

King Arthur: Knight's Tale

ARTUS IST TOT, LANG LEBE ARTUS

Genre: Rollenspiel Publisher: Neocore Games Entwickler: Neocore Games Termin: 26.4.2022 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: nicht geprüft Spieldauer: 60 Stunden Preis: 45 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Wenn ihr euch für Ritter und Rundenstrategie interessiert, solltet ihr euch diesen Geheimtipp nicht entgehen lassen – aber möglicherweise kommt ihr nicht mehr davon los. Von Christian Schwarz

Vor mehr als einem Jahr startete King Arthur: Knight's Tale in den Early Access und hat damals schon einen vielversprechenden Eindruck hinterlassen. Zwar war der Umfang noch sehr gering, das große Potenzial des rundenbasierten Rollenspiels, das uns in einer Dark-Fantasy-Interpretation der beliebten Sage rund um König Artus durch Avalon schickt, war aber von Anfang an deutlich zu sehen. Ob die ungarischen Entwickler von Neocore Games dieses Potenzial mit der Ende April erschienenen Release-Version auch vollends entfaltet haben und was euch auf dem rund 50 Stunden dauernden Trip erwartet, lest ihr im Test.

Knight's Tale erzählt die Geschichte von Sir Mordred, einst Mitglied an Artus berühmter Tafelrunde, doch zu Spielbeginn nicht nur mit dem allseits beliebten König Britanniens spinnefeind, sondern gar dessen leibhaftige Nemesis. Der Konflikt der beiden eskaliert sogar so sehr, dass sie ihre Armeen im atemberaubend schönen CGI-Intro aufeinander hetzen und sich gegenseitig im Duell töten. Klappe zu, Ritter tot? Nein, denn das ist erst der Auftakt. Der sterbende König Artus wird mit dem Schiff ins sagenumwobene Avalon gebracht, doch ein Sturm zieht auf, eine

Katastrophe passiert, und der einst gerechte wie gute Regent kommt als böser, untoter Antagonist wieder auf die morschen Beine.

Um die drohende Verwüstung Avalons durch Artus aufzuhalten, erweckt die mysteriöse Herrin des Sees unseren Sir Mordred ebenfalls von den Toten. Als zynischer Antiheld erwachen wir im Kerker Camelots, um nicht nur das Schloss für uns zu erobern, sondern auch die mythische Sagenwelt zu

entdecken und letztlich unserem alten Feind gegenüberzustehen.

XCOM trifft Dark Fantasy

Das ist die mehr als spannende Ausgangslage für einen interessanten Genremix. Auf der an die Total-War-Spiele erinnernden Kampagnenkarte bewundern wir nicht nur die schöne und detaillierte Darstellung der Welt, in der Schloss Camelot unseren Aus-



Von Camelot aus beginnen wir unser Abenteuer und wählen Haupt- und Nebenmissionen auf der Karte aus.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf düsteres Mittelalter steht.
- ... ihr XCOM mit Schwertern wollt.
- ... ihr taktische Herausforderungen sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Open World erwartet.
- ... ein Storyende euch nicht enttäuschen soll.
- ... euch ständiges Grau und Braun nervt.

gangspunkt markiert. Hier wählen wir auch unsere nächste Mission, treffen Entscheidungen bei zufällig auftretenden Ereignissen, bauen unser Schloss aus und versorgen unsere Heldengruppe. King Arthur: Knight's Tale bringt schon eine gewisse Komplexität mit, die aber das Spielerlebnis auf angenehme Art und Weise anreichert.

Unsere Einsätze finden auf einer separaten, mit unserer maximal vierköpfigen Heldengruppe frei erkundbaren Karte statt. Die Schauplätze sind sehr abwechslungsreich, und es gibt in den vier Akten jeweils eine neue Hauptumgebung, etwa die Wüsten und

Klippen in Akt zwei. Viele Hingucker sorgen für Atmosphäre, etwa nebelverhangene Ufer an einem trostlosen Sumpf oder zerstörte Burgen, Dörfer und Brücken. Zwar gibt es im späteren Verlauf der Kampagne auch helle und »freundliche« Levels, bezogen auf die grafische Darstellung sowie die Stimmung der Atmosphäre liegt die Betonung des Dark-Fantasy-Settings aber eindeutig auf »Dark«. Das ist nicht unbedingt schlecht, denn selten haben wir so eine facettenreiche und passende Verwendung von diversen Schwarz- und Brauntönen erlebt. Wer aber mit dieser dunklen Optik und der damit einhergehenden düsteren Stimmung sowie dem wundervoll zynischen Mordred nicht umgehen kann, ist hier falsch.

