

Wir sollen auch an einer Schlacht teilnehmen. Die sieht dann vielleicht aus wie hier auf dem einzigen Entwicklerbild in diesem Artikel.

Kingdom Come: Deliverance

SPASS IM SCHLAMM

Genre: Rollenspiel Publisher: Warhorse Studios Entwickler: Warhorse Studios Termin: 4. Quartal 2016

Auf DVD: Preview-Videos

Diese mittelalterliche Welt setzt schon in der Beta neue Rollenspiel-Maßstäbe!

Von Martin Deppe

Matsch. Überall Matsch. Auf den Dorfwegen, auf den verschlungenen Waldpfaden, auf den Höfen, auf dem Steinbruchgelände. Dazwischen Pfützen voller kleiner Kreise, die sich für Sekundenbruchteile bilden, wenn ein Re-

gentropfen reinklatscht. Immer wieder fallen uns die Augen kurz zu, die Umgebung verschwimmt – wir sind hundemüde. Doch als wir in einer Kate endlich eine Pritsche finden, können wir vor Hunger nicht schlafen.

Dabei hat das Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance so wunderschön angefangen! Strahlender Himmel, darunter ein malerisches Dorf. Vor einer Schänke, auf die kein Schild hinweist, ein paar grobe Tische und

Bänke, Soldaten und Arbeiter trinken langsam, auch ein Händler ist darunter, der nebenan seine Waren feilbietet – das finden wir erst heraus, als wir ihn ansprechen.

Mount and Raid

Ansprechen werden wir in nächster Zeit viele Bewohner, und nicht alle wollen handeln, ganz im Gegenteil. Denn wir sind sozusagen im Auftrag des Herrn unterwegs: Als Henry,



In den Dialogen können wir je nach Stimmungslage protzen, drohen, schmeicheln und tricksen.



Wir haben Reeky (hinten) aufgespürt. Seine Spießgesellen greifen mit Schwert und Schild an.

Sohn eines Schmieds, sollen wir eine Reihe von Überfällen aufklären, deren Zeugen und Mitwisser einer nach dem anderen brutal beseitigt wurden. Und so schickt uns Sir Robard, Hauptmann der Garnison von Burg Talmberg, auf eine Spur, die wir selbst entdeckt haben: Ein gewisser »Reeky« hat mit den Morden zu tun. Dass wir an den Anführer der Burgwache berichten, der an seinen Lehnsherr Sir Divisch von Talmberg berichtet, der an Lord Sir Radzig Kobyla berichtet, zeigt, was für ein kleines Licht wir sind.

Doch die Jagd wird zur Schnitzeljagd: Statt zu einem großen Kreuz auf der Landkarte zu reiten, müssen wir über Multiplechoice-Dialoge mit den Dorfbewohnern ermitteln, wo der Kerl stecken könnte. Schnell finden wir heraus, dass Reeky eigentlich Hynek heißt, aber Reeky (»Stinker«) genannt wird, weil er a) Sohn eines Gerbers ist und b) es mit der Körperpflege nicht so genau nimmt. Es sei denn, eine gewisse Adela steige mit in die Wanne. Also suchen wir die Maid im örtlichen Badehaus auf und erfahren, dass Reeky im Wald verschwunden ist, voller Angst und total betrunken. Ach ja, Geld habe er auch noch vergraben, berichtet sie, beim Vater auf dem Hof in der Nordecke am Zaun.

Kingdom Come: Deliverance spielt im Jahr 1403. König Wenzel IV. wird von seinem Halbbruder Sigismund abgesetzt und verhaftet. Das Rollenspiel basiert auf diesen historischen Ereignissen, statt Drachen und Einhörnern bekommen wir es mit Söldnerheeren zu tun, die unter anderem unsere Familie auf dem Gewissen haben. Kingdom Come ist kein Spiel, das uns mit der Nase auf alles stupst, Ausrufe- und Fragezeichen über Questgeber tackert und mit rot einge-

