Kingdom Come Deliverance

Mittelalterliche Welten und Fantasy-Hirngespinste sind in der Popkultur fest miteinander verwachsen, selbst Game of Thrones hat seine Drachen. Kingdom Come hingegen verzichtet auf Magie und Monster – und avanciert dennoch zum interessantesten Rollenspiel-Newcomer der letzten Jahre. Von Jochen Redinger

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Warhorse (Kingdom Come: Deliverance ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Keine Dracheninvasion bedroht die Welt von **Kingdom Come: Deliverance**, kein dunkler Zauberer erweckt die Toten – dennoch schaufeln die Kickstarter-Unterstützer in nur drei Tagen fast 500.000 Dollar in die Entwicklertaschen, um das Mittelalter-Rollenspiel zu finanzieren. Einen derartigen Ansturm hat die Schwarmfinanzierungs-Plattform lange nicht erlebt, auch die Entwickler sind baff. Als wir kurz vor Ende der Kickstarter-Kampagne mit Daniel Vávra sprechen, lacht der Kopf hinter **Kingdom Come** und ehemalige **Mafia**-Autor: »Wir waren auf den Erfolg nicht vorbereitet«, gesteht er: »Wir hatten keine Stretch Goals, wir hatten nicht mal jemanden, der sich um die Fragen der Community kümmert.« Dass ein Rollenspiel ohne Fantasy-Elemente derart gut ankommt, war offensichtlich keine Selbstverständlichkeit, vor allem für etablierte Publisher, bei denen Vávra und sein neues Studio Warhorse mit ihrer Idee abblitzten. Anonyme Investoren konnte das Team zwar auftreiben, allerdings waren selbst die skeptisch und wollten erst durch das Kickstarter-Votum überzeugt werden. Prompt gab's analog zum Spendensammel-Erfolg auch zahlreiche ermutigende Spieler-Kommentare, natürlich auch auf GameStar.de: »Auf so ein Spiel warte ich schon, seit ich einen PC zuhause stehen hab!«, frohlockt ein Forist. »Klasse. Endlich mal ein überzeugendes Statement gegen den zehn Millionen Mal durchgekauten Fantasy-Brei«, stimmt ein anderer mit ein. Offensichtlich ist es nicht nur der magische Schnickschnack, der etwa aus **Skyrim** einen Rollenspiel-Hit gemacht hat, sondern die frei erkundbare, glaubwürdig inszenierte, mittelalterliche Welt, die Spieler in ihren Bann zieht. Mal abgesehen von Wachen mit Pfeilen im Knie.

⊕ Stärken

+ glaubwürdige Spielwelt
+ komplexes Kampfsystem
+ freie Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- Übernimmt sich Warhorse?
- viele offene Fragen

Wer sind Warhorse?

»Warhorse mag ein Neuling in der Branche sein, die Köpfe dahinter sind es nicht.« Der Slogan, mit dem Daniel Vávra und seine Kollegen ihr Studio beschreiben, trifft den Nagel auf den Kopf, schließlich sitzen für **Kingdom Come: Deliverance** echte Veteranen zusammen. Vávra selbst war Lead Designer des ersten Mafia-Teils und Screenwriter für den zweiten, Martin Klíma arbeitete zuletzt für Codemasters an **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Gemeinsam kommt das Team auf eine ordentliche Spieleliste: **Mafia** (rechts), **Operation Flashpoint**, **Forza Horizon**, **Arma**, **Crysis 3**. Mit großen, offenen Spielwelten kennen sich die Tschechen also bestens aus.

Nicht über die krummen Beträge wundern: Kingdom Come wurde in Pfund finanziert, wir haben die Summen in Dollar umgerechnet.

Bis wir selbst in sündhaft teurer Ausrüstung **Burgen stürmen** dürfen, wird einige Zeit vergehen. Vorher sollten wir außerdem durch Quests das Schlachtenglück zu unseren Gunsten beeinflussen.

Ein guter **Schwertkämpfer** hat ein scharfes Auge und Geduld, denn ein Schlag auf die Plattenrüstung bringt nicht viel. Vielmehr sollten wir ungeschützte oder weniger stark gepanzerte Körperpartien ins Visier nehmen.

