

King Arthur

Camelot statt Washington, Excalibur statt Muskete, Tafelrunde statt Gründerväter: **King Arthur mopst viel bei Total War, hat aber auch prima eigene Ideen.**

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6598

Wenn junge Leute heutzutage einen Job wollen, müssen sie sich durch Vorstellungsgespräche, Intelligenztests und Assessment-Center kämpfen, als angehende GameStar-Trainees gar Probeartikel schreiben und Spieleschachteln um die Wette stapeln. Früher, im England des 5. Jahrhunderts, war alles noch viel lockerer. Da musste man nur ein Schwert aus einem Felsbrocken zerren, und schwups, war man König Artus, Geschäftsführer der British Company.

Das Strategiespiel **King Arthur** versetzt Sie in die Rolle des legendären Herrschers. Apropos Rolle: Der Untertitel **The Role-playing Wargame** ist kein Marketing-Manöver, um das Spiel aus dem momentan eher schwächelnden Strategiegenre in die beliebte Rollenspiel-Ecke zu schubsen. Tatsächlich stehen zwei starke Rollenspiel-Elemente im Vordergrund. Zum einen kommandieren wir die Ritter der Tafelrunde, die

stufenweise im Level aufsteigen, neue Fähigkeiten erlernen und Artefakte ausrüsten können. Zum anderen knacken wir viele Quests, etwa die Eroberung Camelots oder die Suche nach Merlin.

Total War im Empire

King Arthur spielt sich grundsätzlich wie **Empire: Total War**. Auf einer 3D-Karte Englands, die in Provinzen unterteilt ist, ziehen wir rundenweise unsere Armeen, erobern Ortschaften und besetzen strategische Punkte wie Bergwerke oder Steinkreise im Stonehenge-Look. Sobald wir alle Schlüsselpositionen einer Provinz eingesackt haben, gehört sie uns. Wenn wir auf eine unfreundlich gesinnte Armee stoßen, haben wir die Wahl: Die Schlacht in Echtzeit selbst schlagen oder auswürfeln lassen? Auch das Interface erinnert frappierend an die **Total War**-Serie, allen voran die unten eingeblendeten Truppen-Icons in Skatkarten-Optik.



Manche **Quests** ähneln Psychotests in Frauenzeitschriften, haben aber dramatischere Auswirkungen.

Trotzdem bringt **King Arthur** genug eigene Ideen, Truppentypen und Spielelemente mit, um den Abklatsch-Stempel loszuwerden.

Psychokrieg

So gibt's in **King Arthur** zum Beispiel jede Menge Quests, unterteilt in Haupt- und Nebenaufgaben. Viele können wir auf verschiedene Arten lösen. Da sollen wir etwa den verschleppten Neffen eines Provinzfürsten befreien. Auf der Landkarte erscheint dann ein rotierendes Pergamentsymbol, zu dem wir marschieren und so die Aufgabe beginnen. In einer Art Psychotest mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten hangeln wir uns durch die Fragen: Wollen wir die Entführer unauffällig verfolgen? Zur Rede stellen? Überholen und einen Hinterhalt legen? Je nachdem, welchen unserer Ritter samt Armee wir mit dem Job betrauen, sollten wir sorgfältig abwägen, wie wir vorgehen. Wenn der Kämpfer ein geschickter Red-

ner ist, sollten wir mit dem Kidnapperboss plaudern – und tatsächlich, er lässt sich zu einem Duell bequatschen, der Sieger darf mit seiner Armee unbehelligt davonziehen. Doof nur, dass unser gewiefter Redner schwache Kampfwerte hat und den ausgewürfelten Zweikampf verliert. Doch der Psychotest geht weiter: Sollen wir trotz der Niederlage mit unserer Armee angreifen? So können wir zwar doch noch gewinnen, verlieren aber Ehre.

