

Ein Spiele-Opä kehrt zurück, um der Heroes-Serie Konkurrenz zu machen.

King's Bounty The Legend

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5314
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5313

Die Geschichte ist immer wieder schön zu erzählen, denn sie handelt von einer der tückischsten Balance-Fallen in der Historie der Computerspiele. Es geht um einen Helden, dem ein Gefolge Kreaturen in der Schlacht beisteht, darunter auch Geister. Sowohl der Held als auch die Spukgestalten hatten je eine besondere Eigenschaft. Der Recke konnte nur eine streng begrenzte Menge Truppen anführen, die von einem Wert namens »Führungskraft« bestimmt war. Die Geister wiederum besaßen die Fähigkeit, alle besiegten Gegner zu einem der ihren zu machen. Wenn nun die Menge der Geister die Führungskraft des Helden überstieg, dann verlor der die Kontrolle über sie. Die körperlosen Wesen fielen über die eigenen Kameraden her, verschlangen Bauern, zerfetzten Trolle, raspelten als Hundertschaft mühelos selbst Drachen nieder. Staunend stand der Feind daneben und beobachtete das Spektakel; vor dem Monitor schlugen wie irr brüllende Spieler mit ihren Tastaturtrümmern dicke Putzbrocken aus der Zimmerwand. Das Programm, das sich mit dieser fiesen Feinheit ins kollektive Spielergedächtnis eingegraben hat, erschien 1990 und hieß **King's Bounty**.

Wie Geschwister

18 Jahre später wird der Strategie-Klassiker neu aufgelegt. Die Wiederbelebung verantwortet das Studio Katauri Interactive aus Russland; dort ist das Spiel bereits erschienen. Für den Rest der Welt wird **King's Bounty: The Legend** gerade lokalisiert und überarbeitet, hierzulande übernimmt Flashpoint den Vertrieb.

Auch die Geister sind wieder mit von der Partie, erneut können sie Feinde schlucken und führungsschwache Helden übertölpeln. Ihr Fruststachel wurde ihnen dennoch gezogen. Marodierende Geistergruppen greifen zwar nach wie vor auf eigene Faust an, aber wohl (so der Plan) nur die Gegner. Historisch gesehen ist das die zweite Lösung des Spukproblems, denn es gab schon 1995 einen Anlauf: Da erschien der Nachfolger des Ur-**King's Bounty**, ein Spiel namens **Heroes of Might & Magic**. Das schaffte schlicht die Führungskraft-Beschränkung ab. **Heroes of Might & Magic** mauserte sich zur äußerst populären Serie, deren fünfter Teil 2006 erschien. **King's Bounty** ist nun sozusagen die Kopie des Originals der Kopie, und die Bilder auf diesen Seiten belegen den Verwandtschaftsgrad.

Hinter der frappierenden äußerlichen Ähnlichkeit verbirgt sich auch ein in vielen Dingen ähnliches Spielprinzip – mit ein paar entscheidenden Abweichungen.

Familienähnlichkeit

Heroes of Might & Magic hat das Spielprinzip des Ur-**King's Bounty** über mehr als zehn Jahre weiterentwickelt und ist in dieser Zeit ein ziemlich komplexes Programm geworden. Das neue **King's Bounty** orientiert sich dagegen weitgehend am alten Original. Es ist deshalb weniger umfassend, zugleich aber auch zugänglicher als der große Bruder, eine Art »Heroes light« also. Der komplette Stadtmanagement-Part, in dem Sie in **Heroes** teils ein halbes Dutzend Festungen verwalten mussten, entfällt in **King's Bounty**. Statt mehreren Helden steuern Sie nur einen einzigen. Vom Computer geführte Gegenspieler gibt es nicht. Wo **Heroes of Might & Magic** im Kern zu einem erbitterten Stellungskrieg und Zeitrennen zwischen mehreren Fraktionen wurde, verschiebt sich der Schwerpunkt in **King's Bounty** in Richtung Rollenspiel: Sie erforschen mit Ihrem Helden die Fantasy-Welt Endoria und erfüllen eine Vielzahl von Quests.



Später im Spiel sind Sie auch zu **Schiff** unterwegs.

Truppenvater

Herzstück des Spiels sind nach wie vor die Taktik-Kämpfe. Jeder Landstrich Endorias wird von Gegnergrüppchen bevölkert, die von schwächlichen Feenwesen bis hin zu feuerspuckenden Drachen reichen. Kommt es zum Kampf, messen sich Ihre bis zu fünf Bataillone mit denen des Feinds. Ausgefochten wird die Schlacht auf einer Hexfeld-Karte, auf der die Armeen rundenweise ziehen – **Heroes**-Spielern ist das wohlvertraut. Ihr Held kann aber vom Spielfeldrand zaubernd eingreifen. Zum cleveren Einsatz der Fähigkeiten jedes Truppentyps kommen in **King's Bounty** ein paar taktische Feinheiten. Die Zusammenstellung der Armee entscheidet (wie in **Heroes**) über die Mo-



Kämpfe werden wie in **Heroes of Might & Magic** rundenbasiert auf **Hexfeld-Schlachtfeldern** ausgetragen.



