



GameStar
Gold-Award

The Valiant

EIN MITTELALTERFEST

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Kite Games** Termin: **19.10.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **18 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Echtzeitstrategie mit einer starken Singleplayer-Kampagne – so muss es sein. Aber The Valiant hat noch viel mehr Pfeile im Köcher! Von Martin Deppe

Im Jahr 1204 ist unsere Kreuzfahrerwelt noch in Ordnung: Mit zwei befreundeten Ritterhelden und einer Handvoll Truppen preschen wir in das sturmreif geschossene Antiochia. Doch gleich wird unsere Freundschaft zerbröseln wie die Stadtmauern im Dauerfeuer der Wurfmaschinen ...

Jäger des verlorenen Stabes

Denn als unser Hauptheld Theoderich mit seinem Waffengefährten Ulrich ein Gemäuer untersucht, purzeln die beiden in die Tiefe, direkt vor ein merkwürdiges Artefakt. Na ja, zumindest ein Teil davon, denn dieser »Stab

des Aaron« wurde aus Sicherheitsgründen in mehrere Stücke zerlegt und in alle Winde verteilt. Doch dieses eine gefundene Bruchstück reicht schon, um Ulrich auf die dunkle Seite der Macht zu ziehen. Uuund ... Cut!

Elf Jahre später: Theoderich hat das Kriegsschwert eigentlich begraben und genießt seine Ritter-Rente im heimischen Sachsen. Aber als er erfährt, dass sein alter Freund Ulrich auf der Suche nach den fehlenden Stabstücken eine Spur der Verwüstung durch Europa zieht, muss Theoderich noch mal ran. Zum Glück, denn so erleben wir im Echtzeitstrategiespiel The Valiant eine

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein RTS mit starker Kampagne wollt.
- ... ihr gern mit spezialisierten Einheiten kämpft.
- ... ihr Mittelalter-Settings mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Basisbau braucht.
- ... euch Massenschlachten wichtig sind.
- ... ihr einen umfangreichen Multiplayer-Part wollt.

starke Solokampagne mit 16 fesselnden Missionen voller taktischer Gefechte mit wenigen, aber spezialisierten Trupps aus Helden und Otto Normaltruppen.

»Nimm mich!« »Nein mich!«

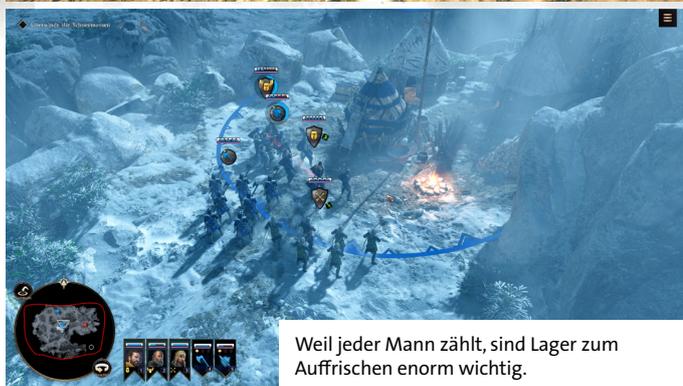
The Valiant hat keinen Basenbau, und ihr kämpft grundsätzlich nur mit einer guten Handvoll Trupps. Euer Hauptheld Theoderich ist immer dabei, nach und nach kommen vier weitere Recken dazu: Bogenschütze Konrad zum Beispiel, oder die flinke Grimhild, die mit Speer und Schild durch feindliche Reihen pflügt, am liebsten gegen Kavallerie. Vor jeder Mission solltet ihr sorgfältig eure Heldenbegleiter und normalen Truppen wie Armbrustschützen oder Streitaxtschwenker wählen, denn die Slots sind begrenzt. Die Helden haben allesamt ausbaubare Spezialfähigkeiten und tragen Item-Equipment – dazu kommen wir später noch im Detail.

