

Kingdom Come: Deliverance 2

ES WIRD
GIGANTISCH

Genre: Rollenspiel Publisher: Plaion Entwickler: Warhorse Studio Termin: 2024

Weltexklusiv waren wir in Prag zu Besuch, um die Devs von Kingdom Come: Deliverance 2 mit Fragen zu löchern. Herrje, das Studio plant Großes! Und das ist sowohl begeistert als auch sorgenvoll gemeint.

Von Dimitry Halley

Heinrich sieht zwar älter aus, ist aber immer noch in seinen Zwanzigern und damit in seiner Persönlichkeit formbar.

**Dimitry Halley**

Hach, wie die Zeit vergeht. Es fühlt sich erst wie gestern an, als GameStar-Redaktionsleiter Dimi noch als Redakteur nach Prag flog, um dort Kingdom Come 1 unter die Lupe zu nehmen. Aber 2017 ist tatsächlich schon sieben Jahre her – und der Vorteil am Älterwerden: Du bekommst umfangreichere Perspektiven. Der Reveal von Kingdom Come 2 war für ihn nämlich gerade im Vergleich zum Vorgänger spannend: Warhorse ist als Studio drastisch gewachsen, hinter dem Spiel stecken ganz andere Budgets, und auch die Ambition von Kingdom Come 2 lässt sich viel besser in Relation setzen, wenn man schon dabei war, als alles angefangen hat. Vielleicht will Dimi sich das Älterwerden aber auch nur schönreden.



Welche Rolle die Kumanen in der Fortsetzung spielen, wissen wir noch nicht. Generell sind wir sehr gespannt auf Heinrichs Widersacher im Spiel.



Kingdom Come 2 handelt von Heinrichs Rache im Kontext einer weitaus größeren Auseinandersetzung.



Kingdom Come: Deliverance 2 ist wichtig. Ich stehe gerade in einer alten Prager Kaserne, der gigantische Gebäudekomplex samt Innenhof sieht von außen aus wie ein Mix aus sowjetischer Behörde und verwitterter Feuerwehrrhalle. Vor ein paar Jahrzehnten parkten hier wahrscheinlich tschechische Militärfahrzeuge, mittlerweile hat die Stadt Prag daraus eine kultige Feiermeile voller Bars und Eventlocations gemacht. Aus bröckelnder Kasernenfassade wird postmodern-ironischer Pomp. Drinnen mussten deshalb die Panzer knapp zwei Dutzend Stehtischen weichen, ich lehne an einer kleinen Bühne und schaue über hundert Entwicklerinnen und Entwicklern von Warhorse dabei zu, wie sie die umgebaute Eventhalle betreten, sich am Büfett mit Köstlichkeiten eindecken, miteinander plaudern auf Tschechisch, Englisch, hier und da auch mal Deutsch. Gäste sind gekommen, darunter beispielsweise die Landsleute und Entwickler von Last Train Home, aber auch eine Delegation von Publisher Plaion. Der Partyrahmen dürfte bewusst gewählt worden sein. Denn ich spüre förmlich, wie viel Anspannung sich hinter dem Smalltalk und der heiteren Stimmung verbirgt: Die Belegschaft wird gleich zum ersten Mal das rund 14-minütige Enthüllungsvideo von Kingdom Come: Deliverance 2 sehen. Zum ersten Mal präsentieren sich all die Einzelteile, an denen die 250 Köpfe bei Warhorse seit sechs Jahren arbeiten, als ein gro-

ßes Ganzes: die Fortsetzung zu einem der besten Mittelalterrollenspiele aller Zeiten.

Kingdom Come: Deliverance 2 ist wichtig. Die Lichter gehen aus, und bevor das Video per Beamer an die Wand geworfen wird, richten noch die obersten Oberbosse das Wort an die Belegschaft: Plaions CEO Klemens Kundratitz und Embracers Vorstandschefin Kicki Wallje-Lund – beide nur per aufgezeichnete Videobotschaft. Kingdom Come: Deliverance 2 sei »Plaions wichtigstes Spiel 2024«, heißt es. Möge es ein Produkt werden, das »den Spielerinnen und Spielern, aber auch den Shareholdern gefällt«, verkündet Embracer. Hach, die Shareholder. Warhorse ist seit Jahren nicht mehr unabhängig, gehört mittlerweile zum schwedischen Mutterkonzern Embracer – eben jenem Embracer, das seit Monaten für negative Schlagzeilen sorgt. Seit einem geplatzten Milliarden-Deal mutmaßlich mit Saudi-Arabien befindet sich der Konzern im Krisenmodus, das Fallbeil trifft ein Studio



Die Kämpfe reichen von Duellen bis zu Massenschlachten.



nach dem anderen. Über 1.300 Jobs wurden 2023 gestrichen, 29 Spiele eingestellt, unter anderem traf es die komplette Belegschaft von Gothic-Entwickler Piranha Bytes.