Ritter schlägt Raumschiff

Das reine, historische Mittelalter kommt auch ohne Monster und Magie gut an – was die Publisher nicht glauben wollten, bestätigen erfolgreiche Schwert-und-Schild-Spiele wie **Mount & Blade** oder auch der beliebte **Total War**-Oldie **Medieval 2**. Entsprechend übertrumpft **Kingdom Come** in den ersten Tagen auf Kickstarter sogar **Star Citizen**, den Koloss unter den spielerfinanzierten Hoffnungsträgern. Die Rittermär der Tschechen verbucht am ersten Tag 311.000 Dollar, Chris Roberts kratzte für sein geplantes Weltraum-Epos im gleichen Zeitraum nur 95.000 Dollar zusammen. Im Langzeitvergleich müssen sich die Panzerreiter allerdings geschlagen geben, denn als nach 72 Stunden die angepeilten 492.000 Dollar auf dem Zähler stehen, steigt die Spendensumme nur noch schleppend. Das Ziel ist erreicht, nichts mehr zu spenden legitim. Dass der anfängliche Ansturm so rasant abebbt, liegt aber vor allem an den, sagen wir mal, verschrobenen Stretch Goals. Für 665.000 Dollar versprechen die Tschechen authentische mittelalterliche Musik, die zur Atmosphäre beitragen mag – ob man dafür allerdings gerne den Geldbeutel zückt, darf bezweifelt werden. Auch ein weiblicher Hauptcharakter (996.000 Dollar) und Motion-Capturing für die Schwertkämpfe (1,16 Millionen Dollar) sind nun nicht gerade die Kampagnen-Zugpferde schlechthin, auch wenn die Fans beides finanziert haben. 1,35 Millionen Dollar zeigt der Kickstarter-Zähler zu unserem Redaktionsschluss insgesamt; Daniel Vávra hat damit auch die klassischen Investoren restlos überzeugt. Und jetzt geht die Arbeit erst richtig los, denn die Tschechen wollen sich an den Rollenspiel-Granden orientieren, an der Offenheit von **Skyrim** und **Mount & Blade**, dem skill-basierten Kampfsystem von **Dark Souls**, dem freien Talentsystem der **Fallout**-Serie, der nichtlinearen Geschichte von **The Witcher**.

Um die hochgesteckten Ziele – und die Erwartungen der Fans – zu erfüllen, haben Vávra und sein Team noch fast zwei Jahre Zeit. Viele Elemente von **Kingdom Come** sind aber immerhin schon so weit, dass wir sie uns bereits bei einem Entwicklerbesuch vor dem Kickstarter-Startschuss ausführlich ansehen konnten. Mit einem Vorurteil über das Mittelalter möchten die Jungs von Warhorse gleich zum Beginn aufräumen: Das 15. Jahrhundert war nicht nur braun und grau, in der neun Quadratkilometer großen Spielwelt erleben wir nicht nur Krieg und Gewalt. Stattdessen lässt die Cry Engine 3 das Spätmittelalter in satten Farben erstrahlen. »Die damalige Zeit war ziemlich

Vávras Inspirationsquellen

Fallout: Spielerische Freiheit trotz fest vorgegebener Rahmenhandlung und ein freies Talentsystem machen die Fallout-Serie aus – die gleichen Zutaten gehören auch zum Rezept von Kingdom Come.

Ishar: In der französischen Rollenspielreihe (1982-1994) sind unsere Begleiter gleichzeitig Fluch und Segen. Wer einen Dieb mitnimmt, muss sich nach dem Schlafen nicht über leere Taschen wundern!

The Elder Scrolls: Grafisch und spielerisch kommt Kingdom Come Skyrim am nächsten. First-Person-Schwertkampf und eine offene Spielwelt in Perfektion soll's ab 2015 aber auch aus Tschechien geben.

Konkurrenz und Vorbild: Mount & Blade

Grafisch altbacken, umständlich zu steuern, aber doch absolut suchterzeugend – das türkische Entwicklerstudio TaleWorlds Entertainment setzt 2008 mit **Mount & Blade** Maßstäbe für das Mittelalter-Genre. In der rauen Spielwelt Calradia schlägt sich der Spieler mit Handel, Turnierkämpfen oder im Dienst eines Fürsten durch und greift – genügend Ehrgeiz vorausgesetzt – irgendwann selbst nach der Krone. **Mount & Blade: Warband** verpasst dem Spielgefühl des ersten Teils 2010 den dringend benötigten Feinschliff und verschafft der Serie eine treue Fan-Gemeinschaft, die das Spiel regelmäßig mit aufwändigen Mods versorgt. Auch der Mehrspieler-Modus begeistert: Gemeinsam mit Dutzenden anderen Spielern belagern wir Burgen oder geben dem gegnerischen Team in der Feldschlacht auf den Topfhelm. **Mount & Blade: With Fire and Sword** versetzt das Spielprinzip der ersten beiden Teile in die reale Welt, in Osteuropa kämpfen Polen, Schweden und Russen um die Vorherrschaft. Vom zweiten Teil der Serie, **Bannerlord**, gibt's bisher nur eine Handvoll Screenshots.

