

Kingdom Come: Deliverance 2

KÖNIGREICH FÜR ROLLENSPIELER

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Plaion Entwickler: Warhorse Studios Termin: 11.2.2025

Doppelte Zeitreise ins turbulente Jahr 1403: Mitten im historischen Städtchen Kuttenberg konnte ich Kingdom Come 2 schon ausführlich spielen – und das PC-Kuttenberg erkunden. Von Martin Deppe

Es gibt Momente, da liebe ich meinen Job ganz arg doll: Ende Juli konnte ich das epische Mittelalterrollenspiel Kingdom Come 2 schon einige Stunden spielen. Und zwar nicht irgendwo, sondern mitten im historischen tschechischen Städtchen Kutná Hora, auf Deutsch Kuttenberg, rund eine Autostunde östlich von Prag. Diese Stadt, die durch Silberbergbau reich und schön wurde, hat Entwickler Warhorse Studios sehr aufwendig im Spiel nachgebaut, viele der Gebäude lassen sich auch betreten.

Detailverliebt: Waffen und Rüstungen spielen eine entscheidende Rolle. Richtig eingesetzt, durchdringt dieser Dolch auch Kettenhemden.

»Hallo, dürfen wir mal in Ihren Keller?«

Bei der Recherche haben die Entwickler die öffentlich zugänglichen Gebäude wie Kirchen, die drei Rathäuser oder die eindrucksvolle, einst schwer bewachte Münzprägestalt samt Herrschersitz besucht, ausführlich vermessen und geknipst. Aber auch historische Privathäuser: »Wir haben einfach geklingelt, uns vorgestellt und gefragt, ob wir mal in den Gewölbekeller dürfen. Die meisten Hausbesitzer fanden das spannend und haben uns sofort reingelassen, nur ein paar Leuten mussten wir erklären, was wir da eigentlich genau machen.« Kuttenberg bildet aber nur einen Bruchteil der beiden Open-World-Gebiete. Beide zusammen sind

rund 25 Quadratkilometer groß. Neben den beiden wichtigen Schauplätzen Kuttenberg und der Burg Trosky erkundet ihr Wälder, Ruinen und Höhlen, besucht Tavernen, Gehöfte und ganze Dörfer.

Ihr spielt wieder den tapferen Henry aka Heinrich aus dem ersten Kingdom Come: Deliverance von 2018. Mittlerweile ist Henry der Bodyguard und beste Kumpel seines Herrn Hans Capon. Gemeinsam sollen die beiden samt Eskorte eine Botschaft an Otto





DISCLAIMER

Alle Kosten für die Reise nach Kuttenberg, Verpflegung und Unterkunft wurden von Plaion übernommen.

So ein Mist: Kaum haben wir den toten Würfelspieler ausgebuddelt, greifen uns seine Gläubiger an.

von Bergow in seiner Burg Trosky übergeben. Ein simpler Job, könnte man meinen, doch weil im Böhmen des Jahres 1403 politisch gerade alles drunter und drüber geht, ist Ärger vorprogrammiert. Wir werden von einer Patrouille abgefangen, in den Wäldern treiben Banditen ihr Unwesen, und der simple Job wird lebensgefährlich. Super, genau das alles wollen wir doch!

Call of Duty 1403

Meine Spiel-Session beginnt mit einem Zeitsprung nach vorn: Wir sind bereits in der Burg angekommen. Doch anstatt friedlich unsere Botschaft auszuhändigen und uns von edlen Burgfräuleins verwöhnen zu lassen, finden wir uns mitten in einer Belagerungsschlacht wieder. Wieso, weshalb und warum, verrate ich jetzt nicht. Aber schon in diesen ersten Minuten zeigt Kingdom Come 2, wie sich das Waffenarsenal vergrößert hat. Erstmals gibt's neben Pfeil und Bogen auch diverse Armbrustvarianten und sogar Feuerwaffen, zum Beispiel Vorderlader-Hakenbüchsen oder Handkanonen.