Kingdom Come: Deliverance 2 ist wichtig, weil alle hier im Raum einen Sieg brauchen. Embracer für die Shareholder, Warhorse für das eigene Überleben und ich, weil ich mich wie abertausende andere Leute seit sechs Jahren auf diese Fortsetzung freue! Kingdom Come: Deliverance 2 ist ein sündhaft teures Megaprojekt, doppelt so umfangreich wie der ebenfalls schon enorme Open-World-Vorgänger, entwickelt von einer dazu passend doppelt so großen Belegschaft. Und während der Trailer vor allen Leuten im Raum abgespielt wird, bin ich ein bisschen verlegen, denn ich habe den Clip bereits gesehen. Es ist Dienstagabend, vor zehn Stunden hat mir Warhorse Kingdom Come: Deliverance 2 präsentiert – und ich konnte es sogar weltexklusiv selbst spielen! Nach zig Gesprächen mit den Devs festigt sich mein erster Eindruck: Bei dieser Fortsetzung werden den Fans vor Freude die Ohren schlackern. Aber herrje, hat sich Warhorse Studios da was vorgenommen!

Story und Open World

Bevor wir ins Eingemachte mit vielen Infos zum Spiel gehen, muss ich euch aber erstmal enttäuschen: Ich habe Kingdom Come: Deliverance 2 zwar gespielt, darf aber nicht über das konkret Gespielte sprechen. Warhorse möchte sich detaillierte Gameplay-Eindrücke noch für die Zukunft aufsparen, ich durfte in erster Linie zur Vorbereitung meiner Interviews schon mal ran. Aber seht

es positiv: Wenn ich hier jetzt Prognosen abgebe, dann wisst ihr, dass sie auf sehr konkreten Erfahrungen basieren. Und zu besprechen gibt's trotzdem genug, deshalb klären wir zunächst die Fakten zu den für euch vermutlich wichtigsten Punkten: Kingdom Come: Deliverance 2 wird eine direkte Fortsetzung des ersten Teils, chronologisch bleiben wir also im Jahr 1403. Fans erfahren also endlich, wie die ganze Rache Geschichte um den Schmiedsprössling Heinrich und das Schwert seines Vaters ausgeht. Dabei boxt Heinrich allerdings nicht länger in der Kreisklasse lokaler Lords. Denn Kingdom Come 2 dreht sich um Königsstreitigkeiten, die das ganze Heilige Römische Reich betreffen. Diese größere Relevanz und Dramatik der Ereignisse wirkt sich naturgemäß aufs Questdesign aus. Vor allem die Hauptmissionen schalten einen Gang hoch: Wo der erste Teil Heinrich noch auf recht viele unspektakuläre Botengänge schickte, erwarten euch jetzt Belagerungen, Schlachten und generell mehr Spektakel. Kingdom Come 2 wird über fünf Stunden an Zwischensequenzen auffahren, also fast das Doppelte verglichen mit dem Vorgänger. Und ihr bereist gleich zwei riesige Open-World-Gebiete, jedes davon etwa so groß wie die Spielwelt des Vorgängers. Glanzlicht der Open World ist die neue Stadt Kuttenberg, eine detailgetreu nachgebaute Mittelaltermetropole. Beim Design der Open World bleibt sich Kingdom Come treu, erwartet also keine 300 schwebenden Icons und 400 Banditenhöhlen. Es soll allerdings neue Aktivitäten geben, beispielsweise ausgebaute Turniere.

