Kingdoms of Amalur Reckoning

Schnell, aber taktisch. Brutal, aber trotzdem knuddelig. Das actionlastige Rollenspiel kreuzt Fable mit Dragon Age und Darksiders – was aber nur teilweise funktioniert. Von Benjamin Kratsch und Daniel Matschijewsky

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Big Huge Games (Rise of Legends, GS 06/06: 89 Punkte)**
Termin: **9.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7345 | Auf DVD: Test-Video

Was für eine Welt, dieses Fantasyreich Amalur. Eine Welt, in der knollnasige Waldgeister Eichelhüllen als Helme tragen und in der selbstverliebte Lichtelfen hochtrabende Reden schwingen. Eine Welt, in der erwachsene Themen über Rache und Verrat genauso Platz finden wie knuddelig Liebliches, das vor Zuckersüße geradezu an den Zähnen schmerzt. Blöd nur, dass wir eigentlich tot sind. Oder es zumindest sein sollten. Denn zu Beginn des actionlastigen Rollenspiels mit dem sperrigen Namen **Kingdoms of Amalur: Reckoning** schieben zwei Gnome unseren vermeintlich leblosen Körper auf einem wackligen Holzwagen Richtung Leichenkammer. »Erstaunlich, wie intakt der noch ist«, staunt das eine Hutzelmännchen noch, gleich darauf finden wir uns im Charakter-Editor wieder. Dort entscheiden wir uns neben dem Aussehen unseres Recken auch für eine von vier Rassen, jede mit eigenen Vorteilen. Die Almani erinnern an die rauen Soldaten Gondors aus **Der Herr der Ringe** und sind besonders gute Schmiede. Die Varani erzielen als Piraten günstigere Preise beim Handeln und knacken ruckzuck Schlösser. Die Ljósálfar kennen sich als Lichtelfen mit Kräuterheilkunde und Alchemie aus, während die Dunkelelfen Dokalfar am liebsten lautlos meucheln. Letztlich ist die Rassenwahl und der damit jeweils verbundene Bonus aber nur zu Beginn von Bedeutung. Wer will, der kann sich im Laufe des Abenteuers immer wieder neu erfinden,

⊕ Stärken

+ dynamische Kämpfe
+ freie Charakterentwicklung
+ stimmiger Grafikstil

⊖ Schwächen

- technisch veraltet
- fummelige Steuerung
- unausgegorene Balance

Zwischen den Rollenspielen

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Die Kämpfe fühlen sich wie die aus Darksiders an, die Dialoge erinnern an Bioware-Titel wie Dragon Age oder Mass Effect, und die Spielwelt möchte so groß und vielfältig sein wie Himmelsrand aus Skyrim. Diese Mischung bekommt Kingdoms of Amalur zwar ziemlich gut hin, erreicht aber in keiner Disziplin seine offensichtlichen Vorbilder. Spaß hatte ich trotzdem, was vor allem an dem vielseitigen Talent- und Kampfsystem sowie der spannenden Geschichte liegt. Wer sich darauf einlässt, der bekommt ein gelungenes Action-Rollenspiel, das seinen Platz genau zwischen linearen Story-Brocken (Dragon Age) und Open-World-Abenteuern (Skyrim) gefunden hat.

 Big Huge Games wurde 2000 gegründet. Drei Jahre später folgte das erste Spiel: Rise of Nations.

Die rasanten, actiongeladenen **Kämpfe** zählen zu den Höhepunkten von Reckoning. Hier sind Taktik und gute Reflexe gefragt.

EA Origin

Wie bei fast jedem Spiel von Electronic Arts üblich müssen Sie **Kingdoms of Amalur: Reckoning** über die umstrittene Online-Plattform EA Origin aktivieren. Der Vorteil: Zum Spielen wird die DVD nicht benötigt, und Sie können das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Da **Reckoning** aber an Origin gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich.

Mit voller Schicksalsleiste aktivieren wir einen Rage-Modus, in dem wir besonders viel Schaden austeilen.

gegen einen Obolus alle Talente an den Nagel hängen und so bereits verbrauchte Erfahrungspunkte komplett neu verteilen. Überhaupt lässt uns **Reckoning** stets alle Freiheiten, das Spiel so zu meistern, wie wir wollen.

