

Kingdom Come: Deliverance

DAS TSCHIECHISCHE GOTHIC

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Koch Media** Entwickler: **Warhorse** Termin: **13.2.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Kingdom Come: Deliverance erschafft im Test eine der stimmungsvollsten offenen Welten, die wir je erlebt haben. Nach dem eher holprigen Start im Februar ist mit Patch 1.4 jetzt endlich auch ein rundes, sehr gutes Spiel daraus geworden. Von Dmitry Halley

Fangen wir mit einem Widerspruch an. Kingdom Come: Deliverance erinnert uns im Test an Gothic, obwohl es sich eigentlich als das genaue Gegenteil der Piranha-Bytes-Rollenspiele verkauft. Die Unterschiede sind dabei viel offensichtlicher als die Gemeinsamkeiten: Kingdom Come verzichtet in Gänze auf Fantasy-Kram wie Magie, Drachen oder Orks. Statt durch düstere Ruinen voller Untoter zu stapfen, erkundet man einen mittelalterlichen Landstrich Böhmens. Außerdem wird deutlich weniger gekämpft als in Gothic oder Elex. Trotz des rauen Szenarios ist Kingdom Come eher ein Spiel der Stirn als eines der Faust (oder des Schwertes). Und anders als viele Fantasy-Helden kann unsere Spielfigur Heinrich auch keine mehrtägigen Power-Märsche hinlegen, wenn er dabei Essen sowie Schlafen vergisst.

Mittel zum gelungenen Zweck

Die Story von Kingdom Come: Deliverance ist Mittel zum Zweck. Klingt vielleicht im ersten Moment hart, allerdings erreicht die Geschichte ihr Ziel mit Bravour: Schmiedesohn Heinrich wird im Zuge katastrophaler Ereignisse aus seinem Heimatdörfchen Skalitz quer durchs böhmische Land und damit auch durch alle großen Bereiche des mittelalterlichen Lebens geschickt. Wir erleben als Spieler das rege Handelstreiben im Städtchen Rattay, tauchen ein in die schmucklose

Routine eines Benediktinerklosters in Salsau, wildern in den Wäldern, erkunden Steinbrüche und Bergbaustollen, begutachten den Bau mittelalterlicher Belagerungsgeräte, bekommen ein Gefühl für all die aufblühenden Handwerkszweige des 15. Jahrhunderts. Schmiede, Bäcker, Wirte, Bader, Jäger, Spieler, Scharlatane und hussitische »Revoluzzer-Priester« – allein in der 30- bis 40-stündigen Hauptquest bleibt kaum ein Bereich unerschlossen. Trotzdem: Die er-

zählte Geschichte ist eine ziemlich seichte, konventionelle Heldenreise.

Auch Zeitgeschehnisse wie Ketzerverfolgung, der Angst vor dem Schwarzen Tod, Aberglaube oder der aufkeimende Zwist zwischen Reformatoren und der Kirche werden lediglich oberflächlich gestreift. Gerade von einem Rollenspiel hätten wir uns gewünscht, dass man sich mit Entscheidungen und Konsequenzen mitten in solche Themen hineinstürzt und beispielsweise in einem Span-



Kingdom Come zeigt sich durchaus explizit, wenn's um Gewaltdarstellungen geht. Körperteile kann man trotzdem nicht mit dem Schwert abtrennen.

Patch 1.4

Zum Start im Februar 2018 war Kingdom Come: Deliverance in keinem guten Zustand. Diverse Bugs und Glitches vermiest die ambitionierte Mittelalterreise, im Test auf GameStar.de sahen wir uns daher zu einer Abwertung gezwungen. Entwickler Warhorse hat seitdem aber konsequent am Spiel gearbeitet und es mit Patch 1.4 weitgehend repariert – diese Version testen wir hier. Wer wissen will, warum der Test erst jetzt im Heft ist, bekommt im Editorial weiter vorne in dieser Ausgabe eine ausführliche Erklärung.

schend, mal wieder für ein Rollenspiel Google bemühen zu müssen (Wir elenden, verweichlichten Stadtkinder).

Der »Auf dem Papier«-Widerspruch

Dieser »Auf dem Papier«-Widerspruch zieht sich durch das ganze Spiel. Wenn uns jemand erzählen würde: »Hey, da gibt's dieses Mittelalter-Rollenspiel mit Open World, in dem ihr nur zehn Prozent der Zeit mit Kämpfen verbringt, dafür 60 bis 100 Stunden mit Gesprächen, Schösserknacken und dem Herumstromern im Wald auf der Suche nach Hasen und Hirschen« – dann hätten wir wohl ziemlich verdutzt gefragt, wie so was Spaß machen kann.