bunt,« erklärt Vávra, »auch die Klamotten. Die Leuten liebten helle Farben. Natürlich spielt Kingdom Come zu Kriegszeiten und wird dementsprechend dreckig aussehen, aber wenn der Spieler in eine Stadt kommt, die nicht vom Konflikt betroffen ist, wird er einen schönen, bunten Ort erleben.« Zudem sind viele der Orte, die wir im späteren Spiel besuchen werden, realen Schauplätzen nachempfunden. Das Team hat sogar Archäologen hinzugezogen, um die teils in Ruinen liegenden, teils für moderne Zwecke umgebauten Gebäude nachzubauen. Der Spieler kämpft sich also nicht von fiktiver Burg zu fiktiver Burg, sondern durchstreift das realistische Böhmen, in dem jeder Einwohner seinem Tagesablauf folgt. Den können wir beeinflussen, indem wir Faktoren wie den abendlichen Kneipenbesuch durch das, nun ja, unerwartete Ableben des Wirts ausschalten. Gut so, die Glaubwürdigkeit einer Welt hängt nicht zuletzt davon ab, dass sie nicht nur Schwarz-Weiß-Szenarien zeichnet. Um den Krieg herumkommen werden wir jedoch nicht, immerhin soll **Kingdom Come** eine zentrale Geschichte erzählen. Die Entwickler wollen dem Spieler dabei lediglich die Freiheiten zugestehen, die eine Person in seiner Rolle wirklich gehabt hätte. Den Aufstieg vom heimatlosen Schmied zum Feldherrn werden wir deshalb nicht erleben, genauso wie wir die Eckdaten historischer Ereignisse nicht verändern können (siehe Kasten auf Seite 34). Die ganz großen Entscheidungen nimmt uns Warhorse also ab, seine Vision vom großen Ganzen will Vávra aus spielerischen Gründen nicht vollständig in die Hände der Spieler legen. In Quests verlagern wir das Kräftegleichgewicht vor Schlachten zwar beispielsweise durch das Abfangen von Konvois auf unsere Seite, die große Politik bleibt uns jedoch, vor allem im ersten von insgesamt drei geplanten Akten, verschlossen. Veröffentlicht werden sollen die Kapitel separat und mit rund neun Monaten Abstand, zum Verkaufsstart 2015 enthält **Kingdom Come** nur das erste.

Das Mittelalter in Farbe

Darin fangen wir klein an. Unser Heimatdorf wurde gerade niedergebrannt, wir müssen unserem Herrn Bericht erstatten und hoffen gleichzeitig, in seine Dienste aufgenommen zu werden. Gut, dass der Fürst unseren Vater mochte und uns den Gefallen erfüllt – verknüpft mit einer Quest. Banditen haben die Stallungen überfallen, wir sollen zusammen mit den erfahreneren Kriegern nachsehen, wie schlimm der Schaden ist. Mit ein bisschen Kleingeld in der Tasche geht's zum Schmied, der uns vor der Aufgabe ausrüsten soll. Der ist allerdings nicht sehr kooperativ und überlässt uns eine der vielen Entscheidungen im Spiel: Prügeln wir dem unverschämten Kerl Manieren ein, erinnern wir ihn an die Befehlskette in der Burg oder zahlen wir einfach murrend den genannten Preis. Egal, wie wir uns entscheiden, es gibt danach kein Zurück mehr, einfach alle Dialogoptionen abzuarbeiten, funktioniert nicht. Ob wir uns mit Gewalt oder Silberzunge durchs Spiel schlagen, liegt bei uns. »Wenn ihr in den ersten paar Spielstunden wie ein Krieger spielen wollt und die entsprechenden Werte steigert, dann aber lieber das Leben eines Diebes führen wollt, könnt ihr das tun. Ihr könnt auch als diebischer Krieger spielen, aber natürlich ist es viel schwieriger, gleichzeitig ein guter Ritter und ein begnadeter Dieb zu sein«, erklärt Vávra. Wie sich Charakterwerte, Talente und Spezialfähigkeiten auswirken und ob Warhorse am Ende nicht doch ein paar Abstriche machen muss, wird sich allerdings erst noch zeigen. Auch wie sich unsere Quest-Entscheidungen auswirken, ist noch nicht ganz klar, wir können uns aber vorstellen, dass wir etwa vor großen Kämpfen Verbündete zusammenrufen können, deren Zahl von unseren Freund- und Feindschaften abhängt.

