

# King's Bounty The Legend



**Meuterei in King's Bounty: Drachen wollen keine Jungfrauen mehr fressen, sondern sie entjungfern, verwunschene Frösche haben keine Lust auf Küsse! Doch das ist längst nicht alles ...**

Schauen wir uns doch mal eine typische Stellenbeschreibung für einen Fantasy-Helden an: »Sie sind ein junger, dynamischer Geschäftsführer mit Schwerpunkt Hero Account Management, haben Ihre Ausbildung mindestens mit Level 1 abgeschlossen und suchen erste Herausforderungen? Sie können Drachen töten, Mitarbeiter einstellen und führen, Kinder zeugen, Burgen bauen? Sie beherrschen das Zauber-Business, sind reisefreudig, bevorzugt in kurzen Etappen, und sam-

meln gerne wertvolle Ressourcen? Dann kommen Sie zu uns! Wir bieten ein Dienstpferd der gehobenen Mittelklasse, regelmäßiges Einkommen und überragende Provisionen!«

So sieht es also aus, das typische Jobangebot. Könnte aus **Heroes of Might & Magic** stammen – bis auf das Kindermachen natürlich. Und jetzt vergessen Sie das Ganze mal. Streichen Sie das etappenweise Reisen, Drachentöten, Burgenbauen, regelmäßige Einkommen, Rohstoffsammeln.

Klingt langweilig, ist nichts für Sie? Schön blöd – Sie haben gerade einen tollen Arbeitsplatz in **King's Bounty** abgelehnt!

**Links antäuschen, rechts vorbei**

Grundsätzlich spielt sich **King's Bounty** wie sein Bruder **Heroes of Might & Magic**, wie ein Mix aus Strategie, Taktik und Rollenspiel. Doch der erste Unterschied fällt sofort auf: Schon im nett gemachten Tutorial in der Heldenschule, wo wir einige simple Aufgaben und Kämpfe bestreiten, galoppiert unser Recke in Echtzeit statt rundenweise durch die Trainings-Dungeons. Wenn er einem Gegnertrupp zu nahe kommt, tauchen rote Ausrufezeichen über dem Feind auf, und der kommt auf uns zu. Per Leertaste können wir das Spiel aber pausieren und den Gegnerhaufen studieren: Wir

sehen die enthaltenen Truppen, ihre Anzahl und eine schriftliche Chancen-Einschätzung von »viel schwächer« bis »tödlich«. Erst der Kampf selbst findet im guten alten Rundenablauf statt – doch dazu später mehr.

Das Echtzeit-Modell erlaubt uns taktische Finten, etwa Feinde anzulocken und dann zu umgehen. Solche Tricks wenden wir öfter an; zum Beispiel weichen wir in einem unterirdischen Museum den Patrouillen aus, um so ohne vorherige Verluste gegen einen verfeindeten Helden am Dungeon-Ende anzutreten.

**Flora, Fauna, Feinde**

Die Fantasywelt Endoria teilt sich in mehrere Kontinente auf, die wiederum aus einzelnen Regionen bestehen. Und die sind abwechslungsreich: Schon im Startgebiet gibt es Wälder, einen

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot & Infos  
► Quicklink: 5313



Auf der schönen Abenteuerkarte steuern wir unseren einzigen Helden in Echtzeit, entweder per Tastatur oder per Mausclick. Das **Schiff** haben wir bei einem Händler gekauft.



Der **Heldenbildschirm**: In der Mitte das ausgeklappte Inventar, rechts davon unsere drei Talentebäume (Macht, Geist, Magie), links unten die vier Wutgeister mit ihren Levels, und oben unsere Gattin Feanora.



Wir haben bei einer Quest zu lange gebraucht, um den Matrosen dieses Schiffes zu helfen – jetzt greifen sie uns als Geister an. Da kommt das toll animierte **magische Schwert** unseres Zorngeistes gerade recht.