Unsere Heldengruppe stellen wir vor Missionsbeginn zusammen und wählen dabei aus den Klassen Verteidiger, Streiter, Vorhut, Schütze und Magier. Insgesamt gibt es im Spiel 30 mehr oder weniger aus der Artussage bekannte Heldenfiguren, die wir entweder in Missionen oder über das inter-

essante Moralsystem rekrutieren. In den Einsätzen erkunden wir die Gegend, sprechen mit NPCs, öffnen Schatzkisten und nutzen fair verteilte Lagerfeuer, um nach den im Spielverlauf immer knackiger werdenden Kämpfen wahlweise verlorene Lebenspunkte oder Rüstung wiederherzustellen.

Apropos Kämpfe: Die Scharmützel mit den Gegnern sind das Herzstück von King Arthur: Knight's Tale und verlangen uns gerade auf den zwei höheren der vier Schwierigkeitsgrade alles ab. Aber keine Sorge, wer sich einmal verrannt hat, kann die eingestellte Schwierigkeit jederzeit ändern. Gut so, denn – und das gehört zur DNS des Spiels – Entscheidungen haben Konsequenzen: Stirbt ein Mitglied unserer Gruppe, gibt die Figur vollständig den virtuellen Löffel ab, und wir können ihr nur in der Gruft unseres Schlosses die letzte Ehre erweisen. Das ist besonders ärgerlich, wenn es sich um liebgewonnene und mühsam gelevelte Charaktere handelt – gibt aber den Gefechten eine ganz individuelle Würze und lässt uns als Spieler mehr mit den Helden mitfühlen.

Wer dieses Gefühl auf ein Maximum treiben will und auch sonst vor keiner Herausforderung zurückschreckt, spielt gleich im Rogue-like-Modus. Da ist jeder Tod endgültig, Neuladen ausgeschlossen.

Richtige Entscheidungen und taktischer Tiefgang

Doch zurück zu den Kämpfen. Die machen großen Spaß und bieten nicht nur je nach Zusammenstellung der eigenen Heldengruppe viel Abwechslung, sondern auch nach Gegnerart. Zu Beginn kämpfen wir noch hauptsächlich gegen Untote. Die haben die lästige Angewohnheit, nach ein paar Runden wieder aufzuerstehen. Erst wenn wir den Gegner nochmal angreifen



Die Untoten sind nach einem Knockout nicht besiegt, sondern stehen nach ein paar Runden wieder auf.

Zwischen den Haupt- und Nebenmissionen verbessern wir mit erbeutetem Gold und Handwerksressourcen unser Schloss.



Alle Zwischensequenzen im Spiel sind auf sehr hohem Niveau.



MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Die Komplexität und Tiefe von King Arthur: Knight's Tale sind für mich Beispiele für gutes Spieldesign. Hier werde ich nicht überladen, aber dennoch gefordert, muss sorgsam auf meine Helden achten und nebenher die Verwaltung sowie den Ausbau von Camelot managen. Das alles macht für sich schon Spaß, aber die Story und das Setting sind die wahren Triebfedern des Abenteurers. Der Dark-Fantasy-Stil, das abgefahrene Avalon sowie die Frage, was hinter dem mysteriösen Wandel des einst so rechtschaffenden Artus steckt, lassen mich Runde um Runde bestreiten.

Für mich war aber die Auflösung am Ende mit das Unbefriedigendste am gesamten Spielerlebnis. Auch die Ideenlosigkeit, am Schluss einfach immer mehr Gegnerwellen bekämpfen zu müssen, kreide ich den Entwicklern an. Alles in allem ist King Arthur: Knight's Tale aber ein Musterbeispiel für eine erfolgreiche Early-Access-Kampagne und ein definitiver Tipp für alle, die mit dem Setting und rundenbasierten Kämpfen etwas anfangen können.

