



Die neuen Gegner, die **Fomorian**s, scheinen düsteren Dark-Fantasy-Albträumen entsprungen zu sein. Neben geflügelten Dämonen warten auch riesige Ungetüme wie dieser harte Brocken auf uns.



Riesige Gegner, verdorrte Lande und das fahle Gegenlicht der Abendsonne lassen oft eine wunderbar apokalyptische **Atmosphäre** entstehen. Wenn es denn auch mal flüssig laufen würde.

# King Arthur 2

**Der König ist (fast) tot, lang lebe der Sohn des Königs. Doch der macht es auch nicht lange: Aufgrund von Bugs bleibt der erhoffte Strategie-Hit aus.** Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Neocore Games (King Arthur, GS 02/10: 80 Punkte)**  
Termin: **28.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7642](http://GameStar.de/Quicklink/7642)

Auf DVD: Test-Video

**U**nd wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. Dieser Satz beschreibt ein Phänomen: das glückliche Ende einer Geschichte. Blöd nur, dass jeder, der sich mit Geschichte auskennt, weiß, dass Geschichte niemals endet. Irgendwas oder irgendwer folgt immer. So auch bei Neocores Variante der mittelalterlichen Saga um König Arthur. Da haben wir doch vor zwei Jahren im Überraschungshit **King Arthur**, der Strategie und Rollenspiel mixte, ganz Britannien unter unserer Herrschaft vereint und befriedet. Und selbstverständlich führt die weise Regierungsgewalt des Königs und seiner Tafelrunden-Ritter die britische Insel in ein goldenes Zeitalter des Wohlstands und der Zufriedenheit. Also lebten tatsächlich alle vergnügt bis ans Ende ihrer Tage?

Von wegen. Denn in **King Arthur 2** kramt eine böse Hexe eine alte Dämonenrasse, die Fomorian, hervor und verwüstet mit ihnen die Lande. So öffnen wir ein neues Kapitel in der Arthus-Saga. Also zieht König

Arthus mal wieder los und befriedet erneut seine Lande? Falsch. Denn diesmal schlüpfen wir nicht in die Rolle des legendären britischen Königs, sondern in die seines Sohnes William Pendragon. Papa hatte sich nämlich mit seinen engsten Vertrauten zu Beratungen am Altar des heiligen Grals zurückgezogen. Doch dort kam es zu einem fatalen Zwischenfall, der König Arthur schwer verletzte. Ein schlechter Moment für ein Machtvakuum, denn so hat William nun nicht nur mit den Fomorianen zu kämpfen, sondern auch mit abtrünnigen Fürsten. Und wo ist Sir Lancelot? Was weiß die Hexe Morgana Le Fey? Und wie schließt man die Pforten zur Welt der Fomorianen? Fragen über Fragen, die erst im Laufe der fünf Kapitel umfassenden Kampagne geklärt werden.

Für ein Strategiespiel, das sich in der Spielmechanik an den **Total War**-Titeln orientiert, ist das ungewöhnlich storylastig. Doch **King Arthur 2** will schon wie sein Vorgänger ein »Roleplaying Wargame« sein, also mit einer starken Rollenspielkomponente punkten. Dazu fährt das Spiel so ziemlich alles auf, was ein Rollenspiel ausmacht. Es gibt Levelaufstiege, sowohl für die (später drei) Haupthelden der Kampagne, als auch für jeden einzelnen Truppenteil. Mit Stufenaufstiegen können wir den relativ freien Fertigkeitenbaum erweitern und so neue Talente erwerben, seien diese aktiv oder passiv, ma-

gisch oder kampfbetont. Dazu kommt ein umfangreiches Item-System, mit dem wir unsere Helden ausrüsten und verbessern können. Die Gegenstände lassen sich zudem zu besseren verschmelzen, gegen Geld verscherbeln oder in Quests als Opfer- oder Bestechungspfand einsetzen.