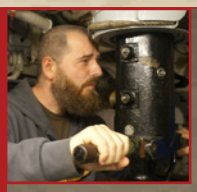
Der Besuch beim Schmied führt uns nicht nur die Entscheidungsfreiheit, sondern auch unsere erbärmliche Startausrüstung vor Augen. Im Gegensatz zu den erfahrenen Kriegern in

Wie weit die **Beziehungen** zu anderen Charakteren gehen werden, steht noch nicht fest, allerdings muss der Spieler nicht als Fremder einsam durch die Spielwelt ziehen.

In den detailgetreu nachgebauten Städten folgt jeder Einwohner seinem eigenen **Tagesablauf**.

Kettenhemd und Plattenrüstung wirkt unser Recke anfangs wie ein besserer Bauer. Ist er ja auch. Zumindest bis wir uns hochgearbeitet und genügend Bares für bessere Kleidung und Waffen gespart haben. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern sind unsere alten Lumpen dadurch jedoch nicht vollkommen nutzlos. Der Plattenpanzer liegt im Mittelalter nämlich nicht auf nackter Haut, Schichten von Stoff und Metall sorgen übereinandergelegt für maximalen Schutz. Das Hemd, mit dem wir uns anfangs auf den Weg zum Fürsten machen, blitzt also selbst später noch an manchen Körperstellen durch. Ein Oger, ähm Ritter, ist eben wie eine Zwiebel. Bis es soweit ist, stehen allerdings etliche Quests und Kämpfe an, freiwillig geben uns nur die Wenigsten wertvolle Ausrüstung ab. Unsere miese Ausstattung hält die anderen Kämpfer aber nicht davon ab, uns ins Gefecht zu schicken. Zu Pferd bei den Ställen angekommen, teilt sich die Gruppe auf, um die geflohenen Angreifer zu suchen – zum Glück finden wir nicht direkt das Lager der Schurken, sondern nur zwei verwundete Banditen, die in ihrer Second-Hand-Kluft auch nicht viel besser dastehen als wir.

Wie schnell und gut wir mit den beiden fertigwerden, hängt dabei von unserem Können und nicht (nur) von abstrakten Charakterwerten ab. Je nachdem, welche Waffe wir schwingen, liegt der Schwerpunkt im Kampf anders: Ein Streithammer zertrümmert Rüstungen, Schwerter fügen leicht ge-



Interview

Als einer der führenden Köpfe von Warhorse und Entwickler-Veteran – er war der Lead Designer von Mafia – kennt sich Daniel Vávra mit den Tücken der Branche bestens aus. Kickstarter sieht er als große Chance für unabhängige Entwickler, erklärt er uns im Interview.

GameStar Seid ihr nach dem großen Erfolg auf Kickstarter ein bisschen schadenfroh, weil alle großen Publisher dachten, dass euer Spiel keine Zielgruppe finden würde?
Daniel Vávra Uns geht's nicht um persönliche Gefühle, aber ich bin froh, dass wir einen Weg gefunden haben, ohne die Leute auszukommen, die nicht mit im Boot sind. Wir sind ja nicht die einzigen oder ersten, die es über Kickstarter versuchen: Spiele wie Star Citizen oder Next Car Game haben bewiesen, dass es einen anderen Weg gibt; einen Weg, die Dinge, die du wirklich machen möchtest, ohne Kompromisse umzusetzen. Anfangs war ich etwas besorgt, ob der Input der Community uns nicht überfordern würde, aber es ist großartig! Die Leute liefern uns Informationen zu fast jedem Element des Spiels. Neulich hat mir ein Fan erzählt, dass wir die falschen Hühner im Spiel haben – die Hühnerrassen im Mittelalter waren nämlich nicht weiß, sondern braun. Er hat uns sogar Bilder geschickt, wo auch immer er die her hatte (lacht). Es gibt jede Menge solcher Menschen, die geduldig den Release erwarten und uns wirklich weiterhelfen.