Na gut, wir sind zu Beginn von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** gar nicht tot. Oder zumindest nicht ganz oder nur so halb. Jedenfalls hat dieses ganze Halbtotsein mit dem geheimnisvollen Stein des Lebens zu tun, auf den wir aber aus Rücksicht auf die Handlung nicht allzu genau eingehen wollen. Reden wir doch lieber über die namensgebenden Königreiche von Amalur: Die Tuatha Deohn, einst friedliche Dunkelelfen, überziehen Amalur mit Tod und Verderben, schon zehn Jahre kämpfen die Gnome, Menschen und Lichtelfen gegen den übermächtigen Feind. Und nur wir (klar!) können durch eine besondere Begabung das Schicksal der Welt ändern. Also auf in den Kampf!

Sieht spektakulärer aus, als es ist. Die Belagerung von **Mel Senshir** soll sich wie Helms Klamm anfühlen, tut es aber nicht.

Das Spielgefühl von **Reckoning** ist schnell und zackig, ein bisschen wie im Actionhit **Darksiders**. Stürmt ein riesiger Troll mit Breitaxt auf uns zu, weichen wir per Rollmanöver aus, feuern währenddessen ein paar Pfeile ab, verwirren das Vieh mit schnellen Positionswechseln, stechen zu, ziehen uns wieder zurück und lassen Magie sprechen. Mit Tastenkürzeln aktivieren wir zudem Spezialfähigkeiten, die sich zwar immer wieder aufladen müssen, sich aber klasse kombinieren lassen. Da pusten wir eine Gegnerhorde erst durch eine Schockwelle aus den Stiefeln, schießen dann messerscharfe Stacheln hinterher und geben der verdutzten Truppe schließlich mit einem Kometenhagel den Rest. So schnetzeln wir uns durch Steintrolle, grünhäutige Oger, Kobolde, flatternde Feen, mächtige Drachen oder sechsköpfige Hydren, die uns abwechselnd vergiften, mit Elektroschocks grillen oder dem Nachwuchs zum Fraß vorwerfen wollen. Das ist so lau-

Das Talentsystem

Anders als in vielen anderen Rollenspielen dürfen wir unseren **Reckoning**-Recken frei entwickeln. Hierfür stehen uns drei Talentbäume zur Verfügung, die wir alle ausbauen dürfen, aber nicht unbedingt müssen.

Krieger ziehen idealerweise mit Breitschwert und Schild in den Nahkampf. Dabei tragen die Haudrauf-Burschen bevorzugt schwere Rüstungen und setzen auf mehrstufige Komboattacken.

Schurken sind hinterlistige Leisetreter, die ihre Feinde am liebsten mit Dolchen attackieren. Zudem verstehen sie sich auf Gift und Fallen. Größeren Gegnergruppen entwischen sie durch flinke Ausweichmanöver.

Magier sind schwächliche Kuttenträger? Von wegen! Die Reckoning-Zauberer beherrschen mächtige Elementarmagie, speien Feuer, Eis oder Blitze und schützen sich mit magischen Barrieren.

nig, wie es klingt, denn die Kämpfe sehen durch schicke Animationen und Effekte nicht nur cool aus, sie spielen sich auch gleichermaßen actionreich wie taktisch.

Allerdings hat die PC-Steuerung so ihre Tücken. Während Seitwärtsrollen, Schildblocks und die Auswahl der Spezialtalente mit einem Gamepad sehr gut von der Hand gehen, verknoten sich vor allem Einsteiger an der Maus und Tastatur schnell die Finger. Zwar lässt sich die Steuerung frei konfigurieren, man merkt **Reckoning** aber trotzdem an, dass es auf Gamepads ausgelegt ist. Insbesondere das in hässliche Register unterteilte Inventar toppt sogar das in dieser Hinsicht fummelige **Skyrim**. So ploppen genretypische Vergleichsstatistiken nicht automatisch auf, sondern müssen über die rechte Maustaste erst angewählt und dann aktiviert werden. Dafür haben wir dank der präzisen Maus mehr Kontrolle über die Kamera, als das auf der Xbox 360 und Playstation 3 der Fall ist. Ein vor allem in den Kämpfen elementarer Vorteil gegenüber den Konsolen.

Mit erledigten Gegnern und gemeisterten Quests sammeln wir Erfahrungspunkte, die wir frei Schnauze in drei Talentbäume investieren können. Anders als in anderen Rollenspielen müssen wir uns dabei aber nicht auf eine Fertigkeitenart konzentrieren, sondern können auch einen Breitschwert schwingenden Schurken trainieren, der gern Blitze um sich schießt. Trotzdem ist Planung Pflicht. So steht Magie in **Reckoning** nicht unbedingt an erster Stelle; Angriffe wie der Kettenblitz oder dessen aufgewertete Variante namens Sturmwind sind eher zur Unterstützung gedacht. Erst sehr spät im Spiel

Das **Inventar** fällt sogar noch fummeliger aus als das von Skyrim.

