

Kingdom Come: Deliverance

DER SCHMALE GRAT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **13.2.2018**

Wir haben weltexklusiv und ohne Einschränkungen die Kampagne von Kingdom Come: Deliverance gespielt, um die wichtigste Frage zu beantworten: Funktioniert der Mittelalter-Realismus als Rollenspiel? Oder überspannt er den Langbogen? Von Dmitry Halley

Heiraten kann man ganz unterschiedlich. Trockene Gemüter stapfen einfach zum Standesamt und lassen sich den Ehestatus ohne jegliches Tamtam eintragen. Das hat dann in etwa den Charme einer Angelschein-Verleihung. Viele Romantiker wollen jedoch genau die Traumhochzeit, die Hollywood-Liebesfilme mit Glitzer und Glamour propagieren: Man gibt sich feierlich das Ja-Wort, Freunde und Familienangehörige erzählen herzerwärmende Anekdoten. Es gibt riesige Torten, Unmengen zu essen, alle sind schick angezogen. Die perfekte Geschichte.

Aber was wäre, wenn man in diesen Hollywood-Liebesfilm zusätzlich all die anderen Abläufe packt, die bei einer großen Hochzeit anfallen? Dann würden Kate Hudson und Ashton Kutcher in etlichen Szenen die richtige Location suchen, Einladungslisten planen, Kosten durchrechnen und über die Verteilung der Steuerklassen nachdenken. Nie-



Die Kämpfe von Kingdom Come sind schnell und brutal. Meist genügen drei Volltreffer auf ungeschützte Stellen, um einen Gegner außer Gefecht zu setzen.



Die Zwischensequenzen sehen gut aus, lediglich die Augen der Charaktere wirken recht leblos.



Landschaften kann die CryEngine einfach. Die Dörfer sehen unheimlich realistisch aus.

mand hätte Lust, sich so einen Film mit einer Lauflänge von 200 Tagen anzuschauen. Also gilt: Realismus macht nicht alle Geschichten besser.

Auch Kingdom Come: Deliverance geht in Sachen Realismus ein Risiko ein. In der Mittelalter-Open-World des Rollenspiels muss man essen, schlafen und auf das Haltbarkeitsdatum von Äpfeln, Broten und Bretzeln achten. Wer eine tiefe Schnittwunde kassiert, blutet langsam zu Tode, wer zu tief ins Glas schaut, wird auf Dauer zum Alkoholiker.

Oh, und selbst das wertvollste Geheimdokument hilft dem Spieler nicht die Bohne, wenn sein Charakter nicht lesen kann. Solche Simulati-

onszutaten klingen vielleicht im ersten Moment nach Mühsal, in der richtigen Dosierung können sie aber der goldene Schlüssel zu einer genialen Rollenspiel-Atmosphäre sein. Am Ende ist es eine Frage der richtigen Gratwanderung. Wir waren weltexklusiv bei Warhorse Studios in Prag, um genau dieser Frage nachzugehen: Wird Kingdom Come: Deliverance mit seinen Ideen ein neuer Genre-Meilenstein? Oder bleibt bei all dem Realismus der Spielspaß auf der Strecke?

Was wir gespielt haben

Knapp acht Stunden haben wir die Kampagne von Kingdom Come: Deliverance in vollem Umfang und ohne Einschränkung getestet. Diese Spielzeit reicht nicht im Ansatz aus, um einen knapp 50- bis 60-stündigen Abenteuerkoloss durchzuspielen, deshalb wurden uns einige zusätzliche Savegames bereitgestellt. Doch egal, in welchem Teil des Spiels wir uns herumtreiben, ein Ein-

druck überspannt alle Spielmechaniken und -bereiche: Kingdom Come nimmt sich Zeit.