Die Armbrüste sind zwar präzise und durchschlagskräftig, brauchen aber dafür natürlich ewig zum Nachladen. Vor allem das schwere Modell, das mit einer komplizierten Kurbelwinde gespannt werden muss. In der gleichen Zeit hat ein Bogenschütze ein halbes Dutzend Pfeile verschossen. Der Kampf um die Burg ist hektisch, ich renne mit der Armbrust auf einen Wehgang, schieße zwischen zwei Zinnen auf die Angreifer unten vor der Mauer, gehe in Deckung, spanne und lege den nächsten Bolzen ein. Zwischendurch schubse ich Leitern um, auf denen gerade Feindsoldaten hochkraxeln, und greife diejenigen mit meinem Schwert an, die es hoch auf die Mauer geschafft haben.

Dieser Abwehrkampf spielt sich ein wenig wie auf Schienen, ich kam mir vor wie in einem mittel-



Hier lagern wir mit Sir Hans, um uns für den Besuch der Burg frisch zu machen. Doch dann kommt alles anders...

alterlichen Call of Duty. Aber es ist nur eine ganz kleine Episode in einem echt umfangreichen Spiel, sozusagen der Prolog-Prolog, danach ging der Zeitsprung wieder zurück, weit vor unserem Besuch der Burg. Kingdom Come 2 ist kein simples Actionspiel geworden. Ganz im Gegenteil, das merkt man allein schon am fehlenden Fadenkreuz bei den Schusswaffen und ...

Schwertschwingen oder Keulenkloppen?

... genau, den fiesen Schwertkämpfen! Denn wie im Vorgänger ist Blocken, Parieren und geschicktes Schwingen gefragt. Ich muss mit meiner Ausdauer haushalten, auch mal zurückweichen und für den nächsten Schlag Kraft tanken. Wer auf wildes Geklicke oder Button-Mashing setzt, hat keine Chance, vor allem nicht gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Schwerter wollen hier richtiggehend geschwungen werden, ihr müsst ungedeckte Körperteile eures Feindes erwischen und nach einem Block unmittelbar in den Gegenangriff übergehen. Das hat bei mir mit dem Gamepad wieder etwas besser funktioniert als mit der Maus. Wer den Vorgänger gar nicht oder lange nicht mehr gespielt hat, bekommt aber früh Gelegenheit zum Üben, denn ihr könnt mit eurem Kumpelboss Sir Hans ganz harmlos mit Holzschwertern trainieren. Selbst dieses Tutorial ist geschickt in die Handlung eingebaut.

Falls ihr mit dem Schwert aber so gar nicht klarkommt, gibt's eine brachiale Alternative: eine dicke Keule. Die soll laut den Entwicklern wenig Eleganz beim Maus- oder Gamepad-Einsatz brauchen, sondern vor allem einen hohen Stärkewert erfordern. Im Spiel gibt's aber auch Axt- und Faustkämpfe. Und ihr tretet sogar zu Fuß gegen bewaffnete Reiter an oder reitet selbst gegen Infan-



Ihr könnt die rund 25 Quadratkilometer Spielwelt auch per Pferd bereisen. Euer Hund Muff hilft euch öfter aus der Klemme.

Die Open World besteht aus den beiden Gebieten rund um Kuttenberg und die Burg Trosky, rund 80 Kilometer nördlich.





Der Marktplatz von Kuttentberg. Die Stadt hat verwinkelte Gassen, randvolle Geschäfte, gefährliche Kaschemmen – und jede Menge Abenteuer für euch.

teristen – das konnten wir allerdings noch nicht selbst ausprobieren.

Nochmal von vorn!

