

For the King 2

MEINE NERVEN!

Genre: **Rollenspiel** | Publisher: **Curve Games** | Entwickler: **IronOak Games** | Termin: **2.11.2023** | Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** | Spieldauer: **30 Stunden** | Preis: **25 Euro** | DRM: **ja (Steam)** | Enthalten in: -

Das erste For the King war mit seinem Koop-Modus ein super Ersatz für Rollenspielgruppen, die sich wegen Corona nicht live treffen konnten. Ist For the King 2 genauso fesselnd? Von Martin Deppe

Unsere Jägerin hat noch exakt einen Hit-point. Immerhin mehr als ihre drei Begleiter, die tot neben ihr liegen. Aber nur ein Siebtel der Hitpoints, die der letzte Gegner noch besitzt – der übrigens gerade mit seiner Zweihandaxt auf die Jägerin zustürmt. Doch elegant weicht sie aus, lädt ihre Pistole und schießt ... vorbei! Der Axtkämpfer ist wieder dran, seine Würfel fallen ... versagt! Wir grinsen, feuern erneut, das Geschoss saust auf ihn zu – und der Kerl blockt es ab. Verdamm! Bibbernd erwarten wir den Einschlag seiner Axt, doch unsere Schützin weicht wieder aus. Wir sind dran! Nachladen, zielen, feuern: Mit einem sauberen Treffer geht der letzte Übelwicht des Banditenkönigs in die Knie. Gewonnen, Dungeon geschafft, erstes Kapitel gemeistert. So ein

dramatisches Rundentaktikfinale haben wir seit Jahren nicht erlebt!

Landrattenschiffe

Das Rollenspiel For the King 2 spielt sich grundsätzlich wie sein Vorgänger von 2018: Mit bis zu vier Helden ziehen wir erneut rundenweise durch die prozedural generierte Hexfeld-Fantasy-Welt Fahrul, die mit Monstern, Ortschaften, Zufallsbegegnungen und Dungeons gespickt ist. Beim Marschieren kommandieren wir jeden Charakter der Reihe nach einzeln, die Gruppe kann sich auf der Karte also auch aufteilen. Zu weit auseinander solltet ihr eure Recken aber nicht ziehen: Wer zu weit weg ist, darf bei Kämpfen nicht mitmischen. Schon beim Bewegen zieht Kamerad Zufall mit, denn die Reichwei-

te wird ausgewürfelt, und bei Regen geht's beispielsweise langsamer voran.

Ab dem zweiten der insgesamt fünf Kapitel steht eine praktische Neuerung parat: Sogenannte Landhäfen bieten euch »Landboote« feil, mit denen ihr eure ganze Truppe über Land transportieren könnt. Jeder Charakter, der am Zug ist, bewegt den rollenden Kahn weiter, ihr kommt also deutlich schneller voran als per Fußmarsch – eine gute Verbesserung zum Vorgänger. Ein Boot verfügt allerdings nur über 100 Lebenspunkte und verliert pro Feld einen, ihr solltet es also gelegentlich bei einem Landhafen flicken lassen oder ein Reparatur-Set für unterwegs kaufen. Auf richtigen Seeschiffen wie im Vorgänger segelt ihr aber auch.

Rück mal 'n Stück!

Die größte Neuerung gibt's aber bei den rundenbasierten Gefechten, bei denen die schnellsten Kämpfer wieder zuerst ziehen (Active Time Battles, kurz ATB). Früher standen alle Beteiligten stur nebeneinander auf einer festen Position, doch jetzt starten beide Seiten in zwei Reihen mit je vier Quadrat-



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf klassische Würfelrollenspiele steht.
- ... ihr Rundentaktik mit Active Time Battles mögt.
- ... euch Niederlagen nicht den Tag versauen.
- ... ihr gern mit Kumpels gemütlich online spielt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... eure Frustrgrenze auf Teppichhöhe liegt.
- ... ihr viele Veränderungen zum Vorgänger wollt.



feldern, und jede Figur kann sich ein Feld bewegen. Klingt nach einer Kleinigkeit, macht die rundenbasierten Gefechte aber taktischer. Ein Kämpfer mit einem Schild, der in der vorderen Reihe steht, schützt zum Beispiel den dahinterstehenden Kumpel, dafür gucken beide bei eingehendem Flächenschaden ziemlich in die Röhre.

Die hintere Reihe bekommt außerdem einen Bonus aufs Ausweichen – der dürfte unserer tapferen Pistolenschützin vom Beginn den Hintern gerettet haben. Felder lassen sich auch in Brand setzen oder vergiften. Wenn Kämpfer nicht schnell da raus ziehen oder mit einem Wuchtangriff reingeschubst werden, kassieren sie Schaden über Zeit oder werden geschwächt. Und mit dem Taktik-Skill lassen sich einzelne Felder mit einem Angriffsbonus aufmotzen. So ein Schlachtfeldsystem haben zig andere Spiele zwar auch, doch hier wertet es die ohnehin spannend-spannenden Gefechte noch mal deutlich auf. Auch die Animationen: Alle Kämpfer gucken nämlich dorthin, wo gerade was passiert. Wenn einer tot umfällt, drehen die Nachbarn ihre Köpfe und schauen ganz betroffen zu ihm runter.