Schon der Anfang der Kampagne zeigt modernen Blockbuster-Trends den Mittelfinger. Deliverance beginnt mit keiner großen Schlacht wie beispielsweise Dragon Age: Inquisition. Wir werden auch nicht zum Schaftott geführt wie in Skyrim. Statt mit Action-Spektakel startet unsere Hauptfigur Henry buchstäblich mit Langeweile. Denn in einem böhmischen Dorf des Jahres 1403 gibt's einfach nichts zu tun für einen Jungspund, der die Welt sehen und was erleben will. Der Vater hängt uns in den Ohren, dass wir endlich das Schmiedehandwerk erlernen sollen. Die Mutter zieht uns die Hammelbeine lang, weil wir zu viel Zeit mit Kumpels, Alkohol und der Bardame Bianca verplempern. Um beide Elternteile zu besänftigen, verbringen wir unseren ersten Tag im Spiel mit langweiligen Besorgungen. Das alles passiert wohl-gemerkt in Ego-Ansicht: Das Spiel bietet uns nur eine Kameraperspektive an.

Das lahme Dorfleben

Beim Kohlehändler einkaufen, bei der Burg etwas abholen, Zahlungen eintreiben, alles will von Hand erledigt werden. Wir nutzen prompt die erste Gelegenheit, die Arbeit links liegen zu lassen, weil wir schließlich was erleben wollen. Unsere Kumpels beabsichtigen, dem Maulhelden Deutsch (so heißt er, weil er aus dem »deutschen Teil« des Heiligen Römischen Reiches kommt) einen Streich zu spielen. Da machen wir natürlich eifrig mit und sammeln uns vor seinem frisch gestrichenen Haus, um die Fassade mit Kuhmist zu bewerfen. Im Anschluss prügeln wir uns mit dem Sohn von Deutsch, nehmen Reißaus, weil wir nicht zu viel Kloppe kassieren wollen, und, na ja, widmen uns danach wieder der liegengeliebten Arbeit. Gut, wir können noch bei Bardame Bianca für ein paar nette Worte vorbeischaun und mit einem reisenden Krieger ein bisschen Kampftraining betrei-



Die Weltkarte von Kingdom Come gehört zu den schönsten, die wir je gesehen haben. Sie sieht aus wie mittelalterliche Buchmalerei.



So sieht das Kloster (siehe Weltkarte) im Spiel aus. Es existiert übrigens heute noch.

ben. Aber danach geht's mit allen Einkäufen zu Papi, wir dürfen uns noch eine Standpauke für den Kuhmist-Streich anhören und schmieden dann mit ihm ein Schwert.

Schon in den ersten 30 Minuten kann man wunderbar erkennen, was Kingdom Come: Deliverance für ein Spiel sein will. Und noch wichtiger: was es nicht sein will.

Ein waschechtes Rollenspiel

Ein echtes Rollenspiel zeichnet weit mehr aus als Erfahrungspunkte, Levelaufstiege und verschiedene Klassen. Gerade in den letzten Jahren wurde die Trennlinie zwischen Action-Genres und Rollenspiel merklich verwässert. Doch Kingdom Come: Deliverance positioniert sich klar als Hardliner. Die tschechischen Entwickler haben genau verstanden, was ein waschechtes Rollenspiel ausmacht: Man schlüpft – Überraschung – in eine Rolle. Die komplette Spielmechanik ist darauf ausgelegt, den Spieler durch Gameplay fühlen zu lassen, was Henry ge-

rade durchmacht. Wenn der Kerl mit Langeweile konfrontiert wird, dann darf das Tutorial keine wilde Achterbahn sein. In Skyrim kann selbst ein Bogenschütze auf Level 1 präzise Kopfschüsse verteilen. Wenn hingegen Henry noch nie einen Bogen in der Hand hatte, dann kann man sich sicher sein: Er trifft einen Hasen auch aus zwei Meter Entfernung nur mit sehr viel Glück.

Und um einen Fall aus dem späteren Spiel vorwegzugreifen: Auch das Lesen ist eine eigene Fertigkeit. Falls wir hier erst einen niedrigen Fähigkeitswert haben, können wir Bücher zwar aufschlagen, die Buchstaben auf den Seiten werden aber so vertauscht, dass Wortgulasch entsteht. Wer sich Mühe gibt, kann die Zeilen trotzdem entziffern – eben genau wie jemand, der gerade so mit Ach und Krach lesen kann.