Doch kurz darauf ist Schluss mit dem fröhlichen Holzschwertkloppen, es wird bitterernst. Denn wir müssen unbewaffnet und nur in Unterbüchsen gekleidet vor fiesen Schergen fliehen. Wer die sind und wo unsere Klammotten geblieben sind, will ich hier nicht spoilern. Nur so viel, dass ich verwundet wurde und nachts mit Hans durch ein Felslabyrinth schleichen und stürmen musste, um unseren Verfolgern zu entkommen. Und das ist sozusagen der richtige Auftakt zum Spiel. Denn in Unterhosen und ohne Schriftrolle ist es ein kleines bisschen schwierig, unsere wichtige Nachricht an den adeligen Burgherren zu liefern. Wir müssen also ganz von vorne anfangen, uns Kleidung organisieren, Gelegenheitsjobs annehmen, uns langsam aus dem Schlamassel hocharbeiten.

So ein Sch...

Und das meine ich durchaus wörtlich: In einer kleinen Nebenquest müssen wir zum Beispiel den verschollenen Ranyek finden, einen Glücksspieler. Oder besser Unglücksspieler, denn der Typ hat dauernd verloren, und seine Gläubiger haben ihn schließlich in einem Schweinestall eingesperrt, weil er seine Schulden nicht bezahlen konnte. Bei seiner nächtlichen Flucht aus dem Stall ist er in den tierischen Exkrementen versunken und verstorben. Aber weil er einen recht brauchbaren Bogen dabei hatte, sollen wir ihn wieder ausbuddeln. Ein echter Scheiß-



Beindrucken, bedrohen, belügen, bequatschen: In Dialogen habt ihr zahlreiche Möglichkeiten.

Mit Skills und Perks könnt ihr Henry feintunen. Auch eure Kleidung wirkt sich aus, in Gammelklamotten hilft euch das beste Charisma wenig.



NEUE FERNKAMPFWAFFEN



Armbrüste gibt's von leicht bis schwer, hier das leichte Modell. Aber auch bei dem dauert das Spannen und Neuladen schon eine gefühlte Ewigkeit.



Feuerwaffen wie hier die Handkanone sind auf kurze Distanz verheerend. Aber die Vorderlader müssen ebenfalls umständlich geladen werden.

job also, aber einer muss ihn ja machen. Weil uns dann aber die anderen Würfelzocker nicht entlohnen wollen, entbrennt kurz darauf eine Schlägerei. Ein hoher Skill im Bereich unbewaffneter Kampf ist hier echt hilfreich. Wer richtig gut darin ist, kann sogar Schwertkämpfer entwaffnen. Doch wir stehen noch am Beginn unserer Schlägerkarriere, außerdem artet die Prügelei in einen handfesten Kampf mit scharfen Waffen aus. Und selbst schwächere Gegner sind ein Problem, wenn sie zu dritt angreifen.

»liih!«

Sehr cool ist übrigens, dass unser äußeres Erscheinungsbild beeinflusst, wie andere Personen auf uns reagieren. Nach der Wühlerlei in der Schweinekacke sind wir natürlich alles andere als wohlriechend, und als wir an einer Magd vorbeilaufen, dreht die sich um und fragt angewidert: »Uaah, seid Ihr in Scheiße getreten?« Wenn die wüsste! Nach blutigen Kämpfen oder Leichenaus-

buddel-Aktionen macht ihr euch also besser am nächsten Tümpel oder Wasserfass wieder salonfähig. Oder noch besser: geht direkt in ein Badehaus. Das gibt's zum Beispiel in Kuttenberg, und hier gibt's deutlich mehr Service als eine simple Katzenwäsche: Ihr könnt auch gleich eure Wunden verarzten lassen oder euch weibliche Gesellschaft in den Badezuber holen.

Kleider machen Beute

Ein gepflegtes Äußeres und teure Kleidung helfen auch, um andere zu beeindrucken. In Dialogen habt ihr oft mehrere Optionen. Ihr könnt euer Gegenüber zum Beispiel von oben herab behandeln – das funktioniert aber eher suboptimal, wenn aus euren Stiefeln Stroh rausguckt. Je nach eurem Gegenüber und der Situation könnt ihr aber auch lügen, mit Charisma überzeugen, Angst machen, Zwang ausüben oder euch einfach rausquatschen.