Kampf- und Charaktersystem

Das Kampfsystem wurde überarbeitet und soll jetzt offensives Verhalten stärker beloh-



In Kingdom Come 2 erwartet euch deutlich mehr Schlachtspektakel als noch im Vorgänger.

nen. Im Kern bleibt das anspruchsvolle Grundkonzept aber gleich. Ihr wählt also immer noch die Angriffsrichtung selbst, pariert, blockt und umtänzelt eure Kontrahenten. Die Rüstungen und Waffen wirken sich dabei massiv auf euer Bewegungsrepertoire aus. Das historische Arsenal des Vorgängers wird außerdem um Armbrüste und rudimentäre Schusswaffen ergänzt. Die Devs verraten uns bereits, dass es drei Klassen von Armbrüsten gibt. Die leichteste von ihnen könnt ihr sogar zu Pferde nachladen, für die schweren Varianten benötigt ihr spezielle Vorrichtungen. Realismus wird auch in Kingdom Come 2 großgeschrieben.

Eine weitere Verbesserung: Nicht alle Schlagwaffen spielen sich gleich. Führt ihr ein Schwert, wählt ihr immer noch sehr feinstufig eure Angriffswinkel, die Waffe richtet sich also an Fortgeschrittene. Mit dem Streitkolben kloppt es sich hingegen grober, ihr müsst weniger nachdenken – hier finden sich Einsteiger besser zurecht.

Kingdom Come 2 wird aber kein reines Kampfspiel: Ihr könnt immer noch viele Quests durch Köpfchen und Gespräche lösen; das Spiel versteht sich in erster Linie als eine tiefe Storyerfahrung. Die umstrittenen Perks aus dem Vorgänger hat Warhorse komplett ausgetauscht und überarbeitet. Damals waren es sehr situative und oftmals nutzlose Eigenschaften, beispielsweise kämpfte Heinrich tagsüber besser als nachts. Aber als ob ich vor jedem Kampf erstmal ein Nickerchen halten will!

Speicherschnaps gibt's übrigens immer noch, allerdings ist das Zeug jetzt leichter zu finden und zu brauen – ein bewusster Balanceakt der Entwickler, um euch einerseits das freie Speichern zu erleichtern, aber euch andererseits auch zu motivieren, nicht vor jeder einzelnen Entscheidung abzuspeichern, sondern auch mal mit bitteren Konsequenzen zu leben. Rollenspiel halt.

Auf den ersten Faktenblick klingt Kingdom Come: Deliverance 2 also nach einer sicheren Bank: Es nimmt die Stärken des Vorgängers und macht sie größer und besser, während es die Schwächen von einst aus der Welt räumt. Warum also mein sorgenvoll begeistertes Herrje? Weil sich Kingdom Come 2 beim genaueren Hinschauen eben nicht mit der sicheren Nachfolgenernummer zufriedengibt, sondern in drei entscheidenden Bereichen sein Spielkonzept noch ein ganzes Stückchen weiterdenkt.

Das Heilige Römische Reich schlägt zurück

Ich rolle mittlerweile selbst mit den Augen, wenn wieder jemand »Star Wars: Das Imperium schlägt zurück« als Lehrbeispiel für eine perfekte Fortsetzung herholt, aber a) ist der Film nun mal eine perfekte Fortsetzung und b) haben ihn heutzutage (leider) mehr Leute gesehen als »Der Pate 2«, also: Eine wirklich gute Fortsetzung poliert nicht einfach die Stärken des ersten Teils, sondern dreht sie um, macht etwas Neues damit. Im Fall von Star Wars arbeiten plötzlich alle Stärken von Luke Skywalker gegen ihn: sein Selbstvertrauen, seine Freundschaften, sein Aktionismus. Star Wars 4 endet mit einer Raumschlacht, Star Wars 5 beginnt mit einer Bodenschlacht. Und Kingdom Come: Deliverance 2 scheint genau das verstanden zu ha-