Das Genie von Kingdom Come

Wir sind beeindruckt, mit wie viel Detailverliebtheit Warhorse Studios jeden Aspekt von

Henrys Leben in eine konkrete Spielmechanik verwandelt haben, die uns als Spieler in eine Rolle schlüpfen lässt. Hier zeigt sich Kingdom Come schlichtweg genial: Wer zwei, drei Bierchen kippt, bekommt beispielsweise einen kurzzeitigen Bonus auf seine Werte – man wird schließlich mutiger.

Säuft man allerdings zu viel, fällt Henry in Ohnmacht und wacht Stunden später irgendwo wieder auf, bisweilen mit geleerter Tasche. Und wer kontinuierlich ins Glas schaut, kann irgendwann nicht mehr ohne Alkohol funktionieren. Plötzlich avanciert das süffige Zeug genauso zum Grundnahrungsmittel wie Essen. Verzichten wir darauf, darf Henry einen Entzug durchmachen.

Und das wirkt sich spielerisch aus, denn plötzlich fehlt uns im Kampf die Ausdauer. Nach zwei Schlägen geht uns die Puste aus und prompt segnen wir das Zeitliche. Zu Beginn der Kampagne ist Henry von solchen Problemen noch weit entfernt – allerdings weniger weit, als ihm lieb wäre: Kaum haben wir das Tutorial in der väterlichen Schmiede abgeschlossen, erblicken wir am Horizont eine feindliche Armee.

Mount & Blade vs. Kingdom Come

Und das ist tatsächlich historisch korrekt. Böhmen stand zu Beginn des 15. Jahrhunderts nämlich am Rande eines Bürgerkriegs. Der eigentliche Thronfolger hatte keine Lust auf das Königsamt, sein Halbbruder entführte ihn und brandschatzte das schutzlose Reich. Diesen Angriffen fällt auch Henrys Dorf zum Opfer. Wo wir gerade noch gähmend mit Vater ein Schwert schmieden, sehen wir im nächsten Augenblick, wie unsere Eltern und all unsere Freunde abgeschlachtet werden. Beim Stichwort »Abschlachten« räumen wir auch mal den Vergleich mit Mount & Blade aus der Welt: Die beiden Spiele könnten kaum unterschiedlicher

Zu Besuch

Beim Besuch bei Warhorse Studios standen die Entwickler Dimi Rede und Antwort zu Kingdom Come: Deliverance. Spielen konnte er aber komplett auf eigene Faust.



sein. Mount & Blade 2: Bannerlord strebt eine modulare Mittelalter-Sandbox an, in der Schlachten, Kämpfe und prozedural generierte Quests Hunderte von Spielstunden bieten. Doch wo Bannerlord im großen Maßstab denkt, geht Kingdom Come ins Detail: Deliverance ist ein Story-Spiel.

Henrys Rache an den Mördern seiner Eltern führt ihn durch insgesamt vier Stunden möglicher Zwischensequenzen. »Möglicher«, weil die Cutscenes natürlich von unseren Entscheidungen abhängen. Im Tutorial hätten wir beispielsweise auch darauf verzichten können, Deutschs Haus mit Dünger zu bewerfen. Dann hätte der Vater uns eben keine Standpauke gehalten.

Kämpfen ist nicht alles

Dieser Story-Fokus hat gravierende Auswirkungen auf die Kämpfe. Henrys Reise soll plausibel sein, schließlich wollen Warhorse Studios hier eine historisch korrekte Mittelalterwelt erschaffen. Und selbst im Mittelalter hat sich kein Schmiedejüngling im Alleingang durch eine ganze Armee gemeuchelt. In den ersten acht Spielstunden der Kampagne haben wir deshalb gerade mal eine Handvoll Kämpfe ausgetragen. Stattdessen verbringen wir die Zeit damit, Henrys Eltern vernünftig zu begraben. Danach heuern wir in der Stadt Rattay an, verbringen eine Spielstunde mit simplen Patrouillen in den Gassen. Mal muss ein Streit zwischen zwei Einwohnern geklärt werden, mal lungert ein Bettler an der falschen Stelle rum – nichts davon ist besonders aufregend. Abends vertreiben wir uns die Zeit durch Würfeln mit Kollegen (ein recht launiges Minispiel).