Ihr könnt zwar keine Basis bauen, aber je nach Mission erobert ihr feindliche Lager, in denen ihr angeschlagene Trupps auffrischt oder neue rekrutiert. Neue Einheiten kosten allerdings Gold, und das ist rar, denn auf den meisten Maps liegen nur kleinere Goldkisten herum. Es gibt zwar auch Einsätze, bei denen

Links: Ein angeschlagener feindlicher Speerträgertrupp zieht sich ins Lager zurück. Die KI ist echt gut!



Wir haben Schützenheld Konrad auf einem Wachturm platziert, um ein Dorf zu verteidigen.



Weil jeder Mann zählt, sind Lager zum Auffrischen enorm wichtig.



Dank Item wird Bogenschütze Konrad zum Armbrustträger. Wir skillen ihn offensiv.

ihr Goldminen erobert und regelmäßig Zahlungen bekommt, aber die sind eher selten. Im Umkreis einer eroberten Werkstatt könnt ihr immerhin Palisaden oder einen Holzturm für eure Schützen errichten. Das Holz dafür liegt auch auf der Karte herum oder kommt aus einem eroberten Sägewerk.

Rettung in der Schwarzwaldklinik

Weil jeder Mann (und Grimhild!) zählt, achten wir mit Argusaugen auf unsere Mini-Armee. Umgefallenen Helden können wir zwar mit einem Kollegen wieder auf die Beine helfen, aber ein eliminiertes Standardtrupp bleibt perma-futsch. Also ziehen wir angeschlagene Trupps immer wieder mal aus dem Gefecht, denn das Auffrischen im nächsten Lager kostet uns kein Gold, eine ganz neue Einheit aber schon.

Und so werden Missionen in unübersichtlichem Gelände zum Speißbrutenlauf. Im Schwarzwald zum Beispiel stürmen Gegner gern aus dem Hinterhalt, und wir zittern uns durch bis zum nächsten rettenden Lager. Den Speiß könnt ihr aber freilich umdrehen: Rein in den Wald oder ins Getreidefeld, und aus der Tarnung heraus Patrouillen überfallen – das gibt zum Beispiel Grimhilds Angriffen einen fetten Schadensbonus.

Explodiertes Powerpoint

Was haben Return to Monkey Island und The Valiant gemeinsam? Beide sehen in Bewegung besser aus als auf Bildern. Denn die Gefechte wimmeln nur so von Markierungen wie Truppen-Icons mit mehreren Balken, mit Kreisen und Pfeilmarkern, mit Faustsymbolen, grünen Stiefeln und roten Waffen. Das sieht auf Screenshots aus wie eine explodierte Powerpoint-Präsentation, doch im Spiel funktioniert das wunderbar. Denn die

Spezialfähigkeiten wie Reitersturmangriffe oder Pfeilsalven der Bogenschützen kommen sukzessive mit jeder Mission neu dazu – so fliegt niemand aus der Lernkurve.

Am wichtigsten ist, dass ihr die Gesundheit eurer Kämpfer im Auge behaltet, und das ist im Spiel gut gelöst. Alle Einheiten, auch die Gegner, haben nämlich einen weißen Balken über dem Kopf. Der steht für ihre Standhaftigkeit und funktioniert quasi wie ein SciFi-Schutzschild: Erst wenn der Balken



Nächtlicher Bosskampf: Hier hilft Griechisches Feuer als Wegwerf-Item.

BEISPIELMISSION: KAMPF UM DIE FESTUNG



Wir befreien versprengte Kameraden unserer neuen Begleiterin Grimhild – und finden nebenbei ein Artefakt, Holz und Gold.



Unser Missionsziel: eine dicke Festung knacken. Das geht nur mit Wurfmaschinen. Die kosten aber viel Holz und Gold, also erobern wir schnell Sägewerke und Minen.