Truppennachschub gibt's bei **Verbündeten und Händlern**, allerdings ist das Angebot immer begrenzt, und wir können maximal sieben Truppentypen mitführen. Das macht die Auswahl knifflig.



Wir greifen eine Burg an, die von einem Piraten-Helden verteidigt wird – er schickt uns einen **Phönix** auf den Hals. Anders als in der Heroes-Reihe können wir Burgen nicht behalten.

Sumpf samt schaurig-schönem Friedhof, wir bereisen Palmeninseln und kraxeln Serpentinaugen empor. Die jeweiligen Gegnertypen passen ins Ambiente: Im Sumpf bekämpfen wir Schlangen, Spinnen und fleischfressende Pflanzen, auf See Piraten und Amphibien. Das mag realistisch sein, hat aber auch den Nachteil, dass wir in einem Gebiet oft auf die gleichen Truppentypen treffen. Bevor das langweilig wird, sind wir meistens schon wieder woanders, da uns viele Quests sehr weit herumführen.

Gelegentlich werden Feindarmeen von Helden geführt, die wie wir mit Zaubern in den Kampf eingreifen, aber nicht aktiv auf dem Schlachtfeld stehen. Diese Gefechte sind schwieriger, bringen aber bessere Belohnungen. Da uns die Gegnerstärke immer angezeigt wird, steigen Lernkurve und Schwierigkeitsgrad sachte an: Wir knöpfen uns erst schwache Armeen vor – ist ein Trupp mal zu

mächtig, kommen wir halt später wieder, mit höherem Level und Truppenkontingent. Auch das motiviert ungemein: Endlich stark genug werden, um den Helden umzuhaufen, dessen Kopf unser Questgeber fordert! Schade: Ein Multiplayer-Part fehlt völlig.

### We Don't Need Another Hero

Nur drei Heldenklassen stehen zur Wahl: Krieger, Magier und Paladin, quasi ein Krieger-Magier. Die Klassenwahl bestimmt, wie viele Truppen unser Held beim Start mitführen darf, welche besonders mächtigen Zaubersprüche und Fähigkeiten er später lernen kann und wie seine Werte verteilt sind (Angriff, Verteidigung, Intellekt). Unser Held wird im Spielverlauf der einzige bleiben, wir können keine weiteren mehr rekrutieren, sondern nur noch Truppen. Umso wichtiger ist der geschickte Aufbau unseres Protagonisten. Dessen Fähigkei-

tenbaum ist dreigeteilt in die Kategorien Macht, Magie und Geist, deren je zehn bis zwölf Fertigkeiten wiederum mehrfach steigerbar sind und voneinander abhängen. Klingt kompliziert, ist aber schnell kapiert. Ein Beispiel: Wir wollen die Magie-Fähigkeit »Nekromantie« erlernen, die nach einem Kampf automatisch einen Teil unserer Gefallenen wiederbelebt. Dazu brauchen wir zum einen die Fähigkeiten »Chaosmagie« und »Konzentration«, zum anderen eine bestimmte Anzahl Runen – quasi die Währung zur Fertigkeitensteigerung, die wir im Lauf des Spiels einsammeln.

### Reservebank

Schon jetzt ist das Leveln unseres Einzelgängers enorm motivierend, sodass die fehlenden Zweithelden gar nicht ins Gewicht fallen. Doch es kommt noch mehr dazu: Unser Recke hat einen Wert namens »Führungskraft« – der bestimmt, wie viele Einheiten wir in einen Truppenstapel packen dürfen. Ein sehr wichtiger Punkt, denn wir können nur fünf Truppentypen mit in eine Schlacht nehmen, und so sollten alle fünf zahlreich vertreten sein. Führungskraft steigern wir ebenfalls, indem wir Flaggen auf der Karte einsammeln, entsprechende Artefakte mit uns tragen oder einen Level aufsteigen. Frische Truppen können wir einkaufen, aber nicht selbst produzieren, denn in **King's Bounty** haben wir keine eigenen Städte oder Burgen.