Auch nach dem Einleben in der Stadt wird nicht direkt gekämpft: Stattdessen reiten wir mit dem eitlem Adelssohn Hans für mehrere Tage in den Wald, um Hasen zu jagen. Erst als Hans von zwei Söldnern entführt wird, wittern wir unsere Chance auf das erste echte Gefecht. Doch zu früh geüht.

Grandioses Kampfsystem

Die zwei Söldner sind viel zu mächtig für den schwächlichen Henry. Nach ein paar To-

den ändern wir die Taktik und lassen Hans bis in die Nacht in Gefangenschaft zappeln. Dann gehen die Schergen nämlich schlafen, wir schleichen uns ins Lager, binden den Adligen los und machen uns davon. Eine kreative Lösung, allerdings haben wir uns zu diesem Zeitpunkt allmählich darüber geärgert, dass wir wieder nicht kämpfen konnten.

Das liegt zum einen daran, dass das Kampfsystem viel zu hervorragend ist, um es nicht auszuprobieren. Was Schwertduelle in Kingdom Come so einzigartig macht, ist ihre Komplexität: Mit der Maus kann man präzise bestimmen, aus welcher Richtung der Schlag erfolgen soll. Genauso präzise entscheiden wir über unseren Block, Konterparaden und Ausfallschritte.

Das Spiel berechnet Kollisionen extrem detailliert: Wer einen Helm mit dem Schwert trifft, verursacht nur kleine Schäden. Landet die Klinge hingegen durch einen Stich zwischen zwei Rüstungsgliedern, strecken wir selbst harte Hunde mit zwei oder drei Treffern nieder. Wie im echten Leben erhöht sich unser Vorrat an Lebensenergie nicht auf magische Weise, wir können uns lediglich

durch Kleidung besser schützen. Außerdem verhält sich natürlich jede Waffe anders. Ein dicker Knüppel prügelt fiese Dellen in Plattenpanzer, ein Schwert arbeitet hingegen präzise. Und der Bogen schießt jeden Feind mit einem gezielten Kopfschuss auf die Bretter – die Kunst besteht hier darin, überhaupt zu treffen. Ein Fadenkreuz gibt's nicht.

Um es kurz zu machen: Viele Spiele haben sich bemüht, Schwertkampf aus der Ego-Sicht vernünftig zu simulieren. Chivalry und Dark Messiah of Might and Magic kann man hier als glänzende Beispiele erwähnen, doch keiner hat es bisher so gut gemacht wie Kingdom Come: Deliverance. Die Kämpfe sind komplex, man erweitert Henrys Arsenal um neue Kombos, die in einem Fighting Game gemeistert werden wollen.

Das Tempo-Problem

Es gibt aber noch einen weiteren wichtigen Grund, warum wir uns im Hans-wurde-entführt-Szenario über unser Versagen im Kampf ärgern. Und der mündet gleichzeitig in einen der größten Kritikpunkte an Kingdom Come: Das Spiel nimmt sich zu viel



Henry wird auch nach zig Levelaufstiegen nicht zum unbesiegbaren Superman. Ein fieser Fausttreffer ins Gesicht macht dem jungen Mann immer Probleme.



Die Adligen von Rattay müssen mit einer feindlichen Armee klarkommen und werden zu Henrys Schirmherren.

Zeit, echte Spannung aufzubauen. Nach sechs Stunden haben wir immer noch das Gefühl, uns im Tutorial zu befinden. Wir warten darauf, dass das Abenteuer richtig losgeht – bis uns dämmert, dass wir uns wohl schon mittendrin befinden. Das klingt jetzt erstmal wie ein Widerspruch zu dem, was wir vorher gesagt haben. Deshalb bitte nicht falsch verstehen: Dass sich Kingdom Come viel Zeit nimmt, Figuren einzuführen, uns Henrys Rolle wirklich spüren zu lassen und in Zwischensequenzen eine Geschichte aufzubauen, halten wir für eine klare Stärke. Allerdings wird eine ausführliche Geschichte nicht automatisch eine gute Geschichte.

Im Kern haben wir es hier nämlich mit einem ziemlich unspektakulären Plot zu tun. In wie vielen Fantasy-Geschichten wurde unser Dorf schon von Fieslingen überfallen? Wie oft haben wir Rache für den Tod geliebter Menschen geschworen? Die Heldenreise vom Farmer, pardon, Schmiedejungen hin zum mächtigen Kämpfer hat in der Gaming-Kultur so einen langen Bart wie die Floskel »We are excited« in E3-Präsentationen.

