Während des Bosskampfs gegen den General der Tuatha bekommen wir's auch mit dessen Schoßtier zu tun, dem strahlenbewehrten **Balor**.

Kingdoms of Amalur
Reckoning

Dieses Action-Abenteuer verzichtet auf Klassen, spielt sich wie Darksiders und wechselt bunt zwischen inszenierten Bosskämpfen und offener Welt. Von Benjamin Kratsch

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **38 Studios / Big Huge Games (Rise of Legends, GS 07/06: 89 Punkte)**
Termin: **9.2.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7345

Die See ist rau. Ein Sturm zieht auf, die Kriegsschiffe der Ljosafar-Armee werden von den Wellen hin und her geworfen. Blitze zucken, Soldaten beten zu ihren Göttern, während wir auf Mel Senshir zusegeln. Die verlorene Stadt, wie sie die Männer nennen. »Gehet nicht, mein Herr. Alle, die loszogen, kamen in Särgen wieder«, hatte uns ein alter Mann am Pier zugerufen, als wir auf Electronic Arts' Preview-Event zum Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** in die Ungewissheit aufbrachen.

⊕ Stärken

+ sehr abwechslungsreich
+ actionreiches Kampfsystem
+ abgefahrenes Gegnerdesign

⊖ Schwächen

- Dialoge wirken hölzern
- große Schlachten etwas unspektakulär inszeniert
- technisch unausgereift

Mel Senshir ist das Helms Klamm der Fantasy-Welt Amalur, eine mächtige Festung mit zwei Verteidigungsringen, bemannt von Hunderten Bogenschützen. Doch der Krieg hat seine Spuren hinterlassen: Schon zehn Jahre lang verteidigen die Ljosafar, die Lichtelfen, die Burg gegen die Horden des Kriegervolks der Tuatha. Die Entwickler zeichnen hier eine beklemmende Untergangsstimmung. Wir fühlen uns wie in **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**, wo Aragorn versucht, seinen Soldaten Mut zuzusprechen.

Auch hier hocken die meisten Krieger kraftlos in der Ecke, andere brüsten sich, bis zum letzten Atemzug zu kämpfen. Wie schön, dass bei unserer Ankunft direkt frische Gräber ausgehoben werden.

Ohnehin fällt schon der Beginn von **Kingdoms of Amalur** überaus morbid aus: Wir sind tot, werden in ein Massengrab geworfen – und erwachen in völliger Finsternis. Ein Zwergen-Wissenschaftler

Anders als in Skyrim sind die **KI-Bürger** derzeit noch sehr still.

In der baskischen Mythologie steht der Begriff »Ama Lur« für »Mutter Erde«.

Nur Veteranen schwingen einen derart dicken **Kriegshammer**.

Die **Lichtelfen** erinnern ein bisschen an Guild Wars 2.

Als Akolyth malträtieren wir die Kobolde mit **Eisstacheln**.

Auch in Dungeons lauern Bossgegner wie dieser **Keulentroll**.

erklärt, dass er uns wiederbelebt hat. Wir sind Teil eines Experiments, eine Art Auserwählter, der Amalur vor den Tuatha bewahren soll. In Mel Senshir erwartet uns viele Stunden später erstmal Tilarea, die Kommandantin der Ljosafar-Truppen, das Haar streng nach hinten gesteckt, die kühle Mimik einer Kriegerin. Wir sollen den General der Tuatha töten – also los, auf ins Gefecht!

Im Kampf darf hier jeder das Frontschwein geben. Wir spielen als – üblicherweise zerbrechlicher – Magier, müssen bei Angriffen aber nicht zurückweichen, sondern warpen per Zauberspruch mitten in die Feindesreihen. Dann malträtieren wir die Tuatha in ihren glutroten Rüstungen per Zauberstab-Axt entweder mit schnellen Hieben oder langsamen Wuchtschlägen. Wenn unsere Energie zur Neige geht, teleportieren wir uns wieder hinter die Front, heilen uns, warpen wieder rein, entfachen einen Feuerring, der die Gegner einkesselt. Ein paar Kettenblitze hinterher, schon ist das Pack gegrillt.

Wenn wir die Angriffstaste länger drücken, lädt sich ein Todesschlag auf – unser Rivale wird in die Luft gekickt und gevierteilt. Tuatha-Priester tauchen auf, blöd: Die können sich genauso teleportieren wie wir! Also halten wir uns das magische Schild vor die Nase, um ihre Feuerbälle abzuwehren, schlürfen schnell einen Mana-Trunk, damit die Zauberenergie sich auffüllt, und zack: Kettenblitze ahoi! Das Tempo ist wahnsinnig hoch, **Kingdoms of Amalur** spielt sich über weite Strecken wie **Dragon Age** auf Speed. Die Schlacht selbst ist aber zurückhaltend inszeniert: Wir bekämpfen eine Gegnergruppe nach der anderen, die restlichen Feinde warten brav im Hintergrund.

