

Kingmakers

SHOOTER IM MITTELALTER?

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Tinybuild** Entwickler: **Redemption Road** Termin: **2024**

Mündungsfeuer in Mittelalterschlachten gab es bisher eher selten zu sehen.

Wir haben mit den Entwicklern hinter dem vielleicht seltsamsten Strategiespiel des Jahres gesprochen. Kann »Knarren im Mittelalter« Spaß machen? Von Stephanie Schlottag

Bei manchen Spielen muss man lange überlegen, wie man sie am besten treffend beschreibt. Kingmakers ist das genaue Gegenteil, ich kann euch mit drei Wörtern das perfekte Bild des Spiels in den Kopf zaubern: Mittelalterschlachten mit Knarren. Ich habe als einzige Journalistin Europas mit den Entwicklern gesprochen und sie mit meinen Fragen gelöchert. Nach dem Interview kann ich mit voller Gewissheit sagen: Kingmakers könnte ein Strategie-Highlight werden, wenn es den Entwicklern gelingt, ihre vielen guten Ideen umzusetzen.

Was passiert hier?

In erster Linie ist Kingmakers ein Echtzeitstrategiespiel, das im Großbritannien des 15. Jahrhunderts angesiedelt ist. Ich schaue von oben auf meine Truppen hinab, kommandiere sie in der Schlacht, errichte eine

Basis, erobere Festungen oder verteidige meine eigenen. Entweder alleine oder im Online-Koop. So weit, so bekannt, jetzt kommt der wilde Part: Mir stehen nicht nur Schwerter zur Verfügung, sondern Waffentechnologie aus der Zukunft: AK-47, Pistolen, Raketenwerfer, Granaten, sogar gepanzerte Fahrzeuge. Die setze ich ein, indem ich in den zweiten Modus des Spiels wechsle und Kingmakers damit zum Third-Person-Shooter mache. Dann ballere ich mich über das gleiche Schlachtfeld, das ich eben noch aus Vogelperspektive betrachtet habe.

Zurück in die Vergangenheit

Dieser Kontrast ergibt erst dann Sinn, wenn man die Story des Spiels hört: Die moderne Welt ist irgendwann in der Zukunft untergegangen, und nun versuchen unterschiedliche Fraktionen, mittels Zeitreisen die Ver-

gangenheit zu ändern, sodass es nicht zur Apokalypse kommt. Ich bin eine Art Agent, der Aufträge erledigt und damit den Lauf der Geschichte beeinflusst. Zur Belohnung bekomme ich moderne Militärunterstützung. Folgendes Beispiel erklären mir die Entwickler dazu: Wenn ich im Mittelalter einen Goldschatz erobere und anschließend vergrabe, können meine Verbündeten in der Zukunft den ausgraben und haben dann neue finanzielle Mittel, um mir vielleicht einen Kampfhubschrauber zu schicken.

Komplett auf Taktik verzichten muss ich während der Shooter-Einlagen nicht, ich kann zumindest den Truppen in meiner direkten Nähe simple Befehle geben. Fürs große Ganze wechsele ich dann wieder zurück in den RTS-Modus, wenn ich den Schlachtverlauf nicht meinen KI-Offizieren überlassen will. Die meiste Zeit verbringe ich im Mittel-

alter, aber zwischen den Missionen geht es auch in die Welt der Zukunft, sie funktioniert also ähnlich wie ein Hub. Laut Entwicklern erfahre ich dort dann auch, welche Folgen meine Siege und Niederlagen in der fernen Vergangenheit haben.

Betreten und zerstören

Ein fast beiläufig gesprochener Satz aus dem Interview sprengt fast meine Vorstellungskraft: »Die Gebäude, die du baust, sind übrigens nicht einfach klassische RTS-Modelle, sondern voll dreidimensional ausgearbeitet – also kannst du sie natürlich auch betreten.« Jedes Bauwerk ist also gleichzeitig ein potenzielles kleines Shooter-Level. Wie gut klingt das denn bitte? Als ich weiter nachhake, wie genau der Baumodus funktioniert, erklären die Entwickler mir, dass sie möglichst viel spielerische Freiheit erreichen wollen. Die Gebäude lassen sich also nicht nur an festgelegten Positionen platzieren, sondern frei auf der Karte. Auch Mauern ziehe ich hoch, wie es mir eben gefällt. Das geht jederzeit, außer wenn meine eigene Basis angegriffen wird, weil sich dann meine Zimmerleute in ihren Häusern verstecken. Damit noch nicht genug der technischen Herausforderungen, Kingmakers ist da wirklich ehrgeizig: Die Gebäude werden nämlich auch physikalisch simuliert, damit sie glaubhaft zusammenkrachen. etwa wenn ich mit einem Katapult oder einem Raketenwerfer draufholze. Und dann sind da noch die tausenden NPCs, aus denen die Truppen bestehen und die ebenfalls glaubhaft simuliert und animiert werden. Schließlich kann ich mich jederzeit ins Schlachtgetümmel stürzen und stehe ihnen dann direkt gegenüber, das würde mit niedrig aufgelösten Modellen oder simulierten Soldatenmassen nicht funktionieren.