Zwei Ziele, ein Treffer

Auch bei den Charakteren fehlen uns bislang echte Highlights. Der eitle Adelssohn Hans findet uns bäuerlichen Schmied ganz furchtbar, hat aber eigentlich das Herz am rechten Fleck. Lehnsherr Sir Radzig fungiert als wohlwollender Beschützer. Und die Bösewichte geben sich (zumindest in den ersten acht Stunden) ausschließlich als macht-hungrige Eroberer und kaltblütige Mörder.

Dass die Story auf etablierten Pfaden wandert, hat freilich System. Lead Designer Daniel Vavra erklärt uns, dass ein recht ausgeglichener Held wie Henry Rollenspielern ermöglicht, ihn in diverse Richtungen zu entwickeln. Es gebe zwar nur ein einziges Ende, aber zig Wege dorthin. Doch so sehr das auch stimmen mag, die Spannung von Kingdom Come entwickelt sich in der Folge sehr gemächlich.

Vielleicht klären sich die Fragezeichen über der Story im Rest der Kampagne, trotzdem fehlen uns aktuell erzählerische Highlights, auf die wir mit dem Finger zeigen können. Da Kingdom Come: Deliverance vor

allem über die beiden Aspekte Story und Atmosphäre punkten will, ist das ungünstig.

Aber hey, wo das Story-Department kränkelt, trumps die Atmosphäre: Die Stimmung in der Spielwelt entpuppt sich als eine der größten Stärken von Kingdom Come.

So geht Historie

Das spätmittelalterliche Böhmen ist eine Wucht, nicht nur optisch. Klar, die CryEngine zaubert traumhafte Wälder und Dörfer, die Lichtstimmungen verlangen geradezu nach einem Foto-Modus. Aber auch die künstlerische Gestaltung weiß zu beeindrucken: So lebendig war das Mittelalter noch nie. Jeder Trampelpfad, jede Burg und jeder Fluss fügt sich organisch und vor allem einzigartig in die idyllische Landschaft.

Kombiniert man diese Präsentation mit Henrys spielerischen Möglichkeiten, dem Trinken, Essen, Schlafen, den Quests und Charakteren sowie dem authentischen Kampfsystem, dann entsteht daraus eine Atmosphäre, in der man sich einfach nur verlieren will. Im Design der Open World orien-



Die »Rose« in der Mitte zeigt unsere Angriffsrichtung, hier schlagen wir gleich mit Schwung waagrecht von rechts zu.



Fängt Henry an zu bluten, färbt sich der Bildschirm rot. Verbandszeug kann man sich im Kampf nicht anlegen.

Drei Fragen an Game Director Daniel Vavra

GameStar: Du bist ein Charakter in deinem eigenen Spiel. Wie ist es dazu gekommen?

Daniel Vavra: Die halbe Warhorse-Belegschaft ist irgendwo im Spiel. Wir wollten eigentlich Brian Blessed als Darsteller, aber das hat leider nicht geklappt. Allerdings orientierten wir uns beim Aussehen einer Figur an einem jungen Brian Blessed, also bärtig und recht stämmig. Na ja, und der einzige im Team, der so aussieht, bin ich – also wurde ich diese Figur.

Wieso heißt das Spiel Kingdom Come: Deliverance?

Namensfindung ist immer kompliziert. Wir haben eine Liste von griffigen Titeln aufgestellt und abgestimmt. Kingdom Come und Deliverance tauchen auf, wir mixten beide zusammen. Und dann weißt du immer noch nicht, was die Leute daraus machen. Wir wollten Kingdom Come eigentlich als Franchise-Namen wie The Elder Scrolls etablieren und die Leute sollten den ersten Teil vor allem Deliverance nennen. Wie bei Skyrim. Deshalb hatte unser erstes Logo ein riesiges Deliverance. Trotzdem nennen die Leute das

Spiel Kingdom Come. Das ist wie mit Playerunknown's Battlegrounds. Jeder kennt es als PUBG, obwohl es ursprünglich sicher anders geplant war.