## King Arthur 2 macht in diesem Zustand wenig Spaß

Die gestellten Aufgaben teilen sich in drei Unterarten auf: Schlacht, Diplomatie und Abenteuer. In Diplomatiemissionen kommt es auf unser Verhandlungsgeschick an, und die Schlacht erweist sich als das, was man erwartet, nämlich ein offenes Feldscharmützel gegen den Feind (dazu gleich mehr). Manchmal lässt sich aber im Vorfeld so manche Ausgangsbedingung ändern, indem wir in Textfenstern alternative Entscheidungen treffen. Nach diesem Prinzip funktionieren die Abenteuer-Quests. Ganz wie in einem Textadventure erläutert uns ein vertonter Text die Situation, woraufhin wir dann Entscheidungen treffen dürfen. Das spielt sich spannender, als es klingt. So müssen wir zum Beispiel ein Dorf von Besessenen befreien. Aber wer sind die Gesuchten? Legen wir uns mit unseren Truppen auf die

### ⊕ Stärken

- + gelungener Mix aus Strategie und Rollenspiel
- + tolle Geschichten im Fahrwasser der Arthus-Saga

### ⊖ Schwächen

- miese Performance
- störende Bugs
- KI- und Balance-Patzer

## Abwertung

Auch nach zwei eilig nachgeschobenen Patches erreichen in den Schlachten viele High-End-Systeme kaum konstante Frame-Raten jenseits von 30 Bildern, dazu kommen vor allem in der Nahansicht immer wieder Leistungseinbrüche. Deshalb werten wir die **Grafik um zwei Punkte** ab. Wegen der auch weiterhin vorhandenen (und mit den Patches teils neu hinzugekommenen) Bugs, Fehler und KI-Aussetzer werten wir zusätzlich bei der **Atmosphäre um vier Punkte** und bei der **KI um zwei Punkte** ab.

Lauer, mischen wir uns unter das Volk, oder metzeln wir prophylaktisch alle nieder? Nach jeder Entscheidung sitzen wir gespannt vor dem Schirm und hoffen auf die richtige Konsequenz in unserem Sinne – toll!

Der Strategiepart von **King Arthur 2** funktioniert wie in der **Total War**-Serie. Auf einer Kampagnen-Karte, die in Provinzen unterteilt ist, ziehen wir rundenweise mit unseren Truppen umher. Im Gegensatz zum Vorgänger hat der Entwickler aber die Komplexität der Provinzverwaltung heruntergeschraubt. So erwartet uns nun statt zwei Ressourcen (Gold und Nahrung) nur noch eine (Gold), und insgesamt verbringen wir deutlich weniger Zeit mit der Optimierung unserer Ländereien. Dafür gibt es nun ein umfangreicheres Diplomatie-Menü, in dem wir Abmachungen mit anderen Fürsten treffen können. Das ist vor allem in der ersten Spielhälfte wichtig, um zum Beispiel über Abkommen zu verhandeln oder Forschungspunkte zu ergattern. Die Kämpfe trägt **King Arthur 2** in Echtzeit auf 3D-Schlachtfeldern aus. Die Grafik ist hübsch, reicht aber nicht an die überragende Qualität der **Total War**-Spiele heran. Wie im Vorbild fahren wir mit der Kamera frei über die Landschaft und geben unseren Truppen Formations-, Posi-

Wir reisen auf der hübsche **3D-Karte** gen Norden. Den Durchgang durch diese Mauer, die entfernt an tatsächliche Bauten wie den Hadrianswall erinnert, mussten wir umständlich an zwei Fronten gleichzeitig frei kämpfen.



tions- und Angriffsbefehle. Neu sind Flugeinheiten, die in der Luft nur von Bogenschützen erwischt werden (welche bei Regenwetter nicht schießen können), aber zum Angriff auf den Gegner herabstürzen müssen. In diesem Moment sind sie auch von Bodentruppen verletzbar. Spielentscheidend ist neben der richtigen Taktik vor allem der geschickte Einsatz von Magie und Spezialfertigkeiten. So röstet ein einzelner Blitzzauber eine halbe Kompanie. Durch rechtzeitige Gegenmaßnahmen wie Magieschilder oder Unterbrechungen können wir aber gegnerische Helden von diesen mächtigen Zaubern abhalten. Die KI stellt sich auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber nicht besonders clever an. So löschen unsere Zauberhelden mühelos haushoch überlegene Armeen aus, da der Gegner oft nur tröpfchenweise angreift. Auch auf der Kampagnenkarte irrt die KI manchmal ziellos umher, und im Kampf halten sich die Einheiten öfter mal nicht an unsere Befehle.