Hä?

Verschlechtert hat sich allerdings das User Interface, weil es vor allem Debuffs nicht geschleitet anzeigt, geschweige denn erklärt. Ein Blut-Icon, das Blutungsschaden über Zeit symbolisiert, ist ja noch verständlich, aber ein Wassertropfen? Hier fehlen Tooltips, die Debuffs detailliert aufdröseln. Außerdem werden Debuffs nicht direkt beim gegnerischen Lebensbalken angezeigt (Platz wäre genug), sondern erst, wenn wir einen Feind anwählen – anfangs haben wir ihn dabei sogar versehentlich angegriffen. Schon bei der

Charakterwahl zum Start eines der fünf Kapitel, die ihr der Reihe nach freischaltet, ist die Beschreibung arg vage: »Bauern sind stark, diszipliniert und daran gewöhnt, tagaus und tagein hart zu arbeiten.« Aha.

Auch die umfangreiche Enzyklopädie erklärt zwar viel, aber nicht alles. Zum Beispiel nicht, wie die Rauchpfeifen jetzt funktionieren: Je nach Pfeifentyp bekommen wir nun einen Einmalbonus, wenn wir ein Kraut rauchen. Mit einer Wissenspfeife kriegen wir zum Beispiel ein paar Erfahrungspunkte obendrauf, wenn wir ein heilendes Gold-

bartkraut paffen. Der Mangel an Infos ist umso ärgerlicher, weil bei For the King 2 jeder Erfahrungsgewinn, jeder Angriffsbonus und jeder Lebenspunkt zählt. Denn unsere Heldentruppe hat je nach Schwierigkeitsgrad nur maximal sechs Leben – und weil das Spiel ein Rogue-like ist, müssen wir bei einer Niederlage das Kapitel von Anfang an neu spielen. Allerdings ist das UI-Problem für die Entwickler recht leicht zu beheben, da die generelle Spielmechanik ja prima funktioniert. Wir rechnen daher mit einem baldigen UI-Patch. Besser: Wir hoffen drauf.



Shopping-Tour: Unsere Pfadfinderin kann noch Handschuhe brauchen.

WARUM SO SCHLECHTE STEAM-WERTUNGEN?

Das erste For the King hat sage und schreibe 82 Prozent positive Steam-Bewertungen eingefahren. Doch bei For the King 2 sind es Stand 13.11.2023 nur 63 Prozent. Was ist da los? Das liegt vor allem daran, dass die Release-Version bei vielen Spielern technische Probleme hatte: Kurz nach dem Start blieb der Bildschirm schwarz. Nach schnellen Hotfixes taucht dieser Bug seltener auf, bei uns mit drei Testspielern nur einmal – das ließ sich mit einem Steam-Neustart aber beheben. Ansonsten hatten wir bei zusammen über 25 Stunden Spielzeit keine technischen Probleme. Wir werten daher nicht ab.



Bibbern zu viert

Das Rogue-like-System macht das Spiel spannend. Immer wieder wägen wir Chancen und Risiken ab: Hält unser angeschlagener Alchemist den Kampf noch durch und heilt sich später im nächsten Gasthaus, oder soll er lieber jetzt sein letztes heilendes Goldbart-Kraut verbrauchen? Kriegen wir nach dem Gefecht genug Erfahrungspunkte, um einen Level aufzusteigen und unseren Gesundheitsbalken randvoll zu machen? Ist unsere Truppe stark genug, um den Zufalls-Dungeon zu schaffen, in dem wir nacheinander auf Kämpfer, Fallen und einen Endboss stoßen,

aber auch Schatztruhen plündern (die sich als Mimics entpuppen können)? Wie beim Vorgänger hatten wir im Koop-Multiplayer den meisten Spaß. Die maximale Spielerzahl wurde um eins auf vier erhöht, jeder steuert dann seine Figur. Wenn ihr nur zu zweit oder dritt spielt, könnt ihr die vier Helden entweder aufteilen oder ihr probiert es mit weniger Kämpfern. Wir haben das zu dritt mit drei Helden getestet und sind selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad bei einem sehr starken Gegnertrupp gescheitert – zuvor lief alles gut, doch dieses Gefecht war plötzlich hammerhart. Mit einem weiteren Patch wurde das Balancing mit weniger als vier Kämpfern aber mittlerweile angepasst. Trotzdem empfehlen wir vor allem Genre-Einsteigern, aber auch Rollenspielern, die den ersten Teil nicht kennen, zumindest die erste Partie auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad »Lehrling« zu bestreiten. Oder wenigstens die Zahl der Leben auf sechs hochzusetzen.