PROKOP JIRSA

DESIGN LEAD BEI WARHORSE

»Wir wollten wirklich alles verbessern, was ein wenig holprig war. Und es gab eine Menge Dinge, die in Kingdom Come 1 ein wenig holprig waren. Wir haben also wirklich versucht, die Spielerfahrung zu verfeinern. Wir wollten auf keinen Fall unseren Ursprung opfern. Es ist immer noch ein wirklich tiefgründiges Oldschool-RPG mit vielen Dingen, die man tun und erforschen kann, und mit vielen Systemen, die unter der Haube arbeiten, aber wir wollen diese Dinge nach und nach einführen und auf eine Weise, die sich nicht einschüchternd anfühlt. Viele dieser Systeme, sagen wir mal das Kampfsystem ... das ist natürlich ein großer Teil eines mittelalterlichen RPGs oder jedes anderen RPGs heutzutage, aber im zweiten Spiel ist es immer noch ... du weißt schon, die Tiefe ist immer noch da. Aber jetzt werden die komplizierten Systeme viel gradueller eingeführt, und man wird mehr in sie hineingeworfen. Wir haben das Gleiche mit vielen anderen Systemen gemacht. Ein bisschen mehr Feinschliff, ein bisschen mehr Benutzerfreundlichkeit, aber auf jeden Fall die Tiefe beibehalten. Das ist etwas, was uns von anderen ähnlichen Spielen unterscheidet.«

Kinoreife Szenen soll es in Kingdom Come 2 deutlich häufiger als im Vorgänger geben.



Eine ganze Open-World-Stadt wie Kuttentberg wäre 2018 für Warhorse noch unmöglich gewesen.

ben. Der erste Trailer (auf GameStar.de) deutet es bereits an, in Gesprächen mit den Devs wird es aber noch deutlicher: Kingdom Come 2 wirft Heinrich nicht einfach in eine neue Open World, sondern verleiht der Geschichte eine komplett neue Tragweite.

- Der Protagonist Heinrich ist nach dem ersten Teil kein Anfänger mehr, sondern ein ausgebildeter Krieger mit einem geschulten Blick auf die Welt.
- Im ersten Teil ist er mit dem adeligen Schnösel Hans Capon durch Dick und Dünn gegangen – und das merkt man: Die beiden Burschen blicken auf eine gewachsene Freundschaft zurück, die sich schon im Trailer stark hervorhebt.
- Die Fehde innerhalb des deutschen Königshauses wurde im ersten Teil nur angedeutet, spielt im Nachfolger aber eine

große Rolle: Das Heilige Römische Reich war Anfang des 15. Jahrhunderts von tiefen Unruhen erschüttert, Adelige rangen um die Macht, die Hussiten begehrten gegen die katholische Ordnung auf. Kingdom Come: Deliverance 2 verspricht deutlich mehr eine Art »Game of Thrones« zu werden als der Vorgänger.

In Kingdom Come 1 ist die Belagerung von Talmberg noch der große Höhepunkt der Geschichte, in Deliverance 2 sollen viele der Hauptquests eine solche Tragweite mitbringen; im Trailer sieht man ja bereits eine riesige Belagerungsschlacht, ich rechne mit deutlich mehr Scharmützeln als im Vorgänger.

Kingdom Come 1 trumpfte bereits mit tollen Charakterentwicklungen auf – allem voran der Wandel von Hans Capon vom Unsympathen zum besten Kumpel –, aber die Story blieb immer nur ein sehr klassischer erster Akt. Vor sechs Jahren war das ein Manko, jetzt wird daraus eine Stärke: Weil Warhorse





A GOOD LIS



TOM MCKAY

DARSTELLER VON HEINRICH

»Die Ausrüstung und die Art und Weise, wie wir Motion Capture durchführen, ist viel besser und weiter entwickelt [als beim ersten Teil]. Wir haben Gesichtsaufnahmen, Live-Gesichtsaufnahmen, die wir im ersten Spiel noch nicht hatten. [...] Und ich denke, was die Entwicklung des Charakters und seine Reise angeht, gibt es viel mehr Spielraum für den Spieler, sich den Heinrich zu bauen, den er bauen möchte, was im ersten Spiel nicht so sehr der Fall war. Ich meine, es war möglich, aber nicht in demselben Ausmaß. Und für mich als Schauspieler bedeutet das, was wirklich aufregend ist, dass man all diese Versionen irgendwo spielen kann. Er geht wirklich auf die dunkle Seite, und man kann die Grenzen hier wirklich ausreizen. Oder man bleibt mehr bei dem Heinrich, der einen moralischen Kompass hat, mehr wie Heinrich aus dem ersten Spiel und dann alle Versionen dazwischen.«