▶ Wie wird sich das Spielerlebnis mit dem per Stretch Goal ermöglichten weiblichen Charakter realistisch verändern?

◀ Es gab einige Beschwerden über Sexismus, weil eine Heldin historisch bedingt nicht die gleichen Möglichkeiten wie eine männliche Hauptfigur haben kann. Es gab im Mittelalter natürlich heldenhafte Frauen wie Johanna von Orleans und auch 1403, im Bürgerkrieg, haben Frauen manchmal mitgekämpft – bis es von den Generälen verboten wurde. Wir hätten also die Chance, die Geschichte einer starken Frau zu erzählen, die versucht, aus den gesellschaftlichen Schranken auszubrechen. Aber das ist nicht die Art von Geschichte, die ich erzählen möchte, denn es würde nur um eine Person gehen, nicht um die Geschichte selber. Auf Wunsch der Fans wird es jetzt eine Quest-Reihe geben, die mit der Hauptgeschichte verwoben ist und ihre Faszination vor allem aus den vielfältigen Problemen zieht, mit denen sich Frauen damals konfrontiert sahen. Die Heldin wird ganz andere Strategien anwenden müssen als der männliche Hauptcharakter, damit die Spieler erleben können, was es heißt, eine Frau im Mittelalter zu sein. Geschrieben war ihre Geschichte ja bereits, wir haben sie einfach spielbar gemacht. Ich mag die Idee; ich musste mich nicht dazu zwingen, sondern habe sie inzwischen echt liebgewonnen.

DB Mobility Networks Logistics

Kein Job wie jeder andere:
Azubi (w/m) mit Übernahmegarantie.

Täglich für Hochspannung sorgen und gemeinsam mit Kollegen Milliarden Kilowattstunden zähmen: Azubi (w/m) zur Elektronikerin für Betriebstechnik bei der DB – einer von 50 spannenden Ausbildungsberufen, für die wir jährlich mehr als 3.000 begeisterte Azubis suchen. Werde Teil einer der größten Familien Deutschlands.

Für Menschen. Für Märkte. Für morgen.

Finde raus, was zu dir passt!

deutschebahn.com/schueler

DBKarriere DBKarriere YouTube DBKarriere

In der neun Quadratkilometer großen Spielwelt erkunden wir Städte und **Burgen** ...

... in denen wir **Quests** annehmen und unseren Charakter weiter aufrüsten.

Mit unseren **Entscheidungen** machen wir uns nicht nur Freunde.

Große **Belagerungen** sollen seltene, beeindruckende Erlebnisse werden.

Ohne Drachen, aber mit Gewölben: Auch **unter der Erde** gehen wir auf Entdeckungstour.

panzerten Gegnern schweren Schaden zu. Weil wir zu Beginn sowieso keine Wahl haben, spricht das Schwert des mürrischen Burgschmieds. Wildes Klingengefuchtel bringt uns jedoch nicht zum Ziel, sondern höchstens einen Schlafplatz unter der Erde. Wir müssen taktisch vorgehen und in der Ego-Perspektive gezielt auf Schwachstellen einschlagen – in Echtzeit visieren wir die betreffende Stelle an. Trägt der Kerl einen Helm, sollten wir nicht auf den Kopf zielen, ist nur sein Schwertarm gepanzert, weichen wir auf leichter verwundbare Körperpartien aus. Der Bandit auf der anderen Seite der Klinge kennt das Spielchen leider auch, wir müssen also gleichzeitig seine Schläge blocken – klappt das Schwerterhakeln, können wir einen Kombo-Angriff mit Aussicht auf besonders viel Schaden anbringen. Die zweite Hürde auf dem Weg zum leichten Sieg ist unsere Ausdauer. Wer sich zu sehr und zu schnell verausgabt, kassiert Treffer, ohne selbst zum Gegenangriff übergehen zu können. Die Folge ist ein regelrechter Tanz der beiden Kontrahenten. Jeder umschleicht den anderen, um im richtigen Moment zuzuschlagen, immer bereit, die heransausende Klinge abzulenken oder auszuweichen. Sobald sich eine Lücke in der Verteidigung des Gegenübers öffnet, folgen schnelle, gut gezielte Angriffe, um die eigene Kondition zu schonen – eine spannende Mischung aus **Mount & Blade** und **Dark Souls**.