über dicke Zweihandhämmer mit Flächenbumms bis hin zum Bumerang, der durch eine komplette Feindreihe saust. Jede Waffe erlaubt euch mehrere Angriffsarten, so könnt ihr mit Schwert XYZ feindliche Rüstung dezimieren oder Blutungsschaden raushauen, allerdings bei einer niedrigeren Trefferchance als mit dem Standard-Draufkloppen. Die Wahrscheinlichkeit wird euch vorher angezeigt, ihr dürft sie wie früher mit euren raren Fokuspunkten verbessern – auch hier ist taktisches Abwägen wichtig. Sehr cool: Klamotten und Waffe sind immer an euren Helden zu sehen, auch auf der Landkarte. Das ist nicht nur praktisch, sondern auch oft lustig, denn manches Outfit erinnert an eine Mischung aus Pippi Langstrumpf und Lord Helmchen. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Allein schon der dramatische Showdown zwischen meiner einsamen Pistolenschützin und dem letzten Axtkämpfer macht For the King 2 zu einem meiner persönlichen Highlights 2023 – ich bin zwar um Jahre gealtert, hatte aber meinen Spaß. Okay, wenn ich das Duell vergeigt hätte, wäre das Spiel sofort von meiner Platte geflogen und ich hätte nie wieder ein Wort darüber verloren. Denn hier muss man frustresistent sein, weil Kollege Zufall oft reingrätscht. Ein paar Fehlschüsse, ein paar eingesteckte kritische Treffer, schon wird aus einer lockeren Partie ein Fingernagelkaukapitel. Das war schon im Vorgänger klasse, doch mit dem neuen Schlachtfeldsystem kommt noch etwas mehr taktische Tiefe dazu. Die erfordert im Multiplayer allerdings mehr Absprachen als ohnehin schon. Mit zufällig zusammengewürfelten Spielern wird das natürlich schwierig, spielt also lieber mit Freunden, dann macht's richtig Laune.

Ich verstehe allerdings nicht, warum das User Interface jetzt so dermaßen mager ist. Gerade die Debuffs sind kampentscheidend, die muss man doch geschickt angezeigt bekommen! Wer den Vorgänger nicht kennt, wird hier auch mit Rollenspielerfahrung öfter im Dunkeln gelassen, da muss Entwickler IronOak Games dringend nachlegen. Eine gute, witzige Idee sind dafür die Landboote, die meine ganze Truppe flott umherschippern – das macht die Marschwege angenehm kurz.

Was zieh ich bloß an?

Für die fünf Kapitel dürftet ihr je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad gut 30 Stunden brauchen. Die Hauptquestreihe rund um euren Widerstandskampf gegen die garstige Königin Rosomon und ihre fiesen Verbündeten ist in Stein gemeißelt, ihr müsst zum Beispiel eine Gefangene befreien, einen verschollenen Ehemann aufspüren, einen magischen Baum und mehrere Dörfer gegen Goblins verteidigen, einen Bergkönig erledigen. Die Landschaften, Gebäude, Nebenaufgaben, Monsterverteilung und so weiter sind aber prozedural generiert, was den Wiederspielwert schön hochtreibt. Nach und nach schaltet ihr zu den anfangs fünf Klassen sieben weitere frei, außerdem bessere Ausrüstung für den Starteinkauf, Charakter-Skills sowie zusätzliche Map-Begegnungen wie einen Wanderheiler. Aber Obacht: Wie im Vorgänger gibt es keine dezidierte Heilerklasse, sondern nur Heilkräuter oder Ausrüstung, die euch langsam regeneriert. Sehr, sehr langsam! Selbst ein Heilzauberstab spendiert nach einem Gefecht zwar etwas Gruppenheilung, bietet im Kampf aber keinen aktiven Sanitätäterspruch. Der Blick auf den roten Hitpoint-Balken ist also immer Pflicht, gerade in Dungeons!

Apropos Ausrüstung: Hier gibt's unheimlich viel Auswahl, vom Feuerballzauberstab

FOR THE KING 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4670K / AMD FX-8350	i7 6700K / Ryzen 5 1500X
GTX 960 / Radeon RX 550	RTX 2060 / Radeon RX 5700 XT
8 GB RAM, 7 GB Festplatte	16 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + witzige Animationen + schöne Tageszeit- und Wettereffekte + abwechslungsreiche Landschaften
- keine Sprachausgabe - etwas altbacken

SPIELDESIGN



- + guter Spielelementemix + keine Partie wie die andere + sehr guter Koop-Modus + Bewegungssystem bringt Taktiken
- wenig Neuerungen

BALANCE



- + drei modifizierbare Schwierigkeitsgrade + gute Lernkurve + umfangreiche Enzyklopädie
- zu wenig Infos - Schwierigkeit schwankt stark

ATMOSPÄRE/STORY



- + schöne Brettspielatmosphäre + wir fiebern bei jedem Angriff mit + Landschiffe + Rogue-like-Elemente halten Spannung hoch
- Story plätschert

UMFANG



- + fünf Kapitel + elf Klassen + sehr viele Ausrüstungsgegenstände + Multiplayer-Koop für bis zu vier Spieler + hoher Wiederspielwert

FAZIT

Guter Mix aus Brettspiel, klassischem Pen&Paper, Rundenkämpfen und Rogue-like. Schwierigkeitsgrad schwankt arg.