Es glänzt so gülden der Saal. Die **Architektur** der Dungeons ist oft faszinierend schön.

schalten wir wirklich vernichtende Zauber wie den vorhin erwährten Meteoritenhagel frei. Da ist das Aufwerten der Waffen in jeweils eigenen Unter-Talentbäumen deutlich nützlicher. Unsere Chakram-Sensen etwa lassen sich vergiften oder mit Feuer aufladen und als Bumerang ins Ziel steuern, um Scharfschützen aus sicherer Distanz kalt zu stellen. Wer lieber in Bögen macht, der feuert mehrere Salven ab, setzt auf Pfeilhagel, vergiftet die Geschosse oder zündet sie an.

Hämmer, Breit- und Langschwerter lassen sich ebenfalls aufrüsten, wobei sich hier alsbald eine unschöne Balanceschwäche zeigt: Mit Einhändern schlagen wir so schnell zu,

Fable Age: Darksiders

dass selbst große Oger mit mächtiger Rüstung kaum eine Chance haben. Zweihänder hingegen sind unpräzise, wir kloppen oft daneben und holen sehr lange aus, wodurch unsere Schläge leicht geblockt werden können. Uns bleibt also kaum eine Wahl; der Einhänder wird bevorzugt genutzt, auch wenn uns eigentlich der Sinn nach großem Schneidwerkzeug steht. Immerhin dürfen wir bereits investierte Talentpunkte zurückkaufen und neu verteilen. Die Gefahr sich zu »verskillen« ist also vergleichsweise gering.

In **Reckoning** wird aber nicht nur gekämpft, sondern auch geredet. Die Dialoge erinnern an **Dragon Age** oder **Mass Effect**, ohne aber deren eindrückliche Inszenierung zu erreichen. Im Grunde wählen wir nur einen stichwortartigen Gedanken, aus dem sich dann das lahm gefilmte und durch die starre Mimik der Charaktere eher emotionslose Gespräch ergibt. In Sachen Antwortvielfalt steht **Reckoning** den großen Vorbildern aber in nichts nach. Wir können uns blasierte Starallüren erlauben, unser Gegenüber erpressen, uns hilfsbereit geben oder ihm die kalte Schulter zeigen. Unser Vorgehen wirkt sich aber meist nur auf die Höhe der Belohnung aus; Liebkind oder Spinnefeind machen wir uns bei keiner der Amalur-Fraktionen, und wirklich Einfluss auf die Geschichte können wir so auch nicht nehmen. Macht aber nichts, denn die Handlung aus der Feder des Bestseller-Autors R. A. Salvatore (**Forgotten Realms**) fühlt sich auch so schon wie ein gut geschriebener Fantasy-Roman an. So blicken wir hinter die Fassade der stolzen Ljósálfar, die sich eigentlich schon geschlagen sehen, und deren Hochkönig Titarion, der nicht mehr an Rettung glaubt. An anderer Stelle treffen wir auf Gnome, die sich die herrschaftliche Stadt Adessa mit Tempeln und Statuen mitten in der Wüste gebaut haben, weil sie so hoffen, außer Reichweite der Tuatha zu sein. Allerdings müssen Sie sich auf das Spiel und die Art, wie es seine Geschichte erzählt, einlassen. Denn einen roten Faden, der Sie wie in **Dragon Age** von einem dramatischen Ereignis zum nächsten führt, fehlt in **Reckoning**.

Kingdoms of Amalur ist riesig. Landschaftlich wird viel Abwechslung geboten, und abseits der Hauptquest können wir uns bei Fraktionen verdingen oder den Einwohnern der zahlreichen Städte helfen. Allerdings weckt **Reckoning** bei Weitem nicht so viel Abenteuerlust wie etwa **Skyrim**. Das liegt zum einen an den zwar stimmig gebauten, aber vergleichsweise detailarmen und schlauchigen Landschaften, die bis auf ein paar versteckte Schatztruhen und kleinere Höhlen kaum Erkundungswertes bieten. Zum anderen setzt uns das Programm abseits der Haupthandlung lediglich Standardquests der Marke »Haue zehn Kisten kaputt« vor, was schnell langweilt. Ignorieren wir zu viele Fleißaufgaben, fehlen uns aber wichtige Erfahrungspunkte, um später im Spiel noch ausreichend unter den Gegnern aufräumen zu können. Auch das löst **Skyrim** besser.