Vom Bauern zum Panzerreiter

Die Choreographien für die Kämpfe hat sich Warhorse bei echten Schwertmeistern abgeschaut, die wiederum nach alten Fechtbüchern aus dem Mittelalter kämpfen. Die Entwickler wissen allerdings auch, dass sich dieser Kampfstil vor allem auf die höheren Gesellschaftschichten erstreckte, Bauern und Banditen sprangen mit ihren Feinden ganz anders um als die adligen Herrn. Ob sich so vollkommen ungleiche Kampfstile bis zur Veröffentlichung umsetzen lassen, ist aber noch ungewiss. Zumal auch das derzeitige Prügelsystem noch nicht ansatzweise fertig ist. Eine Sache ist allerdings relativ sicher, die Kämpfe werden sich nicht nur an Schwertvirtuosen richten, um **Kingdom Come** auch für Fechtanfänger spielbar zu machen. So lassen sich etwa Rüstungsteile zerstören und Gliedmaßen verletzen – unser Held ist davon nicht ausgenommen. Sofort tödliche Treffer und komplett abgetrennte Körperteile soll es aber nicht geben, obwohl sie realistisch wären. Dass zu viel Hardcore abschrecken kann, weiß Daniel Vávra aus eigener Erfahrung: »Es gab auf der PlayStation ein Samurai-Spiel, das wirklich gnadenlos war. Ein Treffer am Bein und man konnte sich nicht mehr bewegen. Man konnte noch mit dem Schwert zuschlagen, aber lag im Wald herum. Das Spiel war so hart, dass ich nie länger als zehn Minuten durchgehalten habe.« Der Umkehrschluss sind aber keine simplen Casual-Kämpfe, Vávra und sein Team orientieren sich eher an **Fallout: New Vegas**. Selbst mit einem verkrüppelten Bein wird der Spieler noch bis in die nächste Stadt und zum Heiler humpeln können, nur eben wesentlich langsamer als mit gesunden Stelzen. Unverwundbar sind wir deshalb aber nicht, gerade in den größeren Gefechten mit etlichen Streitern müssen wir vorsichtig vorgehen.

Freies Talentsystem, packende Kämpfe und eine glaubwürdige Welt versetzen uns schon mal in Vorfreude auf die ersten Aus-

1403? Die Geschichte

Seit Kain und Abel wissen wir, wozu Streitereien zwischen Brüdern führen, die mittelalterliche Fassung der biblischen Geschichte erlebt im Jahr 1403 ihren Höhepunkt. Sigismund, der machtbewusste König von Ungarn, lässt seinen Bruder Wenzel, den abgesetzten deutschen König, schon 1402 festsetzen. Damit bringt er die Adligen gegen sich auf, die lieber eine schwache Marionette als einen starken König über sich haben wollen – es kommt in Böhmen, Wenzels Königreich, zu Unruhen und Kämpfen. Wenzel kann 1403 zwar aus der Haft fliehen (wir werden ihm im Spiel vermutlich dabei helfen) und weiterhin böhmischer König bleiben, die deutsche Königskrone bekommt 1411 jedoch sein Bruder. Die beiden ehemaligen Streithähne spielen später, 1415, noch eine unrühmliche Rolle bei der Verbrennung des Reformators Jan Hus, die in einer Kettenreaktion zu einem verheerenden Bürgerkrieg führt, den Hussitenkriegen (1419-1436).

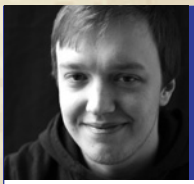
Die Zeit um 1400 ist heiß, denn die Kirche duldet in Glaubensfragen keine Widerrede. Ein **Spektakel** wie eine Hinrichtung können Langfinger ausnutzen.