Umso wichtiger ist eine gute Mannschaft: Die fünf aktiven Truppentypen sollten aus Fern-

und Nahkämpfern bestehen, bei unseren Partien hat es sich zudem bewährt, immer eine magiefähige Einheit einzupacken – etwa Erzzauberer, die ihre Kampfkumpels »buffen«, also mit Stärkungszaubern belegen können. Das entsprechende Talent vorausgesetzt kann unser Held bis zu zwei weitere Truppenstapel mitführen und vor dem Kampf auswechseln, um auf unterschiedliche Gegner zu reagieren.

### Letzte Ölung

Wie erwähnt toben die Kämpfe rundenbasiert auf Hexfeldern wie in **Heroes**, allerdings mit einem Unterschied: Wie in der **Fallout**-Serie hat jede Einheit Aktionspunkte, in der Regel zwei. Jedes Bewegen auf ein angrenzendes Feld, jeder Einheitenzauber kostet einen Punkt, ein Angriffsbefehl beendet den Zug sofort. Zwei Punkte klingen nach wenig, allerdings lässt sich die Zahl durch eine gute Moral, Zauber oder Spezialfähigkeiten steigern. Die Plünderer-Einheit etwa beherrscht das »Rennen«, das ihr einmalig zwei Extrapunkte spendiert. Solche Talente gibt es schön oft – Bogenschützen können beispielsweise Eis- und Feuerpeile verschießen, die ihre Opfer entweder ausbremsen (Ziel rutscht in der Zugreihenfolge nach hinten) oder für einige Runden Zusatzschaden anrichten. Derartige Aktionen können wir mit Zaubersprüchen noch unterstützen: »Rutschiger Nebel« kippt Öl auf ein Ziel, verursacht ebenfalls Feuerschaden und macht es noch empfindlicher gegen weitere Flammenpeile.

## Treffer oder Tote?

```

game - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
setf ~screenresolutionx 1680
setf ~screenresolutiony 1050
setf ~aspectratiox 0
setf ~aspectratioy 0
setf ~shadowresolution 2048
setf ~bookquality 5
setf ~map_camera_sens 0.100000
setf ~map_camera_wheel_sens -0.500000
setf ~map_camera_dist_sens 15.550000
setf ~arena_camera_sens_x 0.100000
setf ~arena_camera_sens_y 0.100000
setf ~arena_camera_wheel_sens 0.500000
setf ~highlight_arena 1
setf ~windowed 0
setf ~slowsave 0
setf ~enablewsad 0
setf ~rotateradar 0
setf ~enableautosave 1
setf ~showflyingdead 0
setf ~shadowmap_4sample 1
setf ~blur_shadowmap 0
setf ~vsync 0
setf ~fsaa 1
setf ~disableflightlog 0
setf ~filter 4
setf ~cl_master_vol 1.000000
setf ~cl_sounds_vol 1.000000

```

In der Standardeinstellung zeigt King's Bounty in Gefechten nur den erlittenen Schaden bei einer Zieleinheit an. Sinnvoller wäre aber eine Anzeige der getöteten Einheiten. In den Optionen lässt sich die Darstellung nicht umschalten, wohl aber in der Datei »game.ini« (liegt im Installationsverzeichnis im Ordner \Data). Bevor Sie die Datei bearbeiten, sollten Sie eine Sicherheitskopie anlegen. Öffnen Sie die Originaldatei anschließend in einem Texteditor, und ändern Sie die letzte Ziffer in der Zeile »setf ~showflyingdead 0« von 0 auf 1 wie hier gezeigt. Speichern, fertig!



Per **Zeppelin**, U-Boot, Zug, Schiff oder magischen Portalen reisen wir zu den einzelnen Kontinenten.



Diese **überdimensionierte Ninja Turtle** ist eine der drei Bosse im Spiel, die wir erledigen müssen.