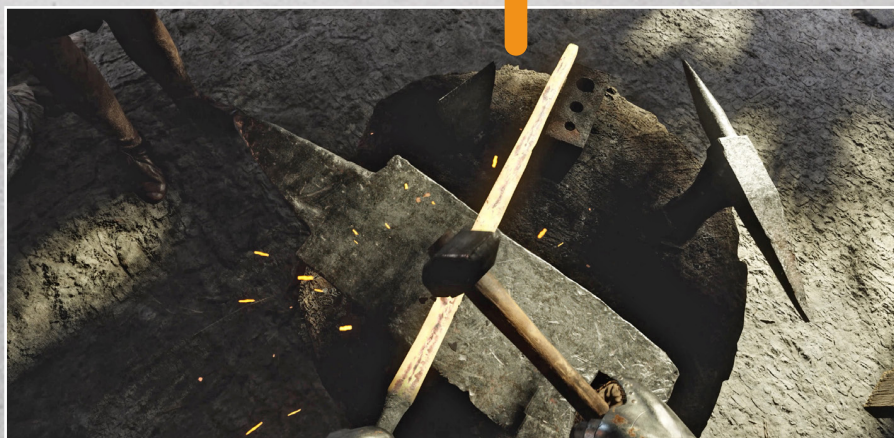
damals strukturell noch nicht in der Lage war, ein so großes Open-World-Spiel zu bauen, säte das Studio bloß diverse Brotkrumen für den eigentlichen großen Konflikt der Geschichte. Und Kingdom Come 2 kann jetzt wunderbar darauf aufbauen! Laut Warhorse soll dieses Spiel Heinrichs Rachegeschichte zu einem fulminanten Ende führen und die Deliverance-Saga abschließen. Apropos »strukturell noch nicht in der Lage sein« ...

Immersion bis ins kleinste Detail

Prokop Jirsa sieht nicht nur ein bisschen aus wie unser Peter Bathge, sondern ist als Warhorse' Design Lead auch einer der wichtigsten Köpfe hinter Kingdom Come: Deliverance 2 – und generell ein angenehmer Gesprächspartner, weil er sich kaum dabei bändigen lässt, mit Feuer in den Augen über sein Projekt zu quatschen. Als ich das letzte Mal bei Warhorse war – im fernen 2017 – hieß es noch: Eine ganze Mittelalterstadt wie Prag in der Cryengine? Das ist für uns technisch einfach unmöglich. Jetzt wagt sich Warhorse genau an dieses vermeintlich Unmögliche. Und mehr noch: Prokop erzählt mir, wie interaktiv die Spielwelt sein soll.

- Ein Beispiel: Jeder Mensch in der gesamten Spielwelt ist ein einzigartiger NPC mit konkretem Tagesablauf, konkreter Wohnstätte, konkreten Eigenschaften wie Inventar, Verhalten und so weiter. Das galt zwar schon für den ersten Teil, aber in einer doppelt so großen Spielwelt samt mittelalterlicher Großstadt? Uff.
- Zweites Beispiel: Wenn ich meinen wertvollen Hut auf den Boden werfe und ein Bewohner den erspät, steckt er die Beute nach einer Weile nicht nur ein, sondern zieht sich den Hut auch selbst an! Szenen, wie sie exakt so in der echten Welt – vor allem auf dem Oktoberfest – passieren.
- Drittes Beispiel: Wenn ich betrunken ohnmächtig werde, kann es sein, dass mich jemand beklaut. Und diese Person kann ich dann auch in der Stadt ausfindig machen, denn irgendwer trägt dann meine Schuhe.
- Viertes Beispiel: Im Spiel gibt es ein feinstufigeres Reputationssystem. Ich kann es mir nicht nur mit einzelnen Orten verschern, sondern auch mit Schichten, etwa mit

Die Liebe zum Detail hat schon den ersten Teil groß gemacht.



In Kingdom Come 2 wird auch wieder geschmust. Ob Heinrich seine Beziehung aus dem Vorgänger übernehmen kann, wissen wir noch nicht.



VIKTOR HÖSCHL

CONCEPT ARTIST
BEI WARHORSE

»Wir haben uns für Kuttenberg entschieden, weil die Stadt historisch besser zu unserer Geschichte passt. König Wenzel hat dort seine Münzprägung und Schatzkammer errichtet. Sigismund, der Widersacher unseres Spiels, hat die Stadt auch in echt belagert. Außerdem verknüpft sich die Stadt in einigen Punkten mit der Geschichte des ersten Teils. Kuttenberg war zwar die zweitgrößte Stadt nach Prag, aber in manchen Aspekten war sie sogar wichtiger für das Königreich.«

dem Adel oder den Kaufleuten oder dem einfachen Volk in gewissen Regionen.