In der Praxis macht unter anderem aber genau dieser Schwerpunkt Kingdom Come so einzigartig. Man muss sich natürlich darauf einlassen. Wer kein Faible für ruhige Momente oder ein zumindest grundlegendes Interesse am Mittelalter mitbringt, sollte diese Zeitreise vielleicht lieber auslassen. Umgekehrt kommen all die Spieler auf ihre Kosten, die bis zum kleinsten Handgriff in eine Rolle eintauchen wollen. Ein gutes Beispiel dafür ist gleichzeitig eine der besten Quests im ganzen Spiel: der Eintritt ins Kloster. Um einen geflohenen Verbrecher aufzutreiben, kann Heinrich unter falschem Namen zum Benediktinermönch werden und verschwindet für mehrere Tage hinter geschlossenen Klostermauern. Innerhalb des Konvents müssen wir nicht nur als Detektiv die Zielperson unter einem Haufen gleich gekleideter Mönche ausmachen, sondern uns auch peinlich genau an den Klosteralltag halten. Die komplette Quest kann locker vier bis fünf Stunden dauern, in denen keine



nungsfeld aus Denunziation und bauerlicher Angst seinen Weg finden muss.

Dass wir hier so ausführlich über die Handlung sprechen, hat natürlich seine Gründe: Wer Kingdom Come: Deliverance in der Hoffnung kauft, endlich mal wieder wie in einer Rollenspiel-Sandbox 400 Stunden mit dem Aufstöbern von feindlichen Lagern, Schatztruhen und neuer Beute zu verbringen und komplett frei über sein virtuelles Leben zu entscheiden, der dürfte eine Überraschung erleben. Deliverance ist kein Skyrim, sondern ganz und gar ein questbasiertes Story-Rollenspiel. Aber das soll überhaupt nicht nach Kritik klingen, denn mit dem Schwerpunkt auf Questdesign spielt Entwickler Warhorse eine weitere große Stärke von Kingdom Come aus.

Fetch Quests with Attitude

Wer nach knapp 30 Spielstunden mal einen Blick in sein Quest-Journal wirft, der könnte Kingdom Come schnell die falschen Vorwürfe machen. Dort findet man nämlich durchaus Aufträge der Güteklasse »Bringe mir 20 Hasenbeine«, »Sammele zehn Mohnblumen« und »Klaue fünf Wappenröcke«. Allerdings verbergen sich hinter diesen scheinbar eintönigen Aufgaben anders als bei den stumpfen Sammelquests eines Mass Effect: Andromeda fast immer unterhaltsame und/oder atmosphärische Tätigkeiten.

Um beispielsweise an die Wappenröcke zu kommen, muss Heinrich nachts klammheimlich in die Waffenkammer der Burg Talmberg eindringen. Die 20 Hasenbeine setzen indes eine erfolgreiche Jagd voraus: Hinter dem Erlegen von Tieren verbirgt sich ein stimmungsvoller Ausritt in den böhmischen Wald und das geschickte Handhaben des Bogens (Fadenkreuz gibt's nicht). Tja, und für die Mohnblumen muss man erst mal rausfinden, wie Mohnblumen überhaupt aussehen. Klingt nach einer banalen Kleinigkeit, aber kurioserweise finden wir's herrlich erfri-



Ihr Hurensöhne! Ich reiße euch den Arsch auf!

Die Tschechen drücken sich farbig aus, auch in der hervorragenden deutschen Vertonung.



Es gibt mehrere große Gefechte im Spiel, die sich trotz leichter Übersichtsprobleme ziemlich unterhaltsam spielen.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Kingdom Come ist ohne Zweifel eines der mutigsten Rollenspiele der letzten Jahre. Es ordnet nahezu alles dem großen Ziel unter, ein glaubwürdiges Mittelalter-Erlebnis zu erschaffen. Wenn es sein muss auch den Spielspaß. Exemplarisch dafür steht der erste Drill am Bogen, wenn ich nach mehreren Spielstunden als quasi machtloser Schmiedesohn endlich zum kampfkraftigen Soldaten ausgebildet werde. Meterweit fliegen meine Pfeile am Ziel vorbei, während ich von einem adligen – pardon – Arschloch verspottet werde. Nein, das fühlt sich nicht gut an. Aber es passt eben zu meiner Rolle als vollkommen untrainierter Schmiedelehrling. Wenn man sich denn darauf einlassen kann und damit klarkommt, alles andere als ein Held zu sein.