General Dreyfan, der Anführer der Tuatha-Armee, erwartet uns in seiner pechschwarzen Rüstung und mit seinem »Schoßtier«, einem Balor. Der könnte locker als großer Bruder von Jabba aus **Star Wars** durchgehen, mit Schrumpelkopf und einer Fettschicht, als würde er täglich eine Herde Ochsen frühstücken. Gefährlich wird uns der Balor aber nur auf Distanz. Wenn uns sein Energiesstrahl trifft, geht die Hälfte unserer Lebensenergie flöten. Ein Glück, dass wir gemeinsam mit Tilarea antreten. Folglich sind Timing und Taktik gefragt, denn wir müssen gleichzeitig gegen den General kämpfen und erahnen, wann der Jabba-Balor zur Strahlenattacke ansetzt. Dann heißt es zur Seite oder nach hinten warpen, damit Tilarea den General beschäftigt und wir uns mit dem Schild schützen können. Während unserer rund vierstündigen Anspielsitzung kamen uns die Bosskämpfe generell sehr knackig vor, vor allem weil wir extrem selten Gesundheitstränke finden. Die müssen wir also entweder vorher in großen Massen einkaufen – oder wir verlassen uns auf unser Kampfgeschick.

Dragon Age auf Speed

Interview

Der ehemalige Englischlehrer **Ken Rolston** hat bereits in den frühen 80ern am Pen&Paper-Rollenspiel Dungeons and Dragons (D&D) mitgearbeitet, danach war er am Erfolg von The Elder Scrolls: Morrowind beteiligt und arbeitet jetzt als Lead Designer an Kingdoms of Amalur.

GameStar Schon Dragon Age 2 war stark auf Action getrimmt, aber ihr geht ja fast schon in Richtung Diablo 3 in 3D. Was wollt ihr damit erreichen?

Ken Rolston Die meisten Rollenspiele fühlen sich gleich an: Krieger stürzen an die Front, Magier müssen den Gegner auf Distanz halten. Wir wollen mit dieser alten Rollenspiel-Formel brechen und so mehr Action und Dynamik ins Gameplay bringen.

▶ Wo wir gerade bei Diablo sind: Könnt ihr bei dessen Spielfluss mithalten?

◀ Der Vergleich zu Diablo schmeichelt uns natürlich. Ich denke, bei klassischen Action-Rollenspielen geht es vor allem um die Suchtspirale, immer mehr und immer bessere Items zu bekommen. Man möchte im Level aufsteigen, stärker werden und seine Waffen zum Beispiel mit Runen veredeln. All das geht bei uns auch. Wer etwa seinen Schild mit einem Edelstein aufwertet, absorbiert Angriffe und sammelt so eigene Energie, die er zum Zaubern einsetzen kann. Im Herzen machen wir aber ein echtes Rollenspiel. Kingdoms of Amalur ist viel mehr als nur Action.

▶ Ja, bunte Grafik zum Beispiel. Passt das zur erwachsenen Geschichte?

◀ Unser Chefdesigner Robert A. Salvatore sagt immer: »Gebt den Spielern eine Welt, die es wert ist, verteidigt zu werden.« Das ist unser Ziel. Warum muss eine Welt in Rollenspielen immer düster, grau und braun wie in Dragon Age sein? Wenn den Spielern die Welt egal ist, dann ist es ihnen auch egal, ob sie untergeht.

Robert A. Salvatore verfasste zahlreiche Fantasy-Romane, darunter die »Forgotten Realms«-Serie, die im D&D-Universum spielt.

Als der General nach unzähligen Schlägen und Teleport-Sprüngen endlich zu Boden geht, greifen wir den Balor mit Blitzen und einem Meteoritensturm an. Wenn seine Lebensenergie weit genug gefallen ist, beginnt ein Quicktime-Event: Rechte Maustaste und »W« drücken, schon schneiden wir dem Balor die Arme ab, noch mal den richtigen Moment erwischen, und unser Gandalf-Stab bohrt sich in dessen Augapfel. Unappetitlich, aber effektiv; der Bosskampf ist bestanden. Und hinterlässt dank der Herausforderung auch ein befriedigendes Gefühl – das schaffen längst nicht alle Spiele.

In Sachen Levelsystem geht **Kingdoms of Amalur** einen spannenden Weg. So gibt es keine Klassen, sondern nur Schicksale, die sich jederzeit beliebig ändern lassen und spezielle Boni bringen – vergleichbar mit den Sternzeichen von **Skyrim**. Allgemein steigern wir unseren Helden über die drei Talentbäume Kraft, Gewandtheit und Zau-

Wir sind von Anfang an tot

berei. Dazu wählen wir dann ein passendes Schicksal. Weil wir auf Zauberei setzen, entscheiden uns für den »Akolyth« und erhalten einen Bonus von 12 Prozent auf unsere Mana-Regeneration. Die Schicksale ergänzen die Talentbäume also, ohne dass wir unseren Helden festfahren – schließlich können wir unsere Wahl jederzeit anpassen.

