebenfalls im Spiel: Einheiten zaubern zwar nicht wild herum, doch es wird gemunkelt, dass womöglich die Teile vom Stab des Aaron magische Kräfte haben. Mehr wollte Producer Brad Logston aber noch nicht verraten.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Über eine Stunde statt der geplanten halben habe ich mit Producer Brad Logston über Discord geplaudert und gefachsimpelt – und war mehrfach versucht, ihn virtuell in den Arm zu nehmen. Denn seine Strategie hinter dem Strategiespiel finde ich goldrichtig: Fokus auf eine klassische Solokampagne, taktische Gefechte statt Kanonenfutterschlachten und hoffentlich gelungene, dynamische Nahkämpfe! Auch das Team von Kite Games stimmt mich zuversichtlich. Dass die Ungarn nicht nur halbgar, sondern gar gute Spiele können, haben sie 2017 bereits mit Sudden Strike 4 gezeigt. Das Weltkriegs-RTS hatte mit dem ursprünglichen Massenschlacht-fokussierten ersten Sudden Strike aus dem Jahr 2000 zwar nicht mehr viel zu tun, doch die Gefechte mit wenigen, aber spezialisierten Panzern, Geschützen und Infanterie waren spannend und gut inszeniert.

Da ich The Valiant noch nicht selbst spielen konnte, bin ich mit einer genaueren Einschätzung noch vorsichtig. Entscheidend wird sein, wie gut die Nahkämpfe funktionieren. Denn das Problem kennt ihr wahrscheinlich aus vielen Echtzeitstrategiespielen: Beim Marschieren, In-Stellung-Gehen und Losstürmen sind Einheiten noch brav in Formation – doch beim direkten Feindkontakt klumpt dann alles gern mal zusammen, das Kuddelmuddel wird statisch, Eingreifen ist dann oft fummelig. Hier machen die In-Game-Spielszenen aber auf jeden Fall einen guten ersten Eindruck. Ich freu mich drauf!



Vor einer Mission wählt ihr, wer bei eurer Bande mitmachen darf.