Bei einem Sägewerk stoßen wir auf einen Belagerungsexperten. Als Dank für seine Rettung verstärkt er fortan unsere Belagerungsgeräte.



Gleichzeitig greifen Truppen aus der Festung regelmäßig unser Lager an. Hier stehen schon ein Katapult (beweglich) und ein Trebuchet (fest montiert, aber drehbar).



Geschafft! Nach zig Gegenangriffen schießen unsere beiden Trebuchets endlich eine Bresche in die Festung – und bombardieren die ausrückenden Truppen. Kurz darauf haben wir das Bollwerk erobert.

durch Angriffe auf null geschrumpft ist, nehmen Truppen tatsächlich Schaden, und ihr Hitpoint-Balken schrumpft. Außerhalb des Kampfes oder durch Heldenfähigkeiten lädt sich die Standhaftigkeit wieder auf – eben wie ein Schutzschild. Bei euren eigenen Leuten seht ihr den Zustand zusätzlich unten bei den Porträts, und stark angeschlagene Truppen beschwerten sich lauthals per Voiceover.

Auf Hannibals Spuren

Bei der Suche nach den Artefakteilen ist euch der durchgedrehte Ulrich immer einen Schritt voraus, die Verfolgungsjagd führt euch kreuz und quer durch Europa. Während die ersten vier der 16 Missionen noch arg kurz und linear sind und hauptsächlich existieren, um euch die Spielmechanik zu erklären, kommt The Valiant danach immer mehr in Schwung und unterhält euch je nach Schwierigkeitsgrad (es gibt drei) und eurer Spielweise rund zwölf bis 16 Stunden.

Und die stecken voller abwechslungsreicher Missionen. Ihr sammelt nach einer Lawine in den arschkalten Alpen versprengte Truppen ein, um am Ende gegen einen Bergkönigboss anzutreten, der mit magischem Feuer um sich wirft. Ihr stürmt durchs nächtliche Adria-Städtchen Ancona, um das letzte Schiff zu erreichen, doch der Zugang zum Hafen ist mit einem fetten Stadttor voller Armbrustschützen gesichert, erst ein erobertes Katapult bringt die Rettung ... oder etwa doch nicht? Bei vielen Einsätzen erweitert sich die Karte, wenn ihr ein Teilziel erreicht habt, und setzt euch neue Herausforderungen vor. Das hält die Geschichte spannend und euch auf Trab.

Rabiater Riesenschleuder

Ein echtes Highlight ist zum Beispiel unser Kampf gegen die Abwehr einer fetten venezianischen Festung. Gegen ihre mächtigen Mauern haben unsere paar Infanteristen und Reiter keine Chance. Gut: Wir haben ein Lager samt Werkstatt erobert und können hier bewegliche Katapulte und fest montierte Trebuchets bauen. Schlecht: Wir haben weder Gold noch Holz dafür. Noch schlechter: Alle paar Minuten werden die Festungstruppen ausfällig und greifen unser Lager an. Die Lösung: nahe Goldminen und Sägewerke erobern, die Einnahmen in Trebuchets investieren, fertig!

Klingt einfach, doch wir erleben eine dramatische Stunde voller Hin und Her. Während der Countdown zum nächsten Angriff auf unser Lager runtertickert, müssen wir das nächste Berg- oder Sägewerk erobern und am besten gleich mit einem Wachturm sichern. Dann zurück ins Lager hetzen, die immer stärkeren Angriffswellen abwehren. Haben wir schon erwähnt, dass die Venezianer gerne ihre Minen und Sägewerke zurückhätten und mal hier, mal da Eroberungsversuche starten? Nebenbei befreien wir noch einen gefangenen Festungsbauer, der unsere Wurfmaschinen verbessert.