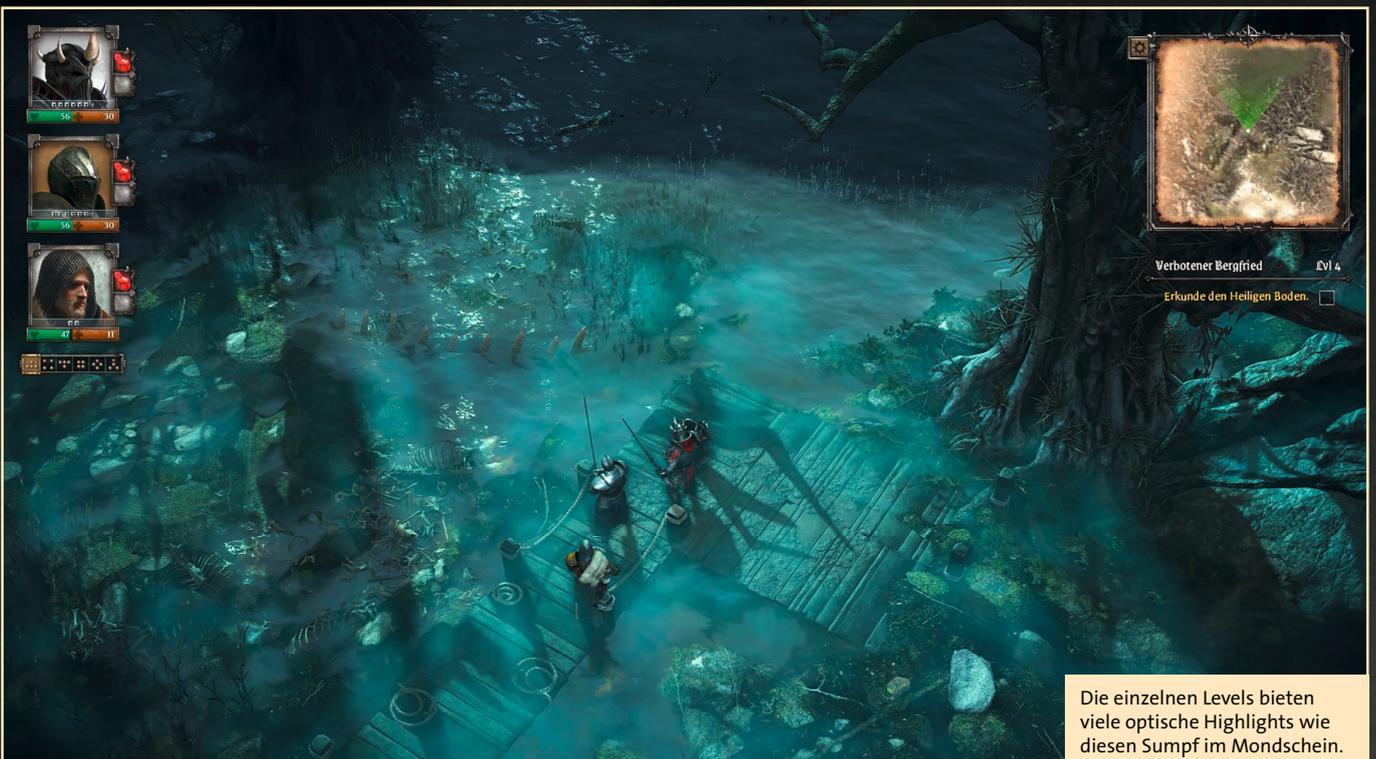
und seine Restlebenspunkte auf null bringen, sind wir ihn vollständig los.