So lassen sich Kämpfe vermeiden, aber auch ganz neue Optionen freischalten. Beim

Probespielen war auch mein lieber Ex-GameStar-Kollege Peter Steinlechner dabei. Wir haben auf unseren jeweiligen PCs mal verschiedene Dialogoptionen ausprobiert, und die wirkten sich tatsächlich aus.

In einem Gespräch mit Banditen zum Beispiel habe ich die Typen angelogen und auf eine falsche Fährte geschickt, während Peter einen auf arroganter Schnösel gemacht hat (In echt ist er übrigens überhaupt nicht so, ganz im Gegenteil!) – das fanden die Gesetzlosen allerdings gar nicht witzig, und Peter musste kämpfen.

Grand Theft Pferd

Praktischerweise könnt ihr in Kingdom Come 2 auch reiten. Mit einem PS geht's einfach schneller durch die weiträumigen Landschaften, und ihr kommt aus gefährlichen Situationen besser raus, vor allem im Galopp. Pferde sind teuer, ihr könnt aber auch eins klauen. Wenn ihr absitzt, euch aber nicht zu weit entfernt, ruft ihr euer Pferd mit einem Pfiff wieder zu euch. Dabei solltet ihr allerdings aufpassen, in wessen Nähe ihr pfeift, denn das könnte missverstanden werden: Falls ihr neben einer Dame pfeift, reagiert sie pikiert auf eure vermeintliche Anmache und drückt euch einen entsprechenden Spruch rein.

Allerdings macht so ein Pferd auch ordentlich Lärm. Vor allem wenn ihr mit einer scheppernden Rüstung oder im klirrenden Kettenhemd darauf sitzt. So eine Kombination aus Ross und schwerer Rüstung mag für Schlachten taugen, aber nicht zum Infiltrieren eines Banditenunterschlupfs. Aber auch dafür gibt's die passende Klamottenwahl.

Das weiße Kaninchen

Denn wenn ihr absitzt und leichtere Kleidung anzieht, zum Beispiel einen wattierten Waffenrock, sinkt auch euer Dezibelwert. Das seht ihr bereits im Inventar anhand nackter Zahlen beim Wert Lärm: Bei einem Kettenhemd steht hier schon mal eine 100, im Schleich-Outfit kommt ihr leicht unter 20, das ist leiser als das eigene Atemgeräusch. Zum anderen zeigt euch in der normalen Egoansicht ein niedliches, animiertes Kaninchensymbol am oberen Bildrand, wie gut man euch gerade hören und sehen kann. Solange das Kaninchen weiß bleibt und vorsichtig herumtapst, ist alles in Butter. Bei Gelb steht ihr kurz vor der Entdeckung, und bei Rot ergreift ihr am besten das Hasenpannier. Patrouillen lassen sich auch durch Pfiffe oder einen Steinwurf dorthin locken, wo ihr sie haben wollt.

Ihr könnt verschiedene Waffen und Kleidungsstücke auf Slots legen und per Tastendruck schnell wechseln. Bei Schleicheinsätzen ist ein Dolch logischerweise sinnvoller als ein Bastardschwert, zumal ihr hinterücks mit einem expertig angesetzten Dolch auch Schwachstellen einer Rüstung nutzen könnt. Die richtige Waffenwahl gegen die verschiedenen Rüstungstypen spielt eine wichtige Rolle in Kingdom Come 2.



Anspruchsvoll: Beim Bogenschießen hilft kein Fadenkreuz.