Ihr distanziert euch von modernen »Freizeitpark-Open-Worlds«. Was heißt das für Kingdom Come?

Das ist das einzige Feature an Kingdom Come, das ich für riskant halte. In anderen Spielen fährst du durch die Landschaft, und alle fünf Sekunden buhlt irgendwas um deine Aufmerksamkeit. Ich will einfach irgendwo hingehen, und dann muss ich fünfmal kämpfen, zehn Schauplätze erkunden und vier Stunden später habe ich immer noch nicht meine Quest absolviert. Auch wir haben knapp 1.000 Hotspots auf der Karte, aber in geringerer Dichte. Unsere Quests sind komplexer als das, was man in anderen Spielen findet. Wir verzichten auf Füllmaterial, du musst als Spieler nach interessanten Dingen suchen.



tiert sich Kingdom Come eher an Red Dead Redemption als an Assassin's Creed. Heißt konkret: Man befindet sich hier nicht in einem Freizeitpark, wo hinter jeder Ecke Aussichtspunkte, Schatztruhen und andere Attraktionen auf uns warten.

Stattdessen spielt Deliverance bewusst mit Leerläufen. Mit Wäldern, in denen auch einfach mal nichts passiert. Man meint das nicht, aber solche ruhigen Landschaften kommen der Stimmung spürbar zugute, denn man wird viel neugieriger, was in der nächsten Siedlung auf einen wartet. Natürlich gibt's trotzdem eine Menge zu entdecken. Allein die zig Nebenquests sollen für Abwechslung sorgen.

Während unseres Spieldurchgangs konnten wir die leider nur anreißen. Einmal nahmen wir an einer historischen Fight-Club-Variante teil, ein anderes Mal sollten wir einer Leiche einen Ring abluchsen, ohne dass der Henker Wind davon bekommt. Laut Entwickler bemühe man sich bei jeder Quest, eine einzigartige Geschichte zu erzählen, statt formelhafte »Stangenware« zu produzieren.

Das werden wir allerdings erst in der Release-Fassung überprüfen können.

Typisch gibt's nicht

Ebenfalls eine Aussage der Entwickler: Die Welt fällt in etwa so groß aus wie das Hauptgebiet von The Witcher 3, knapp 1.000 »Hotspots« lassen sich auf der Karte finden – von Badehäusern über Wildschwein-Lager bis hin zu Ruinen. Aber solche Schauplätze setzt das Spiel dosiert ein, um sie jeweils stärker und abwechslungsreicher zur Geltung zu bringen. Ein gelungener Design-Schachzug, der sich auszahlt.

Stichwort »abwechslungsreich«: Vielleicht hattet ihr bis zu diesem Punkt Schwierigkeiten, euch auf Basis unserer Schilderungen das typische Gameplay von Kingdom Come vorzustellen. Nun, das mag daran liegen, dass man diesen typischen Spielablauf kaum findet. Wir lösen neue Probleme auf immer neue Arten.

So unaufgeregt bestimmte Tätigkeiten in den ersten Spielstunden auch daherkommen mögen, sie tauchen selten ein zweites

Mal auf. Dieser Eindruck wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass es für die meisten Probleme zig Lösungen gibt – mal klärt man einen Disput durch clevere Gespräche, mal durch simples Wegrennen, durch Diebstahl, Schleichen, Geld oder rohe Gewalt.

Wie schwierig ist es?

Der Schwierigkeitsgrad fällt dabei recht anspruchsvoll aus, überfordert aber gerade aufgrund der unterschiedlichen Spielweisen nicht. Generell ist Kingdom Come spielerisch nicht so »Hardcore«, dass man im Vorfeld diverse Tutorials wälzen müsste. Wer mit Geduld und Verstand an die Probleme herangeht, bleibt selten hängen.

Eine kleine Ausnahme bilden hier die Kämpfe, die in unserer Fassung selbst für Fighting-Game-Veteranen noch ziemlich knackig sind. Doch an der Balance will Warhorse bis zum Release generell noch stark feilen – hier muss man folglich abwarten.