Ganz im Stile des alten XCOM und anderer rundenbasierter Strategiespiele kostet jede Handlung unserer Charaktere Aktionspunkte, deren Anzahl wir zwar durch Skillung und Item-Boni erhöhen können, von denen wir aber trotzdem »immer zu wenig« haben. In Situationen wie der beschriebenen müssen

wir daher immer wieder taktische Entscheidungen treffen: Verbrauchen wir Aktionen unserer Charaktere, um diesen eigentlich schon besieigten Gegner richtig auszuschalten, sind dafür aber ein leichtes Ziel für die anderen? Oder schaffen wir es, die noch kämpfenden Gegner in wenigen Zügen auszuschalten, was uns den Kampf auch vollständig gewinnen lässt? Im schlechtesten

Fall schaffen wir es nicht, und die Probleme sind plötzlich größer als vorher. Andere Gegnertypen bringen ähnliche Eigenschaften mit, sodass wir unseren Spielstil immer wieder neu anpassen müssen.

Das Knobeln und Tüfteln macht einen großen Spaß, und wir fühlen uns sehr gut, wenn wir mit unserer Gruppe nur durch die Wahl der richtigen Taktik, cleverer Züge und



Die einzelnen Levels bieten viele optische Highlights wie diesen Sumpf im Mondschein.

ein bisschen Glück siegreich aus den zahlreichen Gefechten hervorgehen. Die Steuerung geht gut von der Hand, manchmal ist die Bedienung mit der Maus aber etwas schwammig, gerade bei einem schnellen Wechsel zwischen den Charakteren.

Obwohl die Kämpfe das Herzstück des Spiels und kurzweilig wie unterhaltsam sind, hat es der Entwickler Neocore Games damit gegen Ende etwas übertrieben. Gefühlt laufen wir dann zwei Meter auf der Karte, bis schon wieder eine Kamerafahrt den nächsten Raum mit unzähligen Gegnern ankündigt.

Mehr als nur Motivationskarotten

Damit wir in den Gefechten auch mithalten können, investieren wir auf der Kampagnenkarte durch Stufenaufstiege erreichte Lernpunkte in neue Fähigkeiten und spezialisieren so unsere Heldengruppe. Das ist auch der Zeitpunkt, an dem wir uns mit gesammelter Beute und Ausstattung der Charaktere befassen, denn in den Missionen sammeln wir Gegenstände nur auf – verwaltet und neu ausgerüstet wird hinterher. Das ist zum einen sehr angenehm, weil so in den Gefechten Missionsziel, Story und Kämpfe im Vordergrund stehen. Auf der anderen Seite würden wir uns wünschen, dass ein Mitglied der Gruppe wenigstens seinen Heiltrank an einen Kollegen abgeben könnte.

Bessere Ausrüstung sammeln wir nicht nur in Missionen, sondern können sie auch beim Händler kaufen. Der ist eins von mehreren freischaltbaren Gebäuden auf Schloss Camelot. Neben der bekannten Tafelrunde, die es uns ermöglicht, bis zu zwölf Ritter für die Gruppenauswahl zu rekrutieren, sind vor allem Hospiz sowie Kathedrale für die Genesung verletzter Charaktere und der Übungsplatz fürs Training der Helden, die nicht im Einsatz waren, wichtig. Die einzelnen Gebäude können wir mit gesammeltem Gold sowie Bauressourcen verbessern.

Dass das nicht aufgesetzt, sondern absolut nötig ist, merken wir schnell. Im Kampf verlorene Vitalität wird nicht automatisch wiederhergestellt, sondern muss im Hospiz aufgefüllt werden. Hat der Held zusätzlich noch eine Verletzung wie etwa innere Blutungen davongetragen, muss das außerdem

Ereignisse wie diese verlangen immer wieder Entscheidungen von uns, die Entwicklungen auf der Moraltabelle nach sich ziehen.



in der Kathedrale behandelt werden. Während der Behandlungszeit, die schon mal mehrere Runden dauern kann, sich aber mit Gold auf mindestens eine verkürzen lässt, steht die Figur nicht für Missionen zur Verfügung. Alternativ können wir auch angeschlagene Recken mitnehmen, das ist aber nur in größter Not zu empfehlen. Die verbliebenen Lebenspunkte sind nach erfolgtem Rüstungsbruch kein dickes Polster, und Verletzungen bringen spürbare Mali mit sich.

