



Kingdom Come: Deliverance

Landwirtschafts-Simulator 1403

Die erste Alpha-Version des Open-World-Rollenspiels versetzt uns in ein sagenhaft authentisches Mittelalterdörfchen. Nur allzu viel Spiel steckt bislang noch nicht drin. Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Rollenspiel **Publisher:** Warhorse Studios
Entwickler: Warhorse Studios **Termin:** 4. Quartal 2015

Seit 2009 werkelt das tschechische Entwicklerteam Warhorse an einem überaus ambitionierten Rollenspielprojekt. Kingdom Come: Deliverance, ein Ego-Abenteuer im Stil von Skyrim. Der Clou an diesem speziellen Projekt ist sein Realismus. Die Handlung versetzt uns ins Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts. Nach dem Tod des Königs entbrennt ein Kampf um die Macht über das Land. Dieser Kampf betrifft auch unsere Spielfigur, Sohn eines einfachen Schmieds. Unser Dorf wird von einfallenden Truppen verwüstet, unsere Eltern kommen dabei ums Leben. Nun ist es an uns, in der Rolle des jungen Landburschen zum Helden zu werden – und zwar ohne mächtige Zauberei, ohne Drachen, ja ohne die geringste Spur von Fantasy. Das ist eine mutige Entscheidung, denn viele altbekannte Rollenspielelemente werden in Kingdom Come fehlen.

Nicht einmal das übliche Klassensystem wird es geben, wohl aber die genretypische Entscheidungsfreiheit. Alle Quests sollen unterschiedliche Lösungswege bieten, oftmals soll man dabei auch auf Gewalt verzichten können. Statt irgendwelcher Klassen soll unsere Spielweise die Entwicklung unseres Charakters bestimmen. Zum Halbgott in Menschenform können wir uns zwar nicht aufschwingen, wohl aber zum geschickten Dieb oder erfahrenen Krieger. Wir sind gespannt, wie sich dieses Konzept vom realistischen Mittelalter-Rollenspiel entfaltet – auch nachdem wir die jüngst erschienene Alpha-Version 0.1 gespielt haben. Die lässt nämlich kaum Schlüsse auf das angestrebte Spielgefühl zu.

Probefahrt des Technikgrundgerüsts

Bei dieser allerersten spielbaren Version von Kingdom Come handelt es sich um eine technische Alpha-Version. Das Ziel der Ent-

wickler ist also, bestimmte Technikfundamente des Spiels zu überprüfen, indem sie auf möglichst vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen ausprobiert werden. Konkret sollen die Grafikkarte, das Verhalten der NPCs, das Dialogsystem, das Bogenschießen und erste Quest-Mechaniken auf Herz und Nieren überprüft werden. Wie es sich für eine Alpha-Version gehört, mangelt es dabei nicht an Bugs und Fehlern. Eines beweist Warhorse Studios jedoch schon jetzt eindrucksvoll: Das Team weiß, wie man tolle Welten baut. In einem Blogbeitrag beschrieb Projektleiter Daniel Vavra kürzlich seine Frustration mit den Rollenspielwelten aktueller Spiele. Burgen, Drachenhorte und Banditenverstecke lägen lächerlich nah beieinander, überall verteilte Felswände verhindern, dass ein Spieler bestimmte Orte zu früh sieht. Das sei einfach nicht realistisch, doch Vavra macht auch



klar, dass Realismus wie bei den Arma-Spielen für große, leere Spielwelten sorgt. Seine Lösung: Er suchte nach interessanten Schauplätzen der Landeshistorie, baute sie basierend auf ihrer realen Topografie in Spielegrafik nach und löschte all die irrelevanten Landstriche dazwischen.

Naturidylle und unfertige Mechaniken

Das Endergebnis ist ein auf neun Quadratkilometer komprimierter, halb authentischer und halb erdachter Open-World-Schauplatz. In der technischen Alpha ist nur ein kleiner Teil davon enthalten – das Dörfchen Sampose. Das ist nicht viel, doch dieses Dörfchen sieht einfach klasse aus! Basierend auf der CryEngine 3 hat das Team ein absolut glaubwürdiges Stück Böhmen gebaut. Dabei ist diese Spielwelt nicht einmal sonderlich aufregend, sie ist nicht spektakulär, es gibt keine irren Festungen auf Felsspitzen oder brodelnde Lavagraben. Stattdessen haben wir den Eindruck, diese Welt zu kennen. Sie wirkt echt. Kollegin Petra Schmitz rief beim ersten Betrachten des laufenden Spiels begeistert: »Das sieht ja aus wie bei mir hinterm Haus!« Und das muss einem Videospiel erstmal gelingen. In der Alpha durchstreifen wir eine Naturidylle, wie wir sie jederzeit im echten Leben vermuten würden. Die Hügel in der Ferne wirken ebenso stimmig wie der Nadelwald am Dorfrand oder die üppig bewachsenen Feldhaine. Die Sache mit dem Realismus hat das Entwicklerteam wirklich drauf. Etwas holpriger funktionieren jedoch all die interaktiven Elemente, von denen es bislang noch nicht allzu viele gibt.