- Fünftes Beispiel: Werde ich bei Verbrechen von einem Gemüsehändler gesehen, dann kalkuliert der anhand diverser Faktoren – meine Bewaffnung, mein Ruf –, ob er mir selbst auf die Schnauze haut oder die Wache ruft. Erwischt mich die Wache, kann ich mich rausreden. Verstecke ich mich, werden alle Wachen im Umkreis wachsamer.
- Sechstes Beispiel: Stehe ich mit einem Schwert über einer blutigen Leiche, dann ist egal, ob ich der Mörder bin – die Wachen deduzieren selbstständig, dass sie mich lieber mal festnehmen sollten.

Diese Beispiele illustrieren, was Prokop mir auch nochmal bestätigt: Kingdom Come 2

Das Spiel ist nicht ausschließlich Drama und Krieg.



will die Extrameile gehen, um die Leute so tief wie möglich in das Szenario zu ziehen. Die Welt soll sich jederzeit glaubhaft anfühlen, riskiert trotz ihrer Größe damit auch mal Leerlauf, bietet aber eben mehr als nur zusätzliche Fläche. Wobei Fläche natürlich ein Thema ist, über das wir trotzdem reden sollten. Schließlich gibt's jetzt nicht mehr nur eine einzige Open World.

Diese Open World(s)!

Laut Prokop Jirsa überarbeitet Warhorse für Kingdom Come 2 nahezu jeden eher ungeschliffenen Aspekt des Vorgängers, ohne dass das Spiel dadurch an Tiefe und Old-school-Charme verlieren soll. Mechaniken werden behutsamer und verständlicher eingeführt, auch Deliverance-Einsteigern will man anfangs genügend Infos an die Hand geben, damit sie die gesamte Geschichte verstehen. Warhorse zeigt sich hier optimistisch, weil es in Kingdom Come 1 gar nicht so viele wichtige Story-Events gab, die zum



Vor allem Eichen wurden im Mittelalter (und weit davor) als Galgenbäume genutzt. Weil deren Äste so belastbar sind.

Verständnis der großen Geschichte um Markvart von Aulitz wichtig sind.

Doch selbst wenn all diese Überarbeitungen am Ende richtig glänzen, der große Star der Show werden die beiden Spielwelten sein: das Areal um und in Kuttenberg sowie das Böhmisches Paradies. Hier erwarten euch zwei riesige Landschaften, beide jeweils etwa so groß wie die gesamte Open World des Vorgängers. Beim sogenannten Böhmisches Paradies handelt es sich um eine idyllische Mittelgebirgslandschaft in Tschechien oder anders: um ein Meer aus bewaldeten Hügeln, Felsen, grünen Weiden und anderen Postkartenmotiven. Die Stadt Kuttenberg (oder tschechisch Kutná Hora) war indes das Gegenteil eines beschaulichen Idylls: Als Silberbergwerksstadt und königliche Münzprägeanstalt erlangte sie überregional große Bedeutung, lief sogar Prag bisweilen den Rang ab. Und natürlich soll sich das auch im Spiel gebührend widerspiegeln. Warhorse' Art Director Viktor Höschl erzählt mir beispielsweise von Tunnelsystemen unter der Stadt, die ich als Spieler erkunden kann. Kuttenberg soll die Detailverliebtheit eines Rattay aus Teil eins



Das heimliche Markenzeichen der Kingdom-Come-Spiele: die realistischen Landschaften.