Erst mit Trebuchet Nummer eins wendet sich das Blatt langsam. Denn der überdimensionierte Steinschmeißer kann nicht nur die Festungsmauer fachgerecht demontieren, sondern auch den Angreifern auf unsere Gold- und Holzgebäude Felsen an die Helme schleudern. Und wenn wir clever vorhalten, treffen wir damit sogar Gegner, die gerade aus der Festung stürmen. Nach einer guten Stunde und dem Showdown in der Festung waren wir siegreich – ohne eine Sekunde Leerlauf. Und das war nicht mal das Kampagnenfinale, sondern eine Mission mittendrin!

Karriereleiterklettern

Nach jeder Mission rattern Erfahrungspunkte aufs Heldenkonto – übrigens auch für diejenigen, die im jeweiligen Auftrag nicht dabei waren. Mit jedem Level-up kassiert ein Held einen Punkt für Fähigkeiten und Boni, und zwar in den Disziplinen Defensiv, Offensiv und Unterstützung. Unseren Reiter Gascoigne haben wir zum Beispiel mit dem mehrstufigen »Rossharnisch« offensiv geskillt, damit er feindliche Schützen schnell umkegelt und niedertrampelt. Boss Theoderich hingegen ist auf defensiv getrimmt, denn als Nahkämpfer ist er meist mitten im Getümmel, muss also viel einstecken können und gleichzeitig Verbündete neben ihm stärken.

Viele Boni wirken sich auch auf entsprechende Standardtruppen aus: Streitaxträger Reinhard stärkt folglich Axtkämpfertruppen, und Kollege Konrad Bogen- und Armbrustschützen.



Unsere fünf Helden: Welche beiden dürfen Hauptheld Theoderich begleiten?



Von Sachsen an die Adria – die Weltkarte nach neun von 16 Missionen. Mehr wollen wir nicht verraten.



Waffe, Rüstung, Zubehör: Auf jeder Karte bekommt ihr Items für eure Helden. Obacht: Manche liegen etwas abseits.

Wut tut gut

Viele der 24 Talente pro Held sind entweder passiv oder erhöhen bereits vorhandene Werte. Nur ein kleiner Teil besteht aus Skills, die ihr im Gefecht per Button zündet und die dann mit einem Effekt sichtbar sind, darunter ein Banner, das eingehenden Schaden im Umkreis reduziert, oder Grimhilds Schildwall, der eingehenden Schaden teilweise reflektiert. Allerdings habt ihr auch mit diesen wenigen aktiven Skills alle Hände voll zu tun. Denn jeder Held hat noch ein »Wut-Meter«, dass sich im Kampf auffüllt. Wenn es voll ist, könnt ihr einen zeitversetzten Vergeltungsschlag austeilten, der den Schadens-Output vervielfacht – eure Schützen zum Beispiel hauen dann einen Feuerpeilhagel raus.

Aktive Skills kosten allerdings wie alle Spezialbefehle Ausdauer und haben einen Cooldown, ihr könnt also kein Skill-Dauer-

feuer raushauen. Das ist eine weitere Stärke des Spiels: Die richtige Spezialfähigkeit im richtigen Moment bringt einen spürbaren Vorteil, ist aber auch nicht übermächtig. Eure Helden sind stark, aber keine Superhelden!

Heilige Handgranate!

Ihr könnt eure Helden außerdem mit Items in den klassischen Stufen grün, blau, lila, gold ausstaffern. Die findet ihr meist bei besiegten Gegnern, manche liegen aber auch an abgelegenen Kartenstellen – Erkunden lohnt sich! Die gesammelten Waffen, Rüstungen und Zubehör-Items wie Standarten oder ein Fernglas könnt ihr allerdings erst nach einer Mission an den entsprechenden Helden drapieren. Dann solltet ihr aber auch das Kleingedruckte lesen, denn die meisten Items ändern nicht nur den Schaden oder Rüstungswert, sondern haben auch Neben-

wirkungen. Dann macht zum Beispiel eine Lanze euren Reiterhelden effektiver gegen Schwertkämpfer und Speerträger, kickt aber den bisherigen Bonus gegen Schützen.