Technisch ist **Reckoning** so zweischneidig wie das Schwert unseres Helden. Einerseits beeindruckt das Rollenspiel durch seine stimmige Comicoptik, die märchenhafte Beleuchtung und aufwändige Charakteranimationen in den Kämpfen. Andererseits blicken wir auf schwammige Texturen, polygonarme Landschaften und die maue Vegetation. Der aktuellen Genre-Konkurrenz wie **Skyrim** oder **The Witcher 2** läuft **Reckoning** dadurch meilenweit hinterher. Dafür gibt's beim Sound kaum Anlass zur Kritik. Die Zauber- und Kampfeffekte knallen ordentlich, und die englischen wie deutschen Sprecher leisten sehr gute Arbeit. DM

Praktisch: Bei größeren **Kämpfen** fährt die Kamera sanft zurück.

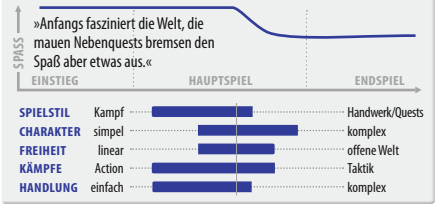
TERMIN 9.2.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Rollenspiel

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Big Huge Games
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK 7/10
⊕ hübsche Effekte und Beleuchtung ⊕ stimmiger Comic-Stil ⊕ gelungene Kampfanimationen ⊖ leblose Gesichter ⊖ schwammige Texturen ⊖ generell sehr detailarm

SOUND 9/10
⊕ passende Zauber- und Kampfeffekte ⊕ dynamische Musikuntermalung ⊕ sehr gute deutsche Sprecher ⊖ maue Surround-Abmischung

BALANCE 7/10
⊕ leichter Einstieg ⊕ nützliche Tutorials ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ Talente und Waffenklassen mäßig ausbalanciert

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ märchenhafte Fantasy-Welt ⊕ eingestreute Skriptereignisse ⊖ teils leblose Landschaften ⊖ generell behäbige Inszenierung

BEDIENUNG 7/10
⊕ frei konfigurierbar ⊕ gute Übersicht in den Kämpfen ⊖ fummeliges Inventar ⊖ Maus- und Tastatursteuerung überladen

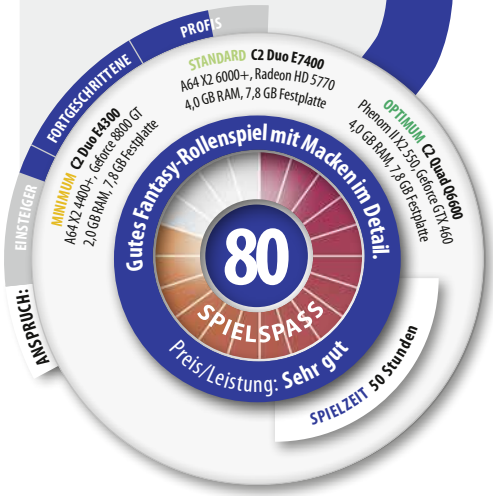
UMFANG 9/10
⊕ riesige Spielwelt ⊕ unzählige Nebenquests ⊕ verschiedene Fraktionen ⊖ schlauchige Landschaften ⊖ nur wenig zu entdecken

QUESTS/HANDLUNG 8/10
⊕ spannende Hauptquest ⊕ interessante Figuren und Orte ⊕ wendungsreich ⊖ generische Nebenaufträge ⊖ Gespräche lahm inszeniert

CHARAKTERSYSTEM 9/10
⊕ vielseitige Spezialisierungen möglich ⊕ jederzeit rücksetzbar ⊕ passive Boni und Schicksale ⊖ manche Talente zu schwach oder nutzlos

KAMPFSYSTEM 9/10
⊕ zahlreiche Waffenklassen und Zauberarten ⊕ hervorragend kombinierbar ⊕ coole Kombos und Finisher ⊖ Zweihandwaffen kaum nützlich

ITEMS 8/10
⊕ magische und epische Gegenstände ⊕ Crafting… ⊕ …das aber nicht sonderlich umfangreich ausfällt ⊖ generell wenig Auswahl



Gerüchten zufolge ist zu Kingdoms of Amalur auch ein Online-Rollenspiel geplant.