Kingdom Come 2 will uns viel mehr cinematische Momente erleben lassen.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich wünschte so sehr, ich dürfte über meine Gameplay-Eindrücke zu Kingdom Come: Deliverance 2 sprechen, aber zumindest eines darf euch stecken: Was ich gespielt habe, ist der Hammer! So, aber nun genug Whistleblowing. Wobei, ich kann gleich weiter aus dem persönlichen Nähkästchen plaudern: Ein Spiel wie Kingdom Come: Deliverance 2 habe ich gebraucht! Ich gönne allen ihren Spaß mit Helldivers 2 und Palworld und Enshrouded, aber hier habe ich endlich mal wieder ein Spiel, das für mich persönlich all die richtigen Knöpfe drückt. Der Historien-Fan in mir sonnt sich jetzt schon in all den Details, die Warhorse mir für Kingdom Come 2 verspricht – vom historisch plausiblen Kuttenberg im Ganzen hin zum kleinsten Wappenschild eines x-beliebigen Ritters. Warhorse ist sogar in uralte Privatwohnungen eingedrungen (angeblich mit Genehmigung), weil sie dort für ihre Recherchen Fotografien brauchten. Der Rollenspiel-Fan in mir liebt grobschlächtige Oldschool-Rollenspiele, in denen ich wirklich meine eigenen grauen Zellen benötige, um Quests zu lösen. Kingdom Come 2 erbt hier all die Survival-Stärken des Vorgängers. Mir wird nichts vorgekaut, sagen zumindest die Entwickler. Außerdem klingen die Verbesserungen im Open-World-Design nach einer sehr spannenden Sandbox, in der ich auf komplett neue Arten mit den Leuten interagieren kann. Selbst der Skeptiker in mir ist vorsichtig optimistisch, weil Warhorse auch die Schwächen des Vorgängers klar adressiert. Das Kampfsystem samt Perks soll überarbeitet werden, neue Mechaniken will man verständlicher einführen. Und der Story-Fan? Der freut sich auf ein Wiedersehen mit Heinrich, auf eine erstzunehmende Geschichte voller Wendungen und historischer Ereignisse, aber vor allem: auf den krönenden Abschluss einer Geschichte, an der Warhorse seit mittlerweile 13 Jahren arbeitet. Jetzt muss nur der Pessimist in mir noch davon überzeugt werden, dass das bis zum Launch alles bugfrei auf die Startrampe geschoben wird.

auf eine komplette Stadt ausweiten. Warhorse sagt: Wir bauen Kuttenberg so detailliert nach, dass ihr durchs echte Kutná Hora laufen könnt und die Straßenzüge sofort erkennt. In der gesamten Stadt verstecken sich Geheimnisse, bestätigt mir Prokop Jirsa, aber mich erwartet eben keine Ubisoft-Formel: Über keinem Einwohner schweben Fragezeichen, nicht jedes Geheimnis ist mit einer Quest verbunden, Immersion ist die absolute Leitlinie von Kingdom Come 2.

Die offenen Fragen

Trotz aller Gespräche bleiben immer noch so viele Fragen. Wie spielen sich die überarbeiteten Kämpfe denn nun? Kloppe ich immer noch feindlichen Rittern zehn Minuten auf die Kappe, ohne eine Delle zu hinterlassen? Spielen sich die neuen Waffen Armbrust und Feuerwaffen sinnvoll und spaßig? Erreichen die Quests den gleichen Charme und dieselbe Detailverliebtheit wie im ersten Teil? Wie gut funktioniert der Anschluss zum ersten Teil? Ich weiß bereits, dass es keinen Savegame-Import gibt, also werde ich wohl mit einer Annäherung an meinen ganz persönlichen Heinrich leben müssen, statt beispiels-

weise Questentscheidungen zu übernehmen. Aber vor allem: Kann dieses Spiel mit all seiner Ambition bis Ende 2024 hinlaufen? Kingdom Come: Deliverance 1 startete mit diversen technischen Problemen. Ja, mittlerweile ist das Studio doppelt so groß und erfahren, aber das Spiel eben auch doppelt so umfangreich.

Kingdom Come: Deliverance 2 ist ein Schicksalsspiel, ein Mammutprojekt, das nach Release zig Millionen Exemplare verkaufen muss, um sich zu finanzieren. Auf der anderen Seite stehen die Zeichen günstiger als noch 2018: Ambitionierte Open-World-Spiele sind seltener geworden, der Markt umso reifer für kreative, ungeschliffene Eigenbrödlere der Marke Helldivers 2. In einer Welt nach Baldur's Gate 3 dürften die Leute mehr denn je verstanden haben, wie großartig altmodische Rollenspiele sein können. Zumindest auf dem Papier verspricht Kingdom Come: Deliverance 2 genau das Richtige. Jetzt muss es dieses große Versprechen nur noch halten. ★

Can you pet the dog? Yes, you can!