Guter King, böser King

Diese Quests laufen zwar unspektakulär in Textfenstern ab, sind aber trotzdem richtig spannend. Denn neben Belohnungen, zu uns stoßenden Tafelrundenrittern oder Kampfvorteilen (weil wir zum Beispiel Feindtruppen zum Überlaufen bewegen oder in einem Hinterhalt vor der Schlacht dezimieren) wirken sich unsere Taten auf unsere Gesinnung aus. Wenn wir hungrigen Bauern mit Nahrung helfen



Echtzeitschlacht: Unser Trupp Riesen tritt gegen barbusige Barbaren und Schwere Infanterie an. Talwärts unten links feuern Bogenschützen auf uns.



London ist das Zentrum der englischen Christenheit.



Die **Forschung** ist zwar vielfältig, aber trocken dargestellt.



Wir haben **Camelot** erobert. Erst mit einer Burg können wir forschen und Gesetze erlassen.

Strategische Positionen wie dieser **Steinkreis** bringen uns beim Besetzen Boni, etwa mehr Mana oder Erfahrungspunkte.

Hier können wir wählen, welcher **Ritter** in der Armee die Quest starten soll.

In **Dörfern** dürfen wir Truppen rekrutieren, wenn uns die ganze Provinz gehört.

Unsere **Armee** ist beim Questgeber Merlin angekommen. Quests erkennen wir am Pergamentsymbol.

Je nach unserer **Gesinnung** sind uns andere Armeen freundlich, misstrauisch oder feindlich gesinnt.

(neben Gold eine der beiden Ressourcen im Spiel), steigt unsere »gerechte« Gesinnung. Ignorieren wir die Darbenden oder bedrohen sie gar, wandert unsere Ausrichtung gen Tyrannei.

Zwei weitere gegensätzliche Gesinnungen sind »christlich« und »alte Religion«, quasi der keltische Mystizismus. Auch hier wirkt sich unser Handeln aus: So haben wir in einer Hauptquest den Auftrag, uns endlich eine richtige Burg zu besorgen. Zwei Immobilien sind im Angebot, nämlich die Festung London und das gute alte Camelot. Wenn wir uns für die Themsemetropole entscheiden, grummeln die keltischen Landesfürsten; erobern

wir hingegen Camelot, sind die neumodischen Christen sauer.

Englischer Nebel

Je stärker wir zu einer Kombination wie »guter Christ« oder »tyranischer Kelte« tendieren, desto mächtigere Vor- und Nachteile bekommen wir. Böse Mystiker dürfen dann beispielsweise Kristallsplitter-Regenzauber erlernen, gute Herrscher pauken Heilspüche oder den »Nebel von Avalon«, der feindlichen Bogenschützen kurzzeitig die Sicht nimmt. Auch die verfügbaren Truppentypen wechseln je nach Gesinnung, vom furchtlosen Galsritter bis zum »Unseelie«-Bogenschützen mit magischen Todespfeilen.

Prima: Auf einem Achsensystem mit den vier Gesinnungsausrichtungen sehen wir anhand eines Markers genau, wo wir gerade stehen und welche Boni als Nächstes winken. Das motiviert ungemein, noch schnell was Böses anzustellen, um den nächsten Zauber zu lernen. Außerdem gibt's für jede

Gesinnung passende Artefakte wie die Gesegnete Brustplatte, die nur christlichen Besitzern Vorteile bringt. Ketzler können das Teil eigentlich gleich wegwerfen.

Battlefield-Feld

Die Echtzeit-Schlachten spielen sich wie eine Mischung aus **Total**



Im **Winter** haben die Armeen Zwangspause. Zeit zum Truppen-Auffrischen und Levelaufstiegboni-Verteilen.

TECHNIK-CHECK

KING ARTHUR

Technik-Tipps

- King Arthur läuft auch auf langsamen Zweikernprozessoren. Mehr Anspruch stellt das Spiel an die Grafikkarte, besonders wenn Sie nah an das Geschehen zoomen.
- Die Benutzeroberfläche ist immer in der Desktop-Auflö-

sung. Mit der Option im Spiel stellen Sie nur die Auflösung der 3D-Bereiche ein.