Denn in vielerlei Hinsicht erinnert Kingdom Come mehr an eine Alltagssimulation als an ein klassisches Rollenspiel. Ich muss schlafen, essen, Verletzungen sowie Krankheiten behandeln und sogar auf meine Körperhygiene achten. Das artet immer wieder in regelrechte Arbeit aus und kann stellenweise sogar hart nerven. Viele Spieler werden das hassen und Kingdom Come nach wenigen Stunden enttäuscht beiseitelegen. Wer allerdings auf Komfort und Genre-Konventionen verzichten kann, wenn er zum Ausgleich tief in ein faszinierendes mittelalterliches Leben eintauchen darf, der sollte sich Kingdom Come nicht entgehen lassen.

einzigste Faust fliegt. Und trotzdem erfordert sie vom Spieler ein cleveres Vorgehen.

Vielfalt triumphiert

Nahezu jede Quest lässt mehrere Herangehensweisen zu – meist rangieren die irgendwo zwischen Gesprächen, Diebstahl oder Gewalt. Zwei konkurrierende Schmiede können wir beispielsweise gegeneinander ausspielen, um am Ende maximalen Profit einzustreichen. Oder wir machen uns zum Champion von einem, um den Vertreter des anderen im ehrenhaften Duell ordentlich zu zerbeulen. Alternativ klauen wir einem Schmied einfach seine Prachtrüstung, so dass er dasteht, wie ein Depp.

Rein spielerisch fühlt sich Kingdom Come häufig an wie ein Adventure. Man ermittelt allein in der Story-Kampagne an diversen Tatorten, stellt Fragen, analysiert Menschen, sammelt Gegenstände. Aber hinter diesen Tätigkeiten verbergen sich stets Rollenspiel-Mechaniken – das erinnert ans legendäre Adventure-Rollenspiel Quest for Glory von 1993, nur eben in Open-World-Ausmaßen. Wer beispielsweise eine hohe Redekunst besitzt, erhöht seine Chancen in Gesprächen. Schlösserknacken muss man genauso durch aktiven Gebrauch der Fertigkeit verbessern wie das Schleichen, Kämpfen, Jagen und Saufen. Verbesserte Skills gewähren je nach Wahl zusätzliche Perks.

Spezialisierung mit Grenzen

Also staffieren wir unseren redegewandten Heinrich so aus, dass er bei Bauern aus Prinzip besser ankommt als beim Adel und in Städten natürlicher wirkt als in der Wildnis. Gleichzeitig achten wir auf saubere Kleidung und ein gepflegtes Äußeres, indem wir

den Kerl regelmäßig zum Bader schicken. Einige Fähigkeiten sind allerdings deutlich nützlicher als andere. Wer per Alchemie mächtige Tränke braut, erhöht sein Glück im Schleichen beispielsweise enorm. Schleichen (inklusive Meuchel-Perk), Schlösserknacken, Stärke und der Bogen erschienen uns ebenfalls überlebenswichtig. Mit hohen Werten in Reiterei, Kräutersammeln und Lesen erringt man hingegen selten große Vorteile – und das Saufen ist (wie im echten Leben) ein reiner Spaß-Skill. Inwieweit sich Heinrich spezialisieren kann, wird letztlich von der Kampagne beeinflusst. Man kommt als stumpfer Axt-Haudrauf nicht wirklich weit, weil Gespräche im Spiel so wichtig sind. Und wer komplett aufs Diebeshandwerk verzichtet, schlägt locker ein Drittel der Quests aus, die mit illegalen Aktivitäten zu tun haben. Mit den Skills setzt man als Spieler eher Akzente und eröffnet sich bei einigen Aufträgen alternative Lösungswege, als dass man wie bei Skyrim einen reinen Nah- oder Fernkämpfer spielt und sich aufs Klopfen konzentrieren kann. Apropos Kämpfe ...

Das Balance-Problem

Im Prinzip ist das Kampfsystem von Kingdom Come: Deliverance wirklich gelungen. Wer beispielsweise mit dem Schwert kämpft, kann über Zeit neue Kombos erlernen, im Gefecht mit der Maus präzise seine Schlagrichtung wählen, sekundengenauparieren. Ausweichschritte, Distanzen, Finten – das Spiel bietet all die Zutaten für hervorragende Duelle. Im tatsächlichen Spiel werden die Schwertkämpfe allerdings sehr ungelink ins Spielgeschehen integriert.

Da Gewalt ohnehin eher selten vorkommt, herrscht eigentlich stets ein Mangel an

HD-Update aktivieren

Wer sich Kingdom Come: Deliverance frisch bei Steam herunterlädt, muss unter Umständen ein bisschen herumfummeln, um die HD-Texturen zu aktivieren. Standardmäßig wird der neue DLC nämlich als »Installiert« angezeigt, er lässt sich im Spiel aber nicht so einfach einschalten. Der Trick: In der Steam-Bibliothek das Häkchen bei »Installiert« kurz entfernen und wieder setzen. Dann saugt Steam die benötigten Daten.