Gelegentlich findet ihr auch Wegwerf-Items wie Wurfäxte oder Krüge mit Griechischem Feuer, die ihr jeder Einheit in die Hand drücken könnt, also auch Standardtrupps. Vor allem das Griechische Feuer hat uns ein paar mal den Heldenhintern gerettet, denn so ein geschleudertes Mittelalter-Molli richtet verheerenden Schaden an.

Hui und Schnarch

Vor und in den Missionen gibt es viele, meist gut geschnittene Cutscenes direkt in der Spielgrafik. »Meist«, weil sie in den ersten Einsätzen noch etwas holprig inszeniert sind, wahrscheinlich hat Entwicklerteam Kite Games damit angefangen und musste sich erst aufwärmen. Gelegentlich werden Stimmungen und Gedanken der Protagonisten auch in gezeichneten, langsamen Filmsequenzen inszeniert. Die Sprecher sind gut gewählt und auch im eigentlichen Spiel oft zu hören. Eine deutsche Sprachausgabe gibt's allerdings nicht, lediglich Untertitel.

Tja, und dann gibt's da noch furchtbar langatmige Bücher nebst Sprecher, durch die wir uns leider vor jeder Mission quälen müssen. Denn die Storytexte sind im Vergleich zu den Cutscenes viel zu lang und atmig, und der Sprecher redet so enthusiastisch wie ein Bestattungsunternehmer auf Valium.



Viele, meist gute Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik treiben die Story voran.



Selbst die malerischste Landschaft steckt voller Gefahren: Hinterhalt aus dem Blütenfeld!

Diese Gutenachtgeschichten können wir zwar überspringen, verpassen dann aber Hintergrundinfos und den roten Faden.

Details, Details!

Zum Glück machen die guten und schön animierten Gefechte die schnarchigen Vorlesungen sofort wieder wett. Man spürt förmlich

die Wucht der Schläge und Reiterattacken, und trotzdem können wir einzelne Trupps aus dem Getümmel pflücken und woanders hinschicken – in vielen Spielen verklumpen die ja im Kampf förmlich. Außerdem denken eure Einheiten auch gut mit. Bogenschützen und später die Armbrustschützen zum Beispiel ziehen sich selbsttätig aus dem Nahkampf zurück, laufen ein paar Meter und feuern dann erst los. Der Gegner nutzt seine Skills überwiegend sehr gut, zieht genau wie wir angeschlagene Einheiten zurück oder dreht rechtzeitig um, wenn wir ihn aus einem Lager locken wollen. Auch die vielen Kommentare unserer Helden und Truppen tragen zur dichten Atmosphäre bei, bis hin zum Jubel nach einem siegreichen Gefecht.

Auch die Landschaften sind schön gestaltet und stecken voller Details: eine qualmende Köhlererei im Wald, dümpelnde Boote am Seeufer, malerische Olivenhaine in Süditalien – mit toller Sichtweite und Tiefenwirkung, wenn wir die Kamera etwas kippen. Allein schon für diese kleinen Panoramen lohnt sich das Erkunden der Karten!

Ach ja, der Multiplayer

Einen Multiplayer-Modus hat The Valiant auch: Bis zu vier Spieler kloppen sich in Einzelduellen oder Zweiertteams. Fehlende Kumpels könnt ihr mit KI-Spielern in zwei Stärkegraden ersetzen. Prima: Mit täglichen Quests à la »Vier Gefechte mit Grimhild gewinnen« verdient ihr Multiplayer-Erfahrungspunkte, die ihr in permanente Heldenverbesserungen fürs PvP investiert. Doof: Es gibt lediglich vier Karten und nur den Domination-Modus. Zu dritt könnt ihr dafür einen spaßigen Koop-Modus bestreiten, in dem ihr immer heftigere KI-Gegnerwellen abwehrt.