blendeten Linien zum Ziel dirigiert. Nein, hier müssen wir vieles selbst herausfinden. Wo genau sich Reeky im Wald versteckt haben könnte, weiß nicht jeder Dorfbewohner – der eine war zu betrunken, um sich an das Versteck zu erinnern, der andere erzählt immer nur, dass Reeky unbeliebt sei und stets in falscher Gesellschaft. Wir können drohen und freundlich sein, uns als Reekys bester Freund oder schlimmster Alptraum ausgeben – alles hat Konsequenzen. Wenn wir zum Beispiel einem Soldaten per Dialogauswahl drohen wollen und scheitern, kann der Kerl uns angreifen. Erst mit dem richtigen Gesprächspartner und richtigem Auftreten finden wir heraus, wo Reekys Versteck liegt.

Ein ganz normaler Typ

Wir befehligen keine Armee wie in Mount and Blade 2, wir besitzen keine Festung,

führen keine Belagerungsschlachten an (obwohl wir im fertigen Spiel an einer teilnehmen sollen). Unser Henry ist kein Superheld. Das »immer wieder fallen uns die Augen zu«, das wir oben beschrieben haben, stimmt wortwörtlich: Wenn Henry zu lange ohne Schlaf bleibt oder zu wenig isst, wird der Bildschirm immer wieder kurz von oben nach unten schwarz (Augenlider gehen zu), oder die Umgebung verschwimmt (Henry ist schlecht vor Hunger). Allerdings sollten wir uns spätestens bei Einbruch der Dunkelheit sowieso Bett, Strohmatten oder Pritsche suchen, denn nachts ist es richtig, richtig dunkel – da merkt man erst, wie stark heutzutage die Lichtverschmutzung durch Städte und Fahrzeuge ist. Wir können eine Fackel entzünden, doch das sieht zwar hübsch aus, erhellt aber nur die nächsten paar Meter. Aber auch jenseits von Hunger und Schlafmangel



Sind das die schönsten, weil realistischsten Wälder der Spielegeschichte?

Das Nahkampfsystem



Der anvisierte Gegner bekommt ein Sternsymbol, mit der Maus (oder dem rechten Analogstick) bestimmen wir, wohin unser nächster Schlag gehen soll (hier: auf den Kopf). Gleichzeitig sollten wir beachten, wohin der Gegner ausholt – auch auf den Kopf. Aber unseren.



Wir blocken einen Schlag mit unserem eigenen Schwert ab, das geht mit der Q-Taste. Dauerblocken ermüdet aber enorm, da wir das Schwert ständig hochhalten müssen. Generell müssen wir sehr gut mit unseren Kräften haushalten. Auch ein hoher Agility-Wert hilft.



Mit der Zeit lernen wir auch Kombos und Perks. Dann können wir zum Beispiel mit dem Knauf unseres Kurzschwerts (rechts oben) zuschlagen und den Gegner so umwerfen. Oder wir zielen von unten Richtung Kopf. Oder wir weichen seitlich aus und schlagen dabei zu.



Geschafft! Unser Angreifer lässt die Waffe fallen – und sein Leben. Allerdings war er auch nicht gerade dick eingemummelt, bis auf Lederhandweste und -handschuhe hatte er kaum Rüstungsschutz. Gegner mit Kettenhemd oder gar Plattenpanzer sind da ganz andere Kaliber.

ist Henry kein Superheld. Wie alle anderen Figuren im Spiel hat er keine exorbitanten Hitpoints, sondern immer dieselben. Wie viel Schaden er mit einem Schwerttreffer aussteilt oder einsteckt, hängt stark von seiner Ausrüstung ab. Ein Plattenpanzer ist zum Beispiel ideal gegen Angreifer mit Schwert, weil die Klinge schlicht nicht durchkommt. Doch wehe, unser Gegenüber schwingt eine Keule oder gar einen Kriegshammer – dann werden wir in unserem Panzer zusammengeprügelt. Mit der falschen Rüstung und übermüdet in den Kampf zu ziehen, ist deshalb eine schlechte Idee. Die richtige Vorbereitung (auspennen, essen, umziehen, Waffenwahl) kann über Sieg oder Tod entscheiden!