Checkliste

- Zweikernprozessor
- 1,5 GByte RAM
- 7,5 GByte Speicherplatz
- Shader-2.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT KING ARTHUR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Preis										
	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GT	7900 GX	7950 GX2	8300 GS	8600 GT	8800 GT	8800 GTX	8800 GTX
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GT	7900 GX	7950 GX2					
Geforce 8/9		8300 GS	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250		
Geforce GTX					GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295		
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX					
Radeon HD 364	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870Z			
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870			
PROZESSOR	Preis										
	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+						
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+						
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950						
Phenom II		X2 550	X3 720	X4 940	X4 955	X4 965					
Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9650	Q9770				
Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE		
LEGENDE	Speicher in MB										
	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192		
LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:						
		ruckelt stark	1280x800 minimale Details	1680x1050 mittlere Details	1920x1200 maximale Details						



Die vier **Gesinnungsrichtungen** Rechtschaffen / Tyrann und Alter Weg / Christentum wirken sich stark aus.

War und **Battlefield**. Strategische Flaggenpunkte auf den 3D-Karten bringen ihren Besitzern Moralboni; je mehr Punkte wir halten, desto schneller sinkt die gegnerische Stimmung. Auch die Gefangennahme eines feindlichen Anführers macht die Gegenseite hasenfüßig. Dadurch können wir auch mit etwas unterlegenen Kräften Kämpfe gewinnen, doch gegen eine deftige Übermacht nutzt selbst die beste Moral wenig.

Durch die Flaggenpunkte spielen sich die Schlachten recht dynamisch, der KI-Gegner setzt zum Beispiel gern leichte Kavallerie ein, um Punkte schnell zu besetzen. Etwas übermächtig fanden wir die Pfeilschützen, die sich zudem weiter zu Langbogenschützen verbessern lassen. Dadurch entwickeln sich gerade Gefechte ohne oder mit nur wenigen Flaggenpunkten zu Fernduellen, bei denen die Einheit mit der größeren Reichweite oder besseren Höhenposition schnell die Überhand gewinnt. Das ist wohl auch den Entwicklern aufgefallen: Im Optionsme-

nü kann man die Bogenschützen schwächer machen.

Rasten und Hasten

Die vier Jahreszeiten haben einen starken Einfluss auf den Spielverlauf. Im Winter sind unsere Armeen unbeweglich, kassieren dafür aber die übers Jahr verdienten Erfahrungspunkte. Dadurch steigen Tafelritter und Truppen oft im Level auf, wir können den einfachen Einheiten Boni wie mehr Angriffskraft oder Ausdauer spendieren, den Rittern bessere Führungsqualitäten oder mehr Tempo auf der strategischen Karte. Der Frühling bringt frische Quests und neue Charaktere (potenzielle Tafelritter, Gegner, Questgeber), im Sommer ist die Reichweite der Armeen am höchsten, im Herbst Ernte- und Steuerzeit. Die unterschiedlichen Zeiten erfordern kniffliges Taktieren: Schnell noch im Herbst angreifen und die Provinz schnappen, weil der Gegner in der Folgerunde ja bewegungsunfähig ist? Oder lieber im Winter aufrüsten und im Frühling dann zuschlagen?

Ritterspiele

Unsere Ritter der Tafelrunde sind uns nicht alle gleich gut gewogen. Manche müssen wir bestechen, indem wir ihnen eine eroberte Provinz zuschustern oder eine Dame, die wir zum Beispiel als »Lösegeld« für einen gefangenen Gegner ergattert haben. Blöd nur, wenn sowohl der Ritter als auch die Lady die Charaktereigenschaft »gierig« hat, denn dann sind Ertrag und Moral der versenkten Provinz schnell im Keller.

