

Band of Crusaders

RITTER GEGEN DAS BÖSE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: – Entwickler: Virtual Alchemy Termin: 2025

In einer düsteren Fantasy-Variante des europäischen Mittelalters herrschen Chaos und Dämonen. Gut oder gruselig? Von Mario Donick



Das europäische Mittelalter bietet immer noch viel Stoff für Mythen und Legenden. Der Templerorden ist einer davon. 1307 wurde den Templern der Prozess gemacht, und 1312 wurde der Orden verboten. Was dann kam, ist aus dem Geschichtsunterricht bekannt: Ohne den Recht und Ordnung garantierenden Orden zogen bald marodierende Banden durch die Lande. Der Dämon Baphomet nutzte die Gelegenheit und schickte seine Schergen auf die Erde; sicher erinnert ihr euch auch an Beelzebub, der Teile Frankreichs verwüstete, bis ... äh. Entschuldigt, das ist natürlich alles gar nicht wahr.

Wahr ist dagegen, dass das kürzlich angekündigte Rollenspiel Band of Crusaders des polnischen Studios Virtual Alchemy in der Vorschau eine faszinierend düstere Stimmung verbreitet. Wir konnten eine frühe Vorabversion des an Wartales angelehnten Genremixes (Bewegung auf der Weltkarte, Erkundung und Kämpfe separat in Echtzeit) spielen und uns so einen genauen Eindruck verschaffen. Erwartet euch hier der nächste Mittelalter-Geheimtipp?





Dieser ekelhafte Dämon und seine Minions waren anfangs zu viel für unsere Kämpfer.

Echtzeittaktik im Fantasy-Frankreich

Als Großmeister unseres eigenen Ordens bereisen wir Europa, in der Preview-Fassung Frankreich und einen Teil der Schweiz. Dabei sind wir durch einen Spielstein repräsentiert, den wir per Klick frei auf einer schön gestalteten, brettspielähnlichen Landkarte ziehen. Der Stein steht für die bis zu 20 Kämpfer unseres Ordens, dessen Großmeister wir sind. Auf der Karte ziehen wir von Stadt zu Stadt, kämpfen gegen Banditen und diverse Ausgeburten der Hölle. Denn in der fiktiven Spielwelt gibt es Baphomet durchaus. Er verbreitet Chaos im Land, was sich in verbrannten Gebieten und verdorbenen, von Dämonen besetzten Dörfern zeigt. Doch jeder Kampf, den wir gegen das Böse gewinnen, verringert das Chaos.

Kämpfe suchen wir uns entweder selbst, indem wir auf der Karte in Gegner reinlaufen, oder wir nehmen in Städten Quests an. Die werden durch stimmungsvolle Texte eingeleitet, die aber hoffentlich noch vertont oder zumindest in etwas größerer Schrift dargestellt werden (Grafik- und Interface-Optionen gab es in der Preview noch nicht).

Umzäunte Kämpfe

Zu Kampfbeginn wählen wir aus, wer aus unserer Gruppe an der Schlacht teilnimmt. Dann schaltet das Spiel in eine Kampfansicht um. Das sind separate, begrenzte Areale, vergleichbar mit den Schlachtfeldern von Total War. In der Kampfansicht steuern wir unsere Ordensbrüder wie in einem Echtzeitstrategiespiel. Krieger mit Schwertern, Beilen oder Morgensternen gehen direkt auf die Gegner los, Fernkämpfer bleiben etwas im Hintergrund. Individuell auslösbare Fähigkeiten teilen besonders viel Schaden aus, geben Boni oder heilen. Gewonnene Kämpfe belohnen uns mit Beute (die wir verkaufen, um Ausrüstung und neue Kämpfer zu bezahlen) und mit Erfahrungspunkten. Mit Attributpunkten und Talentpunkten leveln wir unsere Brüder auf. Der Talentbaum erlaubt recht freies Experimentieren, denn feste Klassen gibt es nicht.

Finstere Atmosphäre, frühe Version

Während die menschlichen Gegner unspektakulär aussehen, sind die Dämonen teils kreativ und immer eklig umgesetzt. Wild wuchernde Köpfe, freiliegendes Fleisch und ein

Bossgegner mit fast eleganten fliegenartigen Flügeln verströmen Dark-Fantasy-Stimmung. Die Verbindung zu einem mittelalterlichen Europa funktioniert gut. Zur europäischen Atmosphäre tragen nicht nur der Templer-Hintergrund und die Landkarte bei, sondern auch der Soundtrack. Unter anderem gibt es darin eine Version des auf Mittelhochdeutsch gesungenen Palästinaliedes von Walther von der Vogelweide.

Die Wegfindung und KI unserer Kämpen waren in der Preview noch nicht perfekt. Außerdem war es gar nicht so einfach, taktisch klug vorzugehen. Nur manchmal gelang es, einzelne Gegner aus ihren Gruppen herauszulocken, was den Kampf vereinfachte. Meistens stürzten sich aber einfach alle aufeinander, selbst wenn wir unsere Leute vorher klug aufgestellt hatten. Wie gut, dass sich durch Druck auf die Leertaste eine Zeitlupe einschalten lässt, während der wir in Ruhe Befehle erteilen. ★



Im Lager erholen wir uns. Weitere Funktionen waren in der Preview noch nicht verfügbar.

MEINUNG

Mario Donick
@GameStar_de



Die bereitgestellte Version von Band of Crusaders hat Spaß gemacht, und die wichtigsten Spielsysteme funktionieren bereits. Anhand vieler Platzhalter und noch nicht umgesetzter Systeme wird aber deutlich, dass es sich um eine Pre-Alpha-Version handelt. Bis zur Veröffentlichung dürfte demnach noch einige Zeit vergehen. Wenn es den Entwicklern von Virtual Alchemy gelingt, die gute Atmosphäre auch mit einer spannenden Story zu verbinden, Wegfindung und Balancing zu verbessern, abwechslungsreiche Quests zu schreiben und interessante Bosse auf Europa loszulassen, dann könnte ihr Spiel eine positive Überraschung für Echtzeittaktiker werden.