Einmal um den Block hauen

In der Beta konnten wir das Kampfsystem bereits ausführlich ausprobieren. Unser erster Kampf dauerte mehrere Minuten, und unser einziger Gegner hat uns windelweich geprügelt – mit seinem Holzsword. Weil wir blöderweise unseren eigenen Artikel nicht gelesen haben und völlig übermüdet in die schlammige Trainingsarena gewankt sind. Kingdom Come hat nämlich ein komplexes Kampfsystem, das auf Schlag und Stoß, Block und Parade basiert. Und ganz nebenbei die Biophysik berücksichtigt: Wenn wir länger unser Schwert quer hochhalten, um Kopfschläge zu blocken, rauscht unser Aus-

dauerbalken gen Null. Umgekehrt verbraucht jeder Schlag Energie, wir müssen also stets haushalten, uns auch mal zurückziehen und Kraft für den nächsten Vorstoß sammeln. Wohin wir stoßen oder schlagen, bestimmen wir über die Maus: Ein anvisierter Gegner hat ein kleines, fünfgliedriges Sternsymbol. Wenn wir die Maus zum Beispiel etwas nach oben ziehen, wird der obere Sternzacken rot – unser nächster Schlag zielt also auf den Kopf. Wenn wir nach rechts unten zielen, wird's ein Aufwärtsschwung, und so weiter. Gleichzeitig spielt die Ausrüstung des Geg-

ners ein Rolle: Unbehelmte Widersacher sind natürlich prädestiniert für Kopfschläge, Feinde mit Schild sollten wir an ihrer ungeschützten Körperhälfte attackieren.

Robin in da Hood!

Mit sehr viel Übung geht das komplexe System recht gut von der Hand, allerdings finden wir die alternative Controllersteuerung dezent besser, denn hier können wir mit dem rechten Stick die Schlagrichtung leichter vorgeben als durchs Mausverschieben. Trotzdem: Es macht Spaß, das System lang-



In der Dorfschänke finden wir zu fast jeder Tageszeit und bei jedem Wetter trinkfeste Gäste.

sam zu durchschauen und Angreifer immer besser zu »lesen«. Denn deren Schläge kommen auch nicht aus dem Nichts, ein Gegner muss genauso zielen und ausholen, allerdings ist ab spätestens drei Feinden gleichzeitig Schicht im Schacht, wenn sie halbwegs ebenbürtig bewaffnet sind.

Viele Situationen sollen wir im fertigen Spiel deshalb mit unterschiedlichen Vorgehensweisen lösen können. Zum Beispiel eine Übermacht schon mal durch Fernkampf dezimieren. Der funktioniert jetzt schon ordentlich – erneut nach reichlich Übung. Denn wenn wir zu Pfeil und Bogen greifen, gibt's kein handelsübliches Fadenkreuz, stattdessen müssen wir wie beim klassischen Bogenschießen ohne Visier entlang des leicht schräg gehaltenen Pfeilschafts zielen, je nach Entfernung überhöhen und bei sich seitlich bewegenden Gegnern auch noch vorhalten. Wer das ein paarmal versucht hat, sieht Robin Hoods Kunstschüsse mit ganz anderen Augen!

Pommel auf Mütze

Je nachdem, wie oft und erfolgreich wir eine Waffenart einsetzen, desto höher wird ihr Level. Dazu kommen Perks, mit denen wir etwa beim Bogenschießen zoomen können. Ein Fadenkreuz kriegen wir aber trotzdem nicht. Oder wir schalten bei einem Schwert-Levelup Komboangriffe frei, um etwa einen Pommel Strike (kein Tippfehler, Pommel ist Englisch für Schwertknauff) zu nutzen: Mit dieser Kombo hauen wir unserem Duellanten das kugelige Schwertgriff-Ende auf die Mütze, was den Burschen zu Boden wirft.