Allerdings kommt man mit dem Schwert allein ohnehin an vielen Stellen nicht weiter. In einer Quest, die bis zu vier Stunden dau-



Die Lichtstimmungen sind ein Traum. Da stört's gar nicht, dass wir neben Hans herlaufen müssen, während er reitet.



Das Mittelalter konnte sehr brutal sein. Und Kingdom Come zögert nicht, das entsprechend eindrucksvoll zu illustrieren.

Inventar-Realismus

Auch bei der Inventarverwaltung bemüht sich Kingdom Come um Realismus. Anders als bei Gothic kann Henry nicht einfach 16 Schwerter in seine Hosentasche stopfen, sondern ist bereits mit wenig Gepäck überladen. Dafür legen wir Kleidung in mehreren Schichten an, um beispielsweise unseren Plattenpanzer mit einem Steppwams zu unterfüttern.



Ohne Fadenkreuz jagt es sich schwierig, zumal dieses Reh bis zu fünf Treffer einsteckt.

ern kann, schleusen wir uns undercover als Novize in ein Kloster ein, um einen Gangster zu entlarven. Blöd nur, dass wir nicht wissen, wie der Typ aussieht.

Der Name der Rose

Also müssen wir als Kloster-Detektiv spionieren und gleichzeitig die strikten Abläufe der Benediktiner-Mönche einhalten. Man steht um vier Uhr morgens auf, geht erstmal singen, danach wird stillschweigend gegessen, im Anschluss kommt das Gebet und so weiter. All diese Dinge muss man durch tatsächliches Gameplay absolvieren – und in

der spärlichen Freizeit fleißig forschen. Das spielt sich wie ein Mix aus Adventure und Der Name der Rose.

In unserem Durchlauf haben wir den Übeltäter entlarvt, uns dann aber mit ihm zusammengetan, um gemeinsam aus dem Kloster zu fliehen. Erzählen wir unserem Auftraggeber halt, dass der Kerl tot ist, obwohl er insgeheim über alle Berge flieht. Alternativ können wir unseren neu gewonnenen Partner auch jederzeit von hinten erdolchen – selbst nach der gelungenen Flucht.

Wer sich im Kloster übrigens wie ein Depp auführt, kann auch nach drei Stunden

»Questerei« rausgeworfen werden – Auftrag gescheitert. Es sei denn, wir rennen prompt mit dem Schwert in der Hand zurück ins Dormitorium und stechen den Übeltäter einfach ab. Geht auch. Spielerische Freiheit wird ganz groß geschrieben in Kingdom Come.

Schlachten gibt es selten

In einem Spielstand aus dem späteren Kampagnen-Verlauf befinden wir uns tatsächlich mal in einem Schermützel zwischen Soldaten und einer Söldnertruppe. Solche großen Gefechte sind selten und spielerisch komplex. Wir können die Schlacht beispielsweise komplett umgehen oder uns in der Nacht davor ins Feindeslager schleichen, um die feindliche Armee zu sabotieren. Wenn generische Bogenschützen aufgrund einer vergifteten Suppe plötzlich riesigen Dünnpfeil haben, dann zielt es sich im Schlachtgetümmel deutlich schwieriger.

Alternativ zündet Henry einfach während des Gefechts einen Heuhaufen an und verspermt den Schützen durch den Qualm die Sicht. Wenn wir uns wiederum zu passiv verhalten, kann es genauso gut sein, dass unsere eigenen Leute das Gefecht verlieren – hier kommt's darauf an, ob die KI unserer Jungs die der Gegner übertrumpfen kann. Das soll laut Entwickler Warhorse von der Ta-



Die Geschichte wird mit schicken Zwischensequenzen inszeniert, gewinnt inhaltlich aber keinen Innovationspreis.



In Deliverance gibt es viele Dialoge und Konsequenzen. Wir sollten genau überlegen, was wir sagen.

gesform abhängen. Simple Naturen hauen also einfach stumpf mit drauf.

Der verbindende Faktor aller Spielmechaniken ist der riesige Pool an Skills, der selbst The Elder Scrolls: Daggerfall neidisch machen würde: Es gibt Schwertkampf, waffenlosen Kampf, Bogenschießen, Schleichen, Trinken, Lesen, Schösserknacken und Dutzende weitere Fähigkeiten. Apropos The Elder Scrolls: Das Aufleveln funktioniert wie bei Skyrim über den Gebrauch. Statt Erfahrungspunkte zu »gründen«, gehen wir also in den Wald und schießen auf Hasen. Dadurch werden wir am Bogen besser und lernen mehr über die Jagd.