Aber die KI ist nicht das einzige Problem von **King Arthur 2**. Viele Spieler klagen trotz High-End-Systemen über eklatante Performance-Mängel. Auch auf unseren Testsystemen kam es zu teils derben Einbrüchen. Dazu gerieten wir gleich mehrmals an Plotstopper, in denen entscheidende Quests



### Der König ist tot

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Was hatte ich mich auf den Nachfolger des Überraschungs-Hits gefreut, denn die Voraussetzungen waren alle da: ein Vorgänger mit tollen, ausbaufähigen Ideen, ein durchdachter Mix aus Rollenspiel und Strategie, hübsche Präsentation, ein frisches Szenario. Aber was passiert? Wie so viele Titel kommt auch **King Arthur 2** in einem völlig unausgereiften Zustand auf den Markt. Hartnäckige Fans können mit viel Willen ihren Spaß finden. Ich aber bin es leid, mich durch Abstürze, Plot-Stopper und Ruckel-Performance zu kämpfen. Auf dass die Entwickler zügig Patches nachreichen, die die Fehler beheben. Verdient hätte es **King Arthur 2** allemal.

nicht abschließbar waren oder immer wieder abstürzten. Da half nur, weit zurückliegende Spielstände neu zu laden und zu hoffen, dass es diesmal klappt. Zusätzlich nerven falsche Texte, nicht ladbare Spielstände, Grafikfehler und viele scheinbar willkürliche Abstürze. Kurz: **King Arthur 2** macht in diesem Zustand wenig Spaß. Zum Testzeitpunkt erschienen bereits zwei Patches, die zwar einige Bugs behoben, dafür aber neue einführten und die Performance nicht messbar steigerten. Patrick C. Lück / DM

TERMIN 28.2.2012 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

## King Arthur 2

Strategiespiel

Publisher Deep Silver  
Entwickler Neocore Games  
Sprache Englisch  
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 60 S. Handbuch  
Kopierschutz Steam (optional)

**GRAFIK**

- schöne Schlachtfelder + ansehnliche Karte
- gute Lichtstimmungen + detaillierte Einheiten
- schwache Kampf-Animationen + mangelhafte Performance

**SOUND**

- schöne Musik und Geräuschkulisse
- guter Quest-Erzähler
- keine deutsche Vertonung

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsgrade
- Video-Tutorials
- Quest-Schwierigkeit schwankt stark

**ATMOSPHERE**

- düsteres Szenario im Schatten der Arthus-Saga
- Bugs, Abstürze, falsche Texte, Fehler, etc.

**BEDIENUNG**

- Auto- und Quicksave + viele Schlachten können ausgewürfelt werden ...
- ... mit manchmal merkwürdigen Ergebnissen
- Interface fummeliger als im Vorgänger

**UMFANG**

- lange Kampagne + Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen und Entscheidungen
- nur eine Kampagne + kein Multiplayer-Teil

**MISSIONSDESIGN**

- Diplomatie-, Abenteuer- und Schlachtmissionen
- abwechslungsreich und gut geschriebene Quest-Handlungen
- Schlachten ohne Missionsziele, nur vollständige Ausrottung

**KI**

- Gegner setzt Magie clever ein + versucht Flanken-Manöver
- handelt wenig überraschend + viele unausgereifte Aussetzer auf der Kampagnen-Karte
- ignoriert Befehle

**EINHEITEN**

- viele Truppentypen + zahlreiche Fertigkeiten, Eigenschaften und Upgrades + massig Items und Artefakte
- Flugeinheiten + nur drei Helden-Armeen

**KAMPAGNE**

- Entscheidungen zwischen tyrannisch und rechtschaffen sowie christlich und heidnisch + bekannte Figuren und Orte
- nur sehr wenige Höhepunkte