Moderate Anforderungen

»Wir mussten vieles erstmal von Grund auf neu entwickeln«, sagt Entwickler Paul Fisch. Sein Kollege Ian fügt hinzu, dass sie bewusst auf einige Features der Unreal Engine 5 verzichtet hätten (etwa Nanites und manche komplexen Beleuchtungseffekte), um das Spiel flüssig zum Laufen zu bringen. Das



Eure Ausrüstung hängt auch davon ab, welche Fraktion aus der Zukunft euer Sponsor ist.

Ziel sind stabile 60 Bilder pro Sekunde. Außerdem wolle man ausdrücklich nicht nur High-End-PCs bedienen, Kingmakers soll auch auf Mittelklasserechnern eine gute Figur machen. Später würden die Entwickler es auch gern auf Konsolen bringen und vielleicht sogar kompatibel zum Steam Deck machen – bei einem ersten Versuch sei das Gerät immerhin schon mal nicht explodiert.

Klassische Kampagne statt Service

Wer wie ich beim ersten Blick auf Kingmakers befürchtet hat, dass hier ein Season-Modell mit Battle Passes und allem Live-Service-Klimbim lauert, kann beruhigt aufatmen: Es wird eine klassische Storykampagne geben, die hohen Wiederspielwert bieten soll, weil man unterschiedlichen Fraktionen helfen kann und dann andere Auswirkungen spürt. Wer sich noch mehr Abwechslung wünscht, wird vermutlich mit dem Koop-Modus glücklich. Der funktioniert einfach via Drop-in, man kann jederzeit bei Freunden einsteigen. Sämtlicher erzielter Fortschritt wird für alle einzeln gespeichert – man kann später also auch allein mit dem Spielstand weiterspielen oder mit völlig neuen Koop-Partnern. »Wenn es den Leuten gefällt, können wir uns natürlich auch Erweiterungen vorstellen«, sagt Entwickler Ian Fisch. Das sei aber noch nicht planbar. Kingmakers erscheint erstmal im Early Access bei Steam, irgendwann 2024 soll es nach aktuellem

Stand losgehen. Wie lange es dann bis zum finalen Release dauert, hängt wiederum vom Feedback ab – auf Nachbohren meinerseits werfen sie ganz ungefähr ein Jahr in den Raum. Irgendwann könnte auch noch ein PvP-Modus dazukommen, was für mich nach einer fantastischen Idee klingt: Ich sehe schon vor mir, wie ein Freund nach bester RTS-Manier meine Festung belagert, ohne zu wissen, dass ich nur darauf warte, meine frisch gewonnenen Kumpels aus der Zukunft mit ihrem dicken Heli anzurufen. Lang lebe die Königin! ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Kingmakers hat mit dem ersten Trailer in der GameStar-Redaktion genauso für »Was zum Geier«-Ausrufe gesorgt wie auf Twitter und Co. Es ist selten, dass uns Spiele noch richtig mit ihren Ideen überraschen, aber das hier hat es definitiv geschafft! Natürlich wollten wir unbedingt mehr wissen, und so landete das Entwicklergespräch bei mir. Mit Mittelalter kriegt man mich halt leicht rum! Es hat keine zehn Minuten gedauert, bis ich mir im Interview sicher war: Das hier ist kein Marketing-Gag, hier sitzen Leute mit extrem viel Leidenschaft an einem besonderen Spiel. Die Entwickler haben mit mir nicht nur über ihre eigenen Ideen geplaudert, sondern auch begeistert über den unheimlich spannenden historischen Hintergrund gesprochen: Heiliges Römisches Reich, Hundertjähriger Krieg, Eroberungen, welches Ereignis welche Folgen hatte – kein Wunder, dass sie da gern »Was wäre wenn« spielen wollen! Jetzt bleibt nur zu hoffen, dass die Macher es auch wirklich schaffen, ihre ehrgeizigen Ideen sauber umzusetzen. Immerhin handelt es sich für sie auch um technisches Neuland. RTS-Action-Hybriden hatten es in der Vergangenheit oft nicht leicht, ausreichend Spieler zu finden (erinnert sich noch wer an das glücklose Rise & Fall?), Kingmakers betritt hier also kein einfaches Schlachtfeld.



Die Entwickler betonen im Interview, dass die Trailer komplett echtes Gameplay zeigen, die NPC-Massen stecken wirklich im Spiel.