flüge ins Königreich, allerdings gibt es auch noch genügend offene Fragen. Dass viele Spielelemente noch nicht fertig sind, geschenkt! Viel eher sorgen wir uns um zwei Dinge: Minispiele und die Vollständigkeit von **Kingdom Come**. Das erste Problem ergibt sich aus dem eigentlich hehren Ziel, den Spieler niemals aus der Illusion zu reißen. Er soll beispielsweise beim Schmieden oder Kochen (ja, beides darf man) niemals auf ein schnödes Menü stoßen, das nicht zur Mittelalterwelt passt. Stattdessen müssen wir Rohlinge in Form bringen und Klingen am Schleifstein zu vollwertigem Kampfwerkzeug machen. So gut diese Spielereien auch gemacht sein mögen, für einfache Tätigkeiten immer wieder die gleichen Abläufe wiederholen zu müssen, klingt in unseren Ohren nicht besonders spannend. Um keine Langeweile aufkommen lassen, sollen die Intermezzi mit steigendem Fertigkeitslevel kürzer ausfallen und – bei entsprechendem Ressourceneinsatz – gleich mehrere Gegenstände des gleichen Typs abwerfen. Laut Vávra gab es zur angekündigten Minispiel-Flut bisher keine negativen Rückmeldungen aus der Community, höchstens konstruktive Kritik: »Ein Fan hat uns gesagt, dass wir das Schwertschleifen falsch umgesetzt haben. Wenn die Klinge über den Stein gezogen wird und Funken schlägt, was bisher unser Feedback für den Erfolg war, macht der Schmied etwas falsch. Wir haben eine tolle Community, die uns hilft, solche Dinge auszuwetzen. Großartig!« Wir lassen uns natürlich gern positiv überraschen, bleiben aber vorerst minispiel-skeptisch.

Massen von Mini-Spielen

Die zweite große offene Frage wiegt weit schwerer: Ob und wann die beiden geplanten Nachfolgeakte von **Kingdome Come: Deliverance** erscheinen, kann bei Warhorse niemand garantieren. Im Augenblick reicht das Budget samt Kickstarter-Aufschlag nämlich nur für den ersten Akt, auch wenn in den hochpreisigen Backer-Paketen die beiden Abschlussepisoden bereits enthalten sein sollen. Dieses Ziel ließe sich jedoch nur mit dem doppelten Budget erreichen, bedauert der Teamchef. Man sehe sich zwar jetzt schon nach alternativen Finanzierungsmöglichkeiten um, versprechen wolle man jedoch nichts, was man später nicht einhalten könne. Am Ende entscheiden wahrscheinlich selbst für den begeistertsten Investor die Verkaufszahlen des ersten Akts, um weitere Mittel nachzuschießen. Vávra bleibt dennoch zurückhaltend optimistisch: »Ich glaube fest daran, dass wir mit dem Umsatz aus dem ersten Teil auch die letzten beiden finanzieren können.« Die Finanzierung zu sichern, dürfte das größte Hindernis für die Tschechen werden – wenn das jedoch überwunden ist, könnte sich in Prag durchaus ein virtueller Ritter zum Angriff rüsten, der das Fantasy-Monopol aufs Mittelalter zerbricht und mit Drachen, Trollen und Magiern aufräumt. JR

Beim Besuch in der Kneipe lässt sich das **Ausrüstungssystem** demonstrieren. Mehrere Lagen Kleidung und Metall in Kombination ergeben unsere Lebensversicherung.



Die große, vage Hoffnung

Jochen Redinger
Redakteur
jochenr@gamestar.de

Wenn die Jungs von Warhorse alles so hinkriegen, wie sie es jetzt planen, wird Kingdom Come: Deliverance ein absoluter Kracher. Das historische Setting ist spannend und neu, das Kampfsystem vielversprechend komplex, abseits der historischen Eckdaten winkt weitreichende Entscheidungsfreiheit. Dazu kommen etliche liebevolle Details wie der langsame soziale Aufstieg des Helden oder die Notwendigkeit, regelmäßig zu essen. Wie viele der angekündigten Elemente es ins fertige Spiel schaffen, steht jedoch noch genauso in den Sternen wie die Finanzierung des zweiten und dritten Aktes. Trotzdem übt das Schwertschwingerleben schon jetzt einen großen Reiz aus, das beweist der Raketenstart auf Kickstarter – mit mir als »Baron«. Die Alpha- und Betaphasen werden zeigen, ob und wo Warhorse Abstriche machen muss, die Vorfreude auf Kingdom Come schmälert das aber erst mal nicht.

Das berühmteste überlieferte Fechtbuch aus Deutschland stammmt von Johannes Liechtenauer (»Kunst des langen Schwertes«).