Das Schicksalssystem eröffnet zudem zusätzliche Lösungswege in den Fraktionsmissionen. Beispielsweise bittet uns ein Söldner, seinen Bruder aus dem Gefängnis der Lichtelfen-Hauptstadt zu befreien. Hm, eigentlich sind die Lichtelfen unsere Freunde, andererseits winken 1.000 Goldstücke. Wir willigen ein, wollen die Elfen-Wächter aber nicht töten, sondern nur betäuben. Ergo kaufen wir uns beim Händler einen Bogen mit Betäubungsmunition und wählen dieses Mal das Schicksal »Schurke«. So sind unsere Schritte kaum hörbar, wie Garrett aus **Thief** schleichen wir durch den spärlich beleuchteten Gefängnisturm und ziehen die Wachen unblutig aus dem Verkehr.

Vielfalt ist Trumpf

Freie Charakterentwicklung

Gesammelte Erfahrungspunkte verteilen Sie auf drei Talentbäume. Neben Kampfkünsten gibt's auch rollenspieltypische Fähigkeiten à la Schmiedekunst und Schlösserknacken. Schicksalszähler investieren Sie in Boni, etwa in das Zeichen »Scout«, das Ihnen einen erhöhten Fernkampf-Wert beschert.

Offene Welt

Schauplätze wie die Faenlands sind frei begehbar, hier können Sie die Gegend erkunden und mit Auftraggebern sprechen. In Sachen Atmosphäre reichen die Schauplätze jedoch nicht an Skyrim heran, auch weil die Dialoge hölzern sind und die KI-Bewohner selten Kommentare zum Besten geben.

Lineare Story-Levels

Neben der offenen Welt warten lineare Levelschläuche inklusive packend inszenierten Bosskämpfen. Der Abwehrschlacht von Mel Senshir geht allerdings Atmosphäre ab, weil die nächste Gegnergruppe brav im Hintergrund wartet, bis Sie mit der letzten fertig sind. Ein hektisches Gefecht geht anders.

Fraktionsmissionen

Je nachdem, wie Sie Ihren Charakter entwickeln, bieten diese Nebenaufträge unterschiedliche Lösungswege. Wenn Sie ein Schicksal à la »Schurke« wählen, können Sie die Feinde in manchen Einsätzen umschleichen und hinterrücks ausschalten. Wer lieber kämpft, darf das natürlich auch.

Nicht die feine englische Art, seine Freunde zu betrügen, aber hey: Wir hätten ja auch Prügel- oder Zauberei-Schicksalsboni wählen und uns durchkämpfen können! Die Fraktionsmissionen reizen also dazu, auch mal andere Schicksale auszuprobieren und mit Talenten, Ausrüstung und Lösungswegen zu experimentieren. Und wo bleibt nun unsere Belohnung für die Verteidigungsschlacht von Mel Senshir? Kein Witz: Wir können nach der gewonnen Schlacht sogar um eine Parade bitten. »Sei froh, dass du nicht in einem Sarg geendet bist!«, entgegnet König Dodwyn. Ach, tot waren wir zum Beginn von **Kingdoms of Amalur** doch sowieso schon. Benjamin Kratsch / GR

Der golden behelmte **Oger** ist einer der individuell gestalteten Quest-Zwischengegner.

Faszinierende Vielfalt

Benjamin Kratsch
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Kingdoms of Amalur überrascht mit seiner Vielfalt. Es gibt keine Klassen, sondern lediglich Boni, die sich aber variieren lassen und in den Fraktionsaufträgen für Abwechslung sorgen. Es gibt das frei begehbare Faenland, das ans Auenland aus Herr der Ringe erinnert. Es gibt Missionen, die mich durch Levelschläuche schleusen und mit packend inszenierten Bosskämpfen unterhalten. Und es gibt sogar Schleich-Nebenquests. Dieser Abwechslungsreichtum ist ausgesprochen unterhaltsam. Leider schwankt noch die Technik. Während Außenareale wie Städte viel Liebe zum Detail ausstrahlen, wirkt die Nachtmission fad: Lichteffekte, Texturschärfe, musikalische Untermalung und Dialoge kommen nicht an Skyrim ran. Sei's drum: Mit Kingdoms of Amalur erwartet uns ein ebenso vielfältiges wie vielversprechendes Action-Rollenspiel, das momentan leider kaum jemand auf dem Schirm hat – ein »Verdienst« des sperrigen Namens.

Potenzial: Sehr gut