Ab und zu stehen Bosskämpfe wie gegen diese **Riesenkralke** an. Der müssen sie erst die Tentakel abhacken.



Durch die farbenfrohe **Fantasy-Welt Endoria** bewegen Sie sich mit Ihrem Helden in Echtzeit und suchen nach Aufgaben und Gegnern.

ral und damit die Kampfeffektivität; Untote und Ritter können sich beispielsweise gar nicht leiden. Neu ist in **King's Bounty** der dynamische Wechsel zwischen Tag und Nacht. Im Dunkeln kämpfen beispielsweise Vampire wie im Bluttausch, tagsüber lassen sich die blassen Nachtschwärmer locker aus der Kutte hauen. Je nach Tageszeit müssen Sie Ihre Gefolgschaft anders einsetzen oder gleich neu zusammenstellen – Ihr Held darf zwei Gruppen mehr mit sich schleppen, als er in die Schlacht führen kann, hat also Spielraum für Kombinationen. Gelegentlich stellt Ihnen **King's Bounty** Bossmonster in den Weg. Gegen die gewaltigen Meereskraken oder Riesenschildkröten wirken selbst Drachen zerbrechlich wie Marienkäfer; nur durch gewitztes Taktieren und den richtigen Einsatz von Zaubern sollen die Viecher zu knacken sein.

Frauentausch

Zu Spielbeginn dürfen Sie zwischen den drei Klassen Krieger, Paladin und Magier wählen; die unterscheiden sich aber nur marginal. In drei Talentbäumen (Muskel, Magie, Hirn) erwerben Sie nach und nach neue Spezialfähigkeiten oder verbessern schon bekannte. Im Inventar sammelt Ihr Recke Ausrüstung, die Sie im An-

ziehuppen-System anlegen. Cool dabei: Manche Waffen lassen sich in drei Stufen aufrüsten. Dazu müssen Sie jeweils knackige Schlachten auf einer ätherischen Ebene bestehen. Apropos ätherisch: Über die Zeit schließen sich vier Geisterwesen Ihrer Truppe an. Die stellen Ihnen Aufgaben und erwerben so immer mächtigere Spezialangriffe, die Sie im Kampf anfordern können. Dann bombardiert etwa der Steingeist Zerock das Schlachtfeld mit Meteoriten, oder die Eisfee Lina rammt splitternde Eiszapfen rund um die Feinde in den Boden.

Im Laufe des Spiels helfen Sie in Quests auch Frauen; statt Belohnungsgold kann Ihr Held die Hand der Holden einfordern. Mit der Angetrauten dürfen Sie im Dialogmenü plaudern, nebenbei lassen Sie Ihren Kinderwunsch fallen, kurz darauf plärrt der Nachwuchs in der Wiege. Weib und Balg geben jeweils nützliche Boni; der Zombie Rina (ja, richtig gelesen, der Bund der Ehe überschreitet Grabesgrenzen!) erhöht etwa die Geschwindigkeit aller Untoten in Ihrer Armee. Sind die Werte nicht genehm, wird die Familie im Handumdrehen observiert und durch eine neue ersetzt (das Spiel führt akribisch Buch über die Zahl der Scheidungen) – so modern können Fantasy-Welten sein!

Mutter Erde

Endoria präsentierte sich in unserer Preview-Version von **King's Bounty** als hübsch abwechslungsreiche Welt, die zum Erforschen einlädt. Nach den grünen Wald- und Wiesen-Regionen des Startgebiets geht's unter anderem in Sümpfe, Lavawelten und unter die Erde, später schipern Sie im Schiff durchs Meer und reisen sogar im Zeppelin. Die launigen Quests nehmen sich selbst nicht allzu ernst. Damit Ihnen unterwegs nicht die Truppen ausgehen, können Sie in Städten und Lagern neue Begleiter anwerben; deren Vorrat wird regelmäßig aufgestockt. Zu Wochenbeginn kündigt das Spiel jeweils an, welcher Einheiten-Typ sich diesmal besonders kräftig vermehrt. Das System

gab's schon im **Ur-King's Bounty** von 1990 – und es beweist, dass den Entwickler die schauerliche Macht der Geister damals schon bewusst war. Im Spiel konnte nämlich zufällig der »Tag des Bauern« dämmern. Dann verwandelten sich alle Geister in Bauern, die schwächste aller Einheiten. **CS**



Ihr **Held** mit seinen Geistergefährten (links unten).

King's Bounty: The Legend

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **Oktober 2008**
 ► Hersteller **Katauri Interactive / Flashpoint** ► Status zu **90% fertig**

Christian Schmidt: King's Bounty ist kein Klon von Heroes 5, sondern ein ziemlich cleveres Parallel-Gewächs mit genügend Eigenständigkeit. Gut so! Denn bei allem Spaß waren mir die Heroes-Spiele auf Dauer oft zu ungnädig. King's Bounty dürfte da deutlich entspannter werden. Ob die Quests ohne Stadtmanagement und KI-Gegner langfristig motivieren, muss sich aber noch erweisen.



christian@gamestar.de

Potenzial Gut