Außerdem muss es ja nicht immer rohe Gewalt sein, um ans Ziel zu kommen, wir können auch schleichen, Schlösser knacken, uns durchquatschen. Auch dabei spielt das Outfit eine große Rolle. Wenn wir nicht von selbst draufkommen, dass ein raschelndes Kettenhemd beim Anschleichen dezent overdressed ist, sehen wir es im Charakterbildschirm am Visibility-Wert. Oder merken es allerspätestens, wenn wir eine Horde erzürnter Räuber an der Backe haben. Das fertige Spiel soll übrigens auch erkennen, wie sehr unser Outfit auffällt: Wer in



Hier dienen lediglich ein paar Planken als Brücke. Ob sie unser Pferd tragen?

Räuberklamotten auf dem Marktplatz herumläuft, stößt auf ungefähr so viel Wohlgefallen wie ein schwarzgelb gewandeter Dortmund-Fan auf Schalke.

Lost in a Forest – all alone

Rund 16 Quadratkilometer soll Kingdom Come in der fertigen Version umfassen, das entspricht ungefähr dem Hauptgebiet aus The Witcher 3. Wie schon die Warschauer Kollegen von CD Projekt hat auch der Prager Entwickler Warhorse die Landschaft zum Star in seinem Spiel gemacht. Selbst beim oben erwähnten Dauerregen und entsprechend verschlammten Wegen ist die Natur atemberaubend. Vor allem die Wälder haben uns beeindruckt, denn hier ist kein Baum wie der andere, alles wächst organisch, blumige Lichtungen wechseln sich ab mit dichtem Unterholz, durch das wir kaum durchkommen. Ohne einblendbare Landkarte wären wir da schnell aufgeschmissen, und selbst mit Karte haben wir zum Beispiel ein Räuberlager erst entdeckt, als wir schon fast drinstanden – so dicht ist der Wald, so unauffällig sind zwei, drei Leinenzelte.

Aber die Natur ist nicht nur fürs Auge da. Wir können im Wald beispielsweise Kräuter sammeln und in einer Art Minispiel Tinkturen brauen. Witcher-artige Magie soll es

aber nicht geben, selbst angeblich magische Amulette sind nur Placebos und verschaffen uns mehr Respekt bei der abergläubischen Bevölkerung. Dorfbewohner und Co. sind keine Statisten, Stichwort- oder Questgeber, sondern gehen ihrem eigenen Tagewerk nach. So haben wir Reekys Vater etwa je nach Tageszeit bei der Feldarbeit oder in seiner Gerberhütte gefunden, und eine Soldatenpatrouille kann auch mal quer durchs Dorf marschiert sein, bis wir sie endlich aufstöbern. Nur an der Freiluftschänke haben wir uns gewundert: Da haben die Gäste auch im Regen gebechert. Aber das waren noch harte Jungs damals. Und Mädchen! ★



Martin Deppe

@GameStar_de



Ich liebe Geschichte. Nicht dieses Jahreszahlen-Pauken und Könige-Auswendiglernen. Sondern herauszufinden, wie das einfache Volk gelebt hat, wie sein Alltag abließ, welche Werkzeuge es benutzte. Darum finde ich jedes Freilichtmuseum spannender als den dröfligsten Brokatteppich-Ballsaal in irgendeinem Schloss. Kingdom Come ist wie so ein Freilichtmuseum – mit dem Unterschied, dass seine Bewohner hier wirklich leben. Meine Rolle als Ermittler passt prima dazu, denn ich bin kein omnipotenter Herrscher oder Superhexer, sondern dicht dran an der Bevölkerung, ich muss mir Respekt verschaffen und auf meine Gegenüber eingehen. Dazu kommt ein Nahkampfssystem, mit dem ich mich endlich mal anfreunden kann, weil es komplex, aber nachvollziehbar ist. Und weil jeder Kampf eine neue Herausforderung wird, bei der schon die richtige Vorbereitung entscheidend sein kann. All das ist eingebettet in eine Spielwelt, die bei Sonne wunderschön aussieht – und es geschafft hat, dass ich mir nach einem Spieltag voller Regen und Matsch echt die Schuhe ausziehen wollte, damit mein Büroparkett nix abkriegt.



Die Ausrüstung ist entscheidend, wir können zum Beispiel mehrere Lagen Rüstung anziehen.