Komplettiert wird das Gameplay durch ein Moralsystem mit den jeweils beiden Gegensätzen »Rechtschaffender« und »Tyran« sowie »Christ« und »Alter Glaube«. Immer wieder müssen wir während der Missionen, aber hauptsächlich bei in drögen Textfenstern präsentierte Ereignissen auf der Kampagnenkarte Entscheidungen in die eine oder andere Richtung treffen. Das beeinflusst das Verhältnis und somit die Leistungsfähigkeit unserer Heldengruppe, denn wenn wir als Verfechter des heidnischen Glaubens eine Gruppe von frommen Christen anführen, ist man sich zwangsläufig nicht grün. Die Richtung, in der wir uns dadurch in der Moraltabelle entwickeln, gibt vor, welche Nebenmissionen mit rekrutierbaren Helden oder weitere Verbesserungen wir freischalten können. Da man nicht alles freischalten kann, liegt hier Potenzial zum erneuten Spielen der Kampagne. Ist die

nach 50 bis 60 Stunden mit einem verhältnismäßig unspektakulären Finale beendet – was bei einem Preis von 45 Euro dennoch ein fairer Gegenwert ist –, warten noch einige Missionen als Endgame-Content auf euch. Außerdem gibt es einen PvP-Multiplayer-Modus. Das Spiel ist mit Ausnahme der Spielfigur komplett in englischer Sprache vertont. Es gibt zahlreiche Textlokalisierungen, darunter auch auf Deutsch, die schon zu einem sehr großen Teil, aber noch nicht komplett implementiert sind. ★

KING ARTHUR KNIGHT'S TALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4690 / FX-4350
GTX 780 / R9 280X
8 GB RAM, 120 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770K / R5 1500X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 120 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle CGI-Filme + Akte mit individuellen Settings
- + dichte Dark-Fantasy-Welt - innerhalb eines Aktes wenig Abwechslung - Questketten in Textfenstern

SPIELDESIGN



- + motivierende Spirale + knackige Kämpfe
- + wechselbarer Schwierigkeitsgrad + forderndes Management - Maus manchmal hakelig

BALANCE



- + gute Lernkurve + tote Helden sind verloren
- + auf schwereren Stufen gnadenlos + Camelot verbessert Helden - am Ende zu viele Kämpfe

ATMOSPÄRE / STORY



- + starker Fokus auf Geschichte + ungewöhnlicher Ansatz + wohlige Schaueratmosphäre + Spannung hält das Spiel über an - Ende enttäuschend

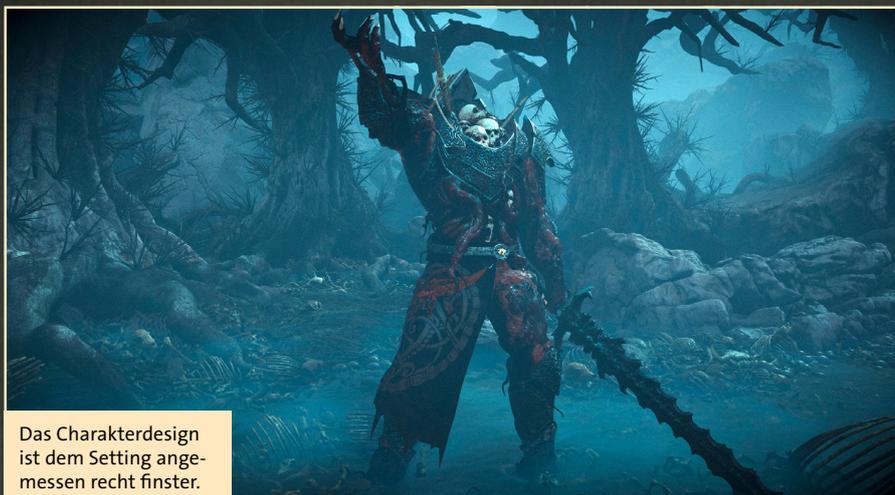
UMFANG



- + lange Solokampagne + 30 Helden in fünf Klassen + hoher Wiederspielwert + unterhaltsame Endgame-Inhalte + PvP-Multiplayer

FAZIT

Stimmungsvolles und taktisches Rollenspiel in einem spannenden Dark-Fantasy-Setting.



Das Charakterdesign ist dem Setting angemessen recht finster.