### Wut macht Mut

Solche Zauber-Angriffs-Kombos machen schon Laune, doch es kommt noch besser: Im Verlauf der Kampagne (es gibt nur eine – die ist allerdings riesig) finden wir eine Wutschachtel, die vier Wutgeister enthält. Den ersten können wir gleich für unsere Kampfzwecke einsetzen, für die anderen drei müssen wir erst eigene Quests lösen, etwa eine magische Uhr aus einem Dungeon erbeuten.

Während eines Kampfes steigt der Wutwert unseres Helden an – je mehr Tote es gibt, desto größer der Sprung. Die gesammelten Punkte können wir für einen Zornzauber einsetzen. Anfangs beherrschen die Geister nur relativ simple Mächte; der Steingeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht. Doch die vier Geister steigen ebenfalls in Stufen auf und lernen bis zu vier Sprüche, die wiederum steigerungsfähig sind. Und schon jagt der Sumpfgeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht. Doch die vier Geister steigen ebenfalls in Stufen auf und lernen bis zu vier Sprüche, die wiederum steigerungsfähig sind. Und schon jagt der Sumpfgeist beschwört etwa ein überdimensioniertes Trümmerschwert, das in eine einzelne Zieleinheit rauscht.

### Drache mit Schloss

Neben der Hauptstory (wird nicht verraten) gibt es sehr viele Nebenquests. Die erhalten Sie zwar nur durch schöne Textfenster, doch das Lesen lohnt sich: Die Aufgaben sind gelegentlich echt abgefahren. Da sollen wir einem Drachen seine Jungfrau zurückholen, die geflohen ist, weil der Drache nur eine olle Höhle statt einem gediegenen Zuhause bieten konnte. Mittlerweile hat er ihr ein Schloss errichtet – und wir finden heraus, dass die beiden einen Sohn haben, über dessen komische Echsenaugen sich der neue Ehemann der Ex-Jungfrau schon wundert. Wir beseitigen den Angetrauten, schicken das Drachenliebchen zu ihrem Ex und den unehelichen Sohn auf den Thron, sodass er uns fortan Truppen verkaufen kann. Solche abgedrehten Aufgaben gibt es oft: Wir befreien Frösche aus einem Kerker, weil sie sich nicht mehr von einem Prinzen dauerküssen lassen wollen. Aus Dank verwandelt sich die Frosch-Chefin in eine schicke Frau, die wir mitnehmen können – sie trägt für uns dann bis zu vier weitere Artefakte. Wir können sogar bis zu vier Kinder mit ihr zeugen, die dann je einen Artefaktplatz belegen und weitere Boni bringen. Das Fantasy-Business ist echt nicht mehr das, was es mal war. *Martin Deppe/CS*

### Heimatlos und Spaß dabei

**Martin Deppe:** Sieht aus wie Heroes, spielt sich wie Heroes – hat aber weder Städtebau noch Runden-Reisen: Ist das spannend? Und wie! Das Helden-Leveln macht dank Wutgeistern, Fähigkeitenbaum und der wichtigen Führungskraft ebenso viel Spaß wie der große Konkurrent. Die Quests sind deutlich stärker und abwechslungsreicher, wenn auch schön inszeniert, hier punktet Heroes mit seinen Zwischensequenzen. Bei den Gefechten fehlt mir ein Überspringen des Kampfes, wenn ich klar überlegen bin; stattdessen muss ich wirklich jedes Scharmützel selbst austragen. Aber für das erste Fantasy-Strategiespiel eines so jungen Entwicklers ist das Ergebnis verdammt gut – und die Katauri-Russen haben ja noch vier Teile Zeit, um den jetzt schon dünnen Heroes-Vorsprung aufzuholen.