Die Multiplayer-Matches spielen sich ganz anders als die Solokampagne. Denn im PvP erobert ihr nicht nur strategische Positionen, um dem Gegner Siegpunkte zu mopsen, sondern auch Goldminen und Sägewerke. Das macht ein Match deutlich schneller, aber

auch hektischer, denn selbst die einfache KI prescht zackig vor. Das Grundprinzip, mit nur wenigen Einheiten zu kämpfen, ist aber geblieben – ja sogar etwas taffer, weil ihr nur einen Helden oder eine Heldin mitnehmen könnt, der Rest sind Standardtruppen. Aber wie gesagt: Bei The Valiant steht in allererster Linie die Solokampagne im Vordergrund. Und die hat Kite Games richtig gut inszeniert! ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



The Valiant ist ein richtig gutes Echtzeitstrategiespiel geworden. Anfangs fand ich es noch zu einfach und linear, mehr Popcorn als Strategie. Aber je mehr Truppentypen und Heldenfähigkeiten dazukommen, desto stärker ziehen auch die Missionsziele und Gefechte an. Das System mit den Truppenwappen, Symbolen, Kreisen und Pfeilen funktioniert gut, und die Einheiten verklumpen auch im dichten Nahkampf kaum. Das sieht auf Screenshots zwar nach einem wüsten Durcheinander aus, in Bewegung kann man die Gefechte aber gut »lesen«. Guckt am besten unser ausführliches Testvideo, dann seht ihr, was ich meine.

Die Solokampagne ist schön abwechslungsreich, allein schon wegen der Schauplätze, Wetterlagen und Tageszeiten. Aber auch die Missionsziele greifen tief in die Taktikkiste, ihr erlebt brachiale Belagerungsgefechte mit Wurfmaschinen, Schleichensätze, Scharmützel in engen Straßen, Abwehrkämpfe und Gegenangriffe – zum Teil in einer einzigen Mission miteinander kombiniert! Dass es keinen Basenbau gibt, stört mich kein bisschen, denn ich hantiere lieber mit wenigen spezialisierten Einheiten als mit Massen an Katapultfutter, das ich aus meinen Kasernen stampfe. Und dieses »Heldentrupp gegen Übermacht« hat The Valiant sehr gut hinbekommen!

THE VALIANT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4460 / FX-8320	i7 4770K / Ryzen 5 1600X
GTX 750 Ti / R7 360X	GTX 1060 / RX 5700
8 GB RAM, 23 GB Festplatte	16 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ gut animiert
- ★ schöne, abwechslungsreiche Landschaften
- ★ passende Soundeffekte
- ★ stimungsvoller Soundtrack
- ★ keine Physikeffekte

SPIELDESIGN

- ★ »Wir gegen die Übermacht«-Prinzip
- ★ fesselnde Gefechte
- ★ jeder Kämpfer zählt
- ★ Taktiken laden zum Experimentieren ein
- ★ unspektakuläre Bosse

BALANCE

- ★ drei Schwierigkeitsgrade
- ★ gute KI
- ★ umfangreiche Hilfen im Spiel
- ★ ausgewogene Einheiten und Helden
- ★ kein freies Speichern

ATMOSPHERE / STORY

- ★ meist gute Cutszenen
- ★ mehrstufige Missionsziele
- ★ stimmige Schauplätze
- ★ gute (englische) Sprecher
- ★ lahm vorgelesene, zu lange Buchtexte

UMFANG

- ★ Kampagne mit 16 Missionen
- ★ fünf Helden
- ★ PvP (bis 4 Spieler) und Koop-Modus (bis 3 Spieler)
- ★ Missionen teils etwas kurz
- ★ nur vier PvP-Maps

FAZIT

Spannende Mittelaltergefechte mit wenigen, aber spezialisierten Helden in einer abwechslungsreichen Kampagne ohne Basenbau.