Wie funktioniert das Rollenspiel-System?

Stufenaufstiege schalten neue Perks frei. Wer viel säuft und seinen Trink-Skill verbessert, kann beispielsweise »lernen« nach einer durchzechten Nacht stets im eigenen Bett aufzuwachen. Quasi ein Alkoholiker-Autopilot. Handfestere Perks gewähren uns neue Kampf Talente. Viele Upgrades bringen aber gleichzeitig Nachteile mit sich: Henry kann seltener Hunger haben, doch dafür macht ihm ein leerer Magen deutlich mehr zu schaffen (auf Kosten von Ausdauer und

Gesundheit). Sogar hinter den Dialogen verbirgt sich eine Spielmechanik, die sich meistern lässt. Wir wählen regelmäßig den Ton, den wir anschlagen, also aggressiv, verständnisvoll oder nobel. Im Hintergrund rechnet das Spiel unser Gesprächstalent so wie den Grips unseres Gegenübers gegeneinander. Wer erfolgreich parliert, entlockt beispielsweise exklusive Infos.

Wird das was?

Über Kingdom Come: Deliverance schweben noch diverse Fragezeichen. Aktuell funktioniert Schnellspeichern beispielsweise nur mit einem kaufbaren Gegenstand. Da wir häufig kein Geld zur Hand hatten, waren wir auf Checkpoints angewiesen – und die fielen viel zu spärlich aus. Hier will Warhorse noch nachbessern. Außerdem haben wir natürlich diverse Dinge noch nicht ausprobiert, beispielsweise echtes Chaos zu veranstalten und zu schauen, wie die Einwohner von Böhmen reagieren. Zudem plagen das Spiel diverse Bugs, Glitches und Framerate-Probleme, die idealerweise bis zum Release im Februar 2018 ausgeräumt werden. Eine Sache steht aber schon fest: Kingdom Come wird ein spezielles Spiel, das bestimmte

How is she bothering you, Master?

Do you have to beg right here, Jane?

You call yourself a Christian, Armourer?

Drive the beggar away.

You should let her stay, Master Armourer.

Sort it out between you.



Es gibt diverse Minispiele wie Würfeln oder Schösserknacken, die durch die Bank Laune machen.



Dimitry Halley
@dimihalley



Anders als viele Schulkameraden fand ich Geschichtsunterricht immer klasse. Wenn die Kollegen mal wieder über den trockenen Wust der Vergangenheit zeternten, war meine Antwort immer: »Wartet mal ab, bis jemand Historie in einem coolen Videospiel zum Leben erweckt. Dann werdet ihr sehen, warum Geschichte super ist!« Gut, dann kam Assassin's Creed, aber das tricks-te ja durchaus mit seinem historischen Realismus. Es sei denn, George Washington hatte wirklich Parkour-Attentäter und hypnotische Zauberkugeln. So oder so, Kingdom Come: Deliverance ist der »Real Deal«. Hier wird das Mittelalter auf eine Art und Weise lebendig, die ich mir als Teenie immer gewünscht habe.

Dass man essen, schlafen und ackern muss, erhöht für mich nur das Mittendrin-Gefühl. Henry mag nicht der originellste Charakter sein, aber immerhin ist er mein Charakter und ich kann ihn ausleben, wie ich möchte. Ich weiß aber auch, dass ich der Typ für die Art Rollenspiel bin. Mir ist Atmosphäre wichtiger als Effektspektakel, deshalb habe ich mich schließlich damals in Gothic verliebt. Aber auch spielerisch bin ich bereit, mich auf die speziellen Möglichkeiten von Kingdom Come einzulassen: Deliverance ist bisweilen zäh und unkomfortabel, es fordert Neugier und Intelligenz vom Spieler.

Man muss sich darüber freuen, die letzten drei Quests besonders kreativ und ohne Gemetzel gelöst zu haben, statt sich darüber zu ärgern. Wer das kann, sollte Februar 2018 im Blick behalten.