Da wären etwa die Dorfbewohner, die jeweils ihrem eigenen Tagesablauf nachgehen. Wenn wir die Alpha starten ist es früher Morgen. Die Sonne steigt langsam den Himmel empor und die Bauern gehen auf ihre Felder, um dort zu arbeiten. Am Abend treffen sie sich in der Kneipe und nachts geht es an den heimischen Herd. Das funktioniert bereits, allerdings wimmelt es noch

vor Animationsbugs. Und das Fehlen von Weg- oder Questmarkierungen macht es knifflig, die zwei kleinen verfügbaren Aufträge zu erledigen. Im Dorf gibt es nämlich einen Bogenmeister, den wir nachmittags auf seinem Schießplatz am Waldrand antreffen. Doch um ein paar Pfeile zu verschießen, müssen wir zehn Groschen bezahlen und die haben wir nicht. Allerdings erzählt uns einer der Bauern, dass er vom Schmied genervt ist, der tagsüber laut seinen Hammer schwingt und abends schief auf seiner Flöte spielt. Stehlen wir das Instrument, verdienen wir uns ein Taschengeld – entweder kassieren wir es als Finderlohn vom Schmied oder der genervte Nachbar zahlt uns aus. Erst nach mehrmaligem Durchspielen lösen wir diese Aufgabe, ohne lange nach den richtigen Ansprechpartnern zu suchen. Noch sehen sich viele der Bauern zu ähnlich und noch sind sie alle namenlos. Dazu gelingt es der Kamera nur selten, Gespräche richtig einzufangen. Doch all diese Macken übersehen wir aufgrund des Alpha-Status' gnädig. Diese Software muss nicht leisten, was wir bei einem fertigen Spiel erwarten.

Zugang zur Alpha-Version

Wir erhielten unseren Alphazugang auf Anfrage direkt von den Entwicklern. Doch auch jeder Interessierte kann die Alpha ausprobieren – das hat allerdings seinen Preis. Zugang zur Alpha erhalten nur Unterstützer, die mindestens 30 Euro für die Kickstarter-Kampagne zum Spiel beigetragen haben oder die bei der aktuell laufenden Crowdfunding-Aktion auf der Webseite zum Spiel mindestens 45 US-Dollar ausgeben. Lohnt sich das? Wenn Sie wirklich nur die Alpha ausprobieren wollen, dann lassen Sie es besser. Der kleine Teil der Spielwelt und die wenigen Mechaniken sind schnell erlebt, unser Vorschauvideo auf DVD oder unserer Webseite fasst bereits alle relevanten Inhalte zusammen. Wenn Sie vom Projekt jedoch derart überzeugt sind, dass Sie jetzt schon zum Kauf des teuren Premium-Pakets entscheiden, dann ist die Alpha eine tolle Dreingabe. Bedenken Sie jedoch, dass das Entwicklerteam laut eigenen Angaben mittlerweile finanziell abgesichert ist. Alle derzeit gewonnenen Crowdfunding-Finanzien sollen in Zusatzfeatures fließen.



Ein Inventar ist bereits eingebaut, noch sind aber viele Elemente inaktiv.

Deshalb ignorieren wir auch, dass alle Dialoge derzeit noch unvertont sind und auch noch keine Gesichtsanimationen ins Spiel eingebaut wurden. Dass wir die besagte Flöte jedoch ohne Strafe direkt unter der Nase des Schmieds aus seinem Haus stehen können, ist dann aber schon bemerkenswert. Auch das Bogenschießen geht derzeit noch sehr zäh und ungenau von der Hand. Bei all der edlen Optik wirkt alles Mechanische – abgesehen von der flotten und direkten Steuerung – noch recht roh und unfertig. Lächerliche Platzhalterbärte zieren die Oberlippen der Männer im Dorf, eine Magd schwebt durch die Luft und wir hören Kühe muhen, die wir nirgendwo entdecken können. Ja, es ist unfair derart über eine Alpha-Version herzuziehen, doch gleichzeitig ist Sampose halt das am weitesten fortgeschrittene Stück Kingdom Come.