redaktion@gamstar.de

### KING'S BOUNTY

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER: Katauri Interactive (Space Rangers 2, GS 09/05: 57 Punkte)  
 PUBLISHER: Nobilis  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Schuber, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch  
 TERMIN (D): 31.10.2008  
 CA. PREIS: 40 Euro  
 USK: ab 12 Jahren



#### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT:** 80 Stunden

**GENRE STRATEGIE**

**SZENARIO:** realistisch  fiktiv

**MASSSTAB:** lokal  global

**SPIELSTIL:** Aufbau  Kampf

**EHENHEITEN:** Individuen  Masse

**HANDLUNG:** einfach  komplex

**SPASS:** Langanhaltende Motivation dank Abwechslung, Witz und Wutgeistern.

**EINSTIEG:** HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

#### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

**EINSTIEG:** leicht  schwierig

**SPIELMECHANIK:** einfach  komplex

**SPIELTEMPO:** langsam  schnell

**HILFEN:** Tutorial, vier Schwierigkeitsstufen

**SPEICHERSYSTEM:** Freies Speichern, Autospeichern

**ERFORDERLICH:** Schnelle Reaktionen, Orientierungsfähigkeit, Logik & Überlegung, Geduld, Handeln unter Zeitdruck, Vorausplanung, Mikromanagement, Teamfähigkeit

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

**MINIMUM:** 2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD 1,0 GB RAM / 5,5 GB Festplatte

**STANDARD:** 3,0 GHz Intel A64 2800+ / AMD 1,5 GB RAM / 5,5 GB Festplatte

**OPTIMUM:** Core 2 Duo E6850 / A64 X2/3800+ / AMD 2,0 GB RAM / 5,5 GB Festplatte

**3D-GRAPHIKKARTEN:** Geforce 6600 / 6800, Geforce 7800 / 7900, Geforce 8800 / 9800, Geforce 9600, Geforce GTX 200, Radeon X1600, Radeon X1800 / X1900, Radeon HD 2900, Radeon HD 3800, Radeon HD 4800

**PROFITIERT VON:** –

**BILDFORMATE:** 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

**KOPIERSCHUTZ:** k. Angabe

**TON:** Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

#### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ abwechslungsreiche Bilderbuch-Landschaften + gut animierte Kampfeinheiten + hohe Weitsicht + viele tolle Zaubereffekte	8 / 10
<b>SOUND</b>	+ stimmiger, unaufdringlicher Soundtrack + spartanische Geräusche in den Kämpfen - Texte nicht vertont	6 / 10
<b>BALANCE</b>	+ ausgewogene Truppentypen + auch starke Gegner sind irgendwann bezwingbar + keine überstarken Zaubersprüche	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ »glaubhafte« Fantasy-Welt + sehr unterschiedliche Szenarien wie Dschungel, Sumpf, Inselwelt und Dungeons - textlastige Quests	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ Funktionen schnell erreichbar + übersichtliche Heldendaten und Zauberbuchseiten - gelegentlich verdeckte Objekte auf der Weltkarte	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ Kampagne voller Entscheidungsfreiheit + große Spielwelt + hoher Wiederspielwert dank Zufallsgegnern + viele Einheiten	9 / 10
<b>MISSIONSDESIGN</b>	+ sehr viele Quests + witzige Texte + oft unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten - teilweise lange Laufwege	8 / 10
<b>KAMPFDESIGN</b>	+ Gelände wirkt sich aus + Zauber und Wutgeister bringen taktische Tiefe - Kämpfe lassen sich nicht automatisch berechnen	8 / 10
<b>EHENHEITEN</b>	+ auch »kleine« Einheiten haben Spezialfähigkeiten + Truppen können Fähigkeiten lernen - nur fünf Truppentypen aktiv einsetzbar	8 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ hohe Motivation durch Stufenaufstiege + wochenlange Spielzeit - gelegentlich wiederholen sich identische Gegner-Armeen	9 / 10

#### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

**FAZIT** Fesselnder Mix aus Strategie, Taktik, Rollenspiel.