Schön: Viele Elemente von **King Arthur** werden erst nach und nach freigeschaltet. Das motiviert zum Weiterspielen. So dürfen wir zum Beispiel erst dann bessere Truppentypen erschden oder Provinzgesetze erlassen, wenn wir Camelot oder London erobert haben. *Martin Deppe*

Prinz Arthur

Martin Deppe: Es klingt komisch, aber ich mag Spiele, die mir erst nach und nach neue Möglichkeiten geben, anstatt mir gleich alles vor die Füße zu legen. King Arthur macht das goldrichtig. So habe ich das Gefühl, anfangs wirklich ein König ohne Reich zu sein, der mit der Zeit immer mehr Macht gewinnt und sich zum legendären Herrscher aufschwingt. Schön auch, dass ich nicht jede Schlacht selbst schlagen muss, denn die ausgewürfelten Gefechte sind zwar unspektakulär, aber fair berechnet. Etwas Fantasie sollten Sie für King Arthur aber mitbringen: Die dröge dargestellten Textmeldungen und Questgeschichten erinnern eher an die gedruckte Artussage als an kunterbunte Hollywood-Filme wie Der Erste Ritter. Kurzum: Für die Königsklasse reicht's nicht ganz, aber für eine Prinzenrolle allemal.



redaktion@gamstar.de



Zauber wie diesen **Feuerschlag** können wir durch Levelaufstiege mehrfach verbessern.

KING ARTHUR

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Neocore Games (Crusaders: Thy Kingdom Come, GS 11/08: 51 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 62 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.1.2010

CA. PREIS 50 Euro

USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 60 Stunden



GENRE STRATEGIE

- SZENARIO** realistisch fiktiv
- MASSTAB** lokal global
- SPIELSTIL** Aufbau Kampf
- EINHEITEN** Individuen Masse
- HANDLUNG** einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PROFI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- EINSTIEG** leicht schwierig
- SPIELMECHANIK** einfach komplex
- SPIELTEMPO** langsam schnell

HILFEN fünf Schwierigkeitsgrade, Hilfstexte mit situativen Tipps
SPEICHERSYSTEM freies und automatisches Speichern

- ERFORDERT**
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR STANDARD-PCS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR HIGHEND-PCS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
4,0 GHz Intel XP 3800+ AMD	Core 2 Duo E4600 A64 X2/5000+ AMD	Core 2 Quad Q9300 Phenom 2 X4 9950
1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM
7,5 GB Festplatte	7,5 GB Festplatte	7,5 GB Festplatte

- 3D-GRAFIKKARTEN**
- 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 Breitbild-Monitor
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE nein
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden
FAZIT Der Multiplayer-Part beschränkt sich auf Echtzeit-Schlachten mit erstellten Armeen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landkarte + gute Schlachtanimationen ... - aber mäßig auf der Landkarte - hässliche Menüs - schwache Zaubereffekte	7 / 10
SOUND	+ wichtige Schlachtgeräusche (Marschieren!) + sehr stimmiger Soundtrack, auch im Hintergrund - müder Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ gut ansteigender Schwierigkeitsgrad + nach und nach mehr Optionen + faire KI-Armeestärken	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel mystisches Ritter-Flair + spannende Ereignisse - trockene Textmeldungen und Filmen	7 / 10
BEDIENUNG	+ Wahl zwischen Echtzeit- und ausgewürfelter Schlacht + sehr übersichtliches Interface + Truppenklumpen im Nahkampf	8 / 10
UMFANG	+ vier lange Kapitel + hoher Wiederspielwert dank Fraktionen - kleine Landkarte ohne Gebäudebau	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ unterschiedliche Missionstypen + motivierende Belohnungen + teils unterschiedliche Herangehensweisen	9 / 10
KI	+ solide KI ohne Aussetzer + Gegner-KI nutzt Schwächen des Spielers - in Schlachten arg vorhersehbar	8 / 10
EINHEITEN	+ Ritter mit Levels, Fähigkeiten, Artefakten + auch einfache Truppen lassen sich verbessern + Fantasy-Einheiten fügen sich gut ein	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute und böse Entscheidungen wirken sich aus + strategische Gebäude + Forschung, Gesetze	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Spaßige Mythen-Strategie à la Empire: Total War.