Der lange Weg zum fertigen Spiel

Die Entwickler bestätigten uns per Mail, dass andere Orte ebenfalls bereits fertig aufgebaut seien. Das kleine Dorf in der Alpha sei aber das funktionstüchtigste. An diesem Beispiel will das Team alle Tools und Gameplayelemente testen, verfeinern und dann auf das gesamte Spiel anwenden. Am Ende soll die Welt von Kingdom Come angefüllt mit Dörfern verschiedener Größe sein, mit zwei Städten und über 100 relevanten

Orten. Es soll Nebenaufgaben geben, Minispiele und diverse Beschäftigungen – von der Jagd bis zur Alchemie. Von alledem gibt es in der Alpha bislang noch nichts zu sehen, doch die Macher sind optimistisch.

In den kommenden Monaten soll das kleine Dörfchen Sampose immer besser funktionieren. Ein um den Jahreswechsel geplantes Update soll zusätzliche Spielsysteme und Beschäftigungen bringen, aus der Technikdemo Kingdom Come soll langsam das Spiel Kingdom Come entstehen. Wir zweifeln nicht daran, dass die Tschechen ihren ehrgeizigen Plan ernst nehmen, wohl aber am optimistischen Zeitplan. Bereits Ende nächsten Jahres soll der erste von drei Akten fertig sein, mit 30 Stunden Spielzeit und einer komplett fertig gestellten Spielwelt. Wir wären nicht überrascht, wenn sich das am Ende alles nach hinten verschiebt, behalten Kingdom Come und sein Alpha-Dörfchen aber zukünftig mit Interesse im Auge.

Wir werden Sie auch zukünftig über den aktuellen Status des Projekts informieren und objektiv einschätzen, wie es darum bestellt ist. Bislang ist es nämlich noch viel zu früh, den allerwichtigsten Aspekt von Kingdom Come einzuschätzen: den Spielspaß. Die Welt des Rollenspiels zu erkunden, unterhält bereits erstaunlich gut, doch das ist mehr virtuelles Sightseeing. Am Ende wird aber zählen, ob wir uns in der Rolle unsere

Spielfigur wohlfühlen, ob uns die Geschichte fesselt und ob alle Spielmechaniken so funktionieren, wie sie sollen. Wir hegen keinen Zweifel daran, dass die Tschechen ihr Projekt – egal ob pünktlich oder mit etwas Verspätung – fertigstellen. Doch wird Kingdom Come: Deliverance in der Rollenspiel-Oberliga mitspielen? Wird es vielleicht zu sperrig und unbequem, sodass es nur ein Nischenpublikum anspricht? Enttäuscht es vielleicht sogar am Ende, weil es bislang erfolgreich immer größere Erwartungen schürt? Wir bleiben am Ball! **SS1**



Ich will das spielen, jetzt!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich bewundere den Ehrgeiz der Tschechen, sich ein derart großes Projekt vorzunehmen. Kingdom Come: Deliverance hat riesige Ambitionen. Allein die offene Spielwelt mit sinnvollen Inhalten zu füllen, mit Spielmechaniken und der Illusion einer lebendigen Welt, ist echte Schwerstarbeit. Dann soll es auch noch Schlachten geben, Belagerungen, Reittiere, ein ausgefeiltes Kampfsystem und spannende Quests. Nichts davon scheint derzeit auch nur ansatzweise fertig zu sein. Sind die Jungs und Mädels von Warhorse also irre? Ich denke, sie planen sehr optimistisch. Gleichzeitig traue ich ihnen zu, diese Leistung am Ende wirklich zu erbringen. Doch ob dabei ein elegantes, feingeschliffenes Abenteuer oder eine frustrierende, halbfertige Angelegenheit herauskommt, kann ich beim besten Willen nicht absehen. Das entscheidet sich in den kommenden Monaten Entwicklungszeit und das hängt sicherlich auch vom Budget des Teams ab. Seit der Alpha nehme ich Kingdom Come jedenfalls absolut ernst, genauso zweifle ich nicht am Ehrgeiz des Teams. Nicht umsonst gibt es in der Kletterei den Begriff der »tschechischen Routen«. Das sind meist die gefährlichsten und schwierigsten Wege zum Gipfel. Er macht es sich anscheinend gern schwer, der Tscheche. Dann macht Warhorse Studios ja alles richtig.



Die Dorfbewohner haben alle ihren Tagesrhythmus. Abends wird etwa daheim gekocht.