Ich will deine Kleider, deine Stiefel und dein Pferd

Außerdem schaltet ihr bei Levelaufstiegen Skills und Perks frei, die zum Beispiel im Nahkampf helfen. Etwa »Präzisionsschlag«, »Der Fluss« oder »Der Berg«. Mit solchen Fähigkeiten könnt ihr eurem Gegner auch mal den Schild aus der Hand schlagen oder gleich ganz zerdeppern. Kämpfe müssen aber nicht auf Leben oder Tod gehen, ihr könnt auch Gnade walten lassen. Das wirkt sich unter anderem auf eure Reputation aus. Wenn ihr einen winselnden Gegner am Leben lasst, steigt euer Ansehen. Und sinkt wieder leicht, wenn ihr ihm alle Habseligkeiten abknöpft. Auch Diebstahl, Einbruch oder kaltblütiger Mord sind eurer Reputation abträglich. Ihr könnt leichtere Vergehen zwar durch eine Geldstrafe aus der Welt schaffen, aber wenn ihr es übertreibt, landet ihr schnell am Pranger. Also besser nicht erwischen lassen oder schnell verduften – zum Glück gibt's 1403 weder Fahndungsfotos noch genaue Phantombilder.

Brau it yourself

Auch Crafting ist wieder dabei. Auf den beiden Maps findet ihr Alchemistentische oder ganze Labore. Hier braut ihr wie im Vorgängerspiel Tränke: Heilung, Stärkung, Nachsicht und so weiter, aber auch fiese Gifte. Besonders praktisch ist der Trank namens Remedium Savegamium, damit lässt sich jederzeit der Spielstand speichern, das passiert sonst nur per Autosave. Das Brauen der Tränke ist so aufwendig wie gemütlich: Ihr könnt nicht einfach Zutaten zusammenwerfen, sondern müsst mit Feuer, Blasebalg und Sanduhr alles genau timen. Die Zutaten gibt's zu kaufen oder zum Selberpflücken. Aus Kamille und Salbei zum Beispiel habe ich einen Heiltrank gebraut. Ich mochte das gemächliche Blumenpflücken zwischendurch, weil es das Spiel auch mal entschleunigt und die Waldlandschaften mit sonnenstrahldurchfluteten Lichtungen voller Blumen und Kräuter einfach toll aussehen. Auch Waffen wie Schwerter, Langschwerter

Waffenlose Prügelei in der Taverne – hinten rückt schon die Stadtwache an.



und Äxte sollen sich craften lassen, das konnten wir aber noch nicht ausprobieren. Mini-Games wie das bekannte Farkle-Würfelspiel sind auch wieder dabei, und mit Dietrichen konnte ich per Minispiel Schlösser knacken – das war zwar nicht überschwer, allerdings etwas fummelig. Gibt's eigentlich coole Schlösserknack-Minispiele? ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Meine rund vier Stunden Probespielen vergingen wie im Flug, weil Kingdom Come 2 schon in dieser Zeit sehr abwechslungsreich war. Voller Kämpfe, Schleichpassagen, Erkundungstouren, aber auch gemächlicher Märsche durch bildhübsche Wälder, um Blumen und Kräuter zu rupfen. Und wie schön-schlammig das historische Kutenberg geworden ist, voller Leben und Details! Auch die Dialoge sind sehr gut geschrieben und vertont, vor allem die witzigen Wortgeplänkel zwischen Henry und Hans sind klasse. Und dabei habe ich gerade mal an der Oberfläche gekratzt, denn die Spieldauer soll bei rund 80 bis 100 Stunden liegen. Klar, da sind auch gemütliche Phasen wie Tränkebrauen oder lange Ausritte dabei, aber genau das macht eine glaubwürdige Spielwelt ja auch aus. Und ich habe viele Freiheiten, kann zum Beispiel bei einem Händler brav einkaufen oder nachts in seinen Laden einbrechen – muss dann aber damit rechnen, dass mir ein Wachmann in die Quere kommt. Ich bin auch froh, dass die recht anspruchsvollen Kämpfe des Vorgängers nicht versimpelt wurden, hier zählt wirklich wieder jeder Schlag, gerade gegen eine Übermacht. Ja, ich freue mich sehr auf Kingdom Come 2, denn das wird mit großer Wahrscheinlichkeit wieder ein richtiges Mittelalterfest.