Vorher vs. nachher: Das linke Bild zeigt die Textur vor dem HD-Update, das rechte hingegen mit DLC.

Übung, um die Feinheiten der Schwertparade zu erlernen. Über weite Strecken ist das kein Problem, denn Strauchdiebe am Wegesrand lassen sich in der Regel mit wildem Angriffs-Geklicke ins Jenseits befördern. Im Rahmen der Hauptquest gerät man allerdings an einige Widersacher, die uns urplötzlich so ungespitzt in den Boden rammen, dass wir nach 20 Fehlversuchen in die Maus beißen wollen. Dass sich harte Duelle selbst im Vergleich zu anderen Brocken wie Dark Souls unfair anfühlen, hat zwei Gründe. Nummer eins: Die Kämpfe in Kingdom Come werden schnell fummelig. Da die Kamera tatsächlich in Heinrichs Kopf verankert ist, reißt der Bildausschnitt nach links oder rechts, sobald wir auf die Mütze bekommen. Die Zielerfassung springt regelmäßig wild herum, mit der Maus lassen sich manche Bewegungen nicht vernünftig ausführen.

Unfaire Vorteile

Nummer zwei: Die Gegner haben unfaire Vorteile. Wer als Verteidiger genau im richtigen Moment auf die Blocken-Taste hämmert, vollführt einen sogenannten »Perfekten Block«. Der kostet keine Ausdauer und ermöglicht einen direkten Konter, den der

Gegner wiederum ausschließlich durch einen perfekten Block abwehren kann. Das wird dann zum Problem, wenn der Gegner kaum was anderes macht, als perfekt zu parieren. Und nervt sogar noch mehr, wenn er zusätzlich einen nicht blockbaren Konterstich vollführt, der Heinrich ein Viertel der Lebensenergie raubt.

Auch beim Faustkampf verkanten sich Heinrich und sein Gegner gefühlt nach jedem dritten Schlag, allerdings endet das vor dem Erreichen eines bestimmten Skill-Levels immer damit, dass unser Held automatisch ein Knie ins Gesicht kassiert. So hält ein Glücks- beziehungsweise Zahlenfaktor Einzug in die Gefechte, der bei einem Action-Kampfsystem eher Probleme schürt statt Spielspaß zu fördern. Solche Diskrepanzen lassen sich leicht durch zukünftige Balancing-Patches beheben. Allerdings sind wir den Kämpfen im Spiel nach einer Weile meist aus dem Weg gegangen, weil sie schlicht weniger Spaß machen als alle anderen Tätigkeiten. Schleichen, Meucheln, Jagen, Bogenkampf – in diesen Disziplinen trainieren wir Heinrich zwar auch nur sporadisch, hier passt die Balance aber deutlich besser. Ironischerweise

entsteht daraus auch eine positive Kehrseite: Wenn wir im Wald ein feindliches Lager erspähen, tüfteln wir minutenlang, wie wir die Schurken am besten um die Ecke bringen, ohne den direkten Kampf zu suchen.

Kein Quicksave

Umso mehr vermissen wir in solchen Momenten das freie Speichern. Kingdom Come speichert den Spielstand gelegentlich beim Annehmen oder Ausführen von Quests, beim Schlafen im eigenen Bett und durch einen speziellen Gegenstand: Wer den Retterschnaps trinkt, macht damit ein Quicksave. In der Theorie soll das die Spieler zu behutsamem Vorgehen erziehen und sie im Zweifelsfall auch mal zwingen, mit Fehlern zu leben, weil man keine 30 Minuten noch mal spielen möchte. Und in Kingdom Come passieren einem außerdem dauernd dumme Fehler. Man besiegt jemanden im fairen Boxkampf, will ihm die Kohle abknöpfen, doch plötzlich jagt einen das ganze Dorf als Dieb. Man verlickt sich in einem Dialog. Oder rennt auf offener Straße in eine Patrouille, die einen in Windeseile nieder macht. Immerhin: Nach knapp 30 Stunden dürfte man genügend Vermögen haben, um immer ein paar Speicherschnäpse im Täschlein zu tragen. Und mit dem Patch 1.4 hält endlich auch eine »Save & Exit«-Funktion Einzug, die es deutlich leichter macht, das Spiel auch mal zu unterbrechen.

Verbesserte Technik

Zum Release im Februar war Deliverance ein ziemlicher Stammer. Und dieses Gestottere beschränkte sich nicht nur auf gelegentliche Sprünge in der Bildrate: Bei der deutschen Vertonung brachen regelmäßig die Sätze ab, selbst in den dramatischsten Sequenzen des Spiels. Doch höre da: Kein Bewohner Böhmens leidet seit den jüngsten Patches mehr unter derartigem Schluckauf. Es kommt immer noch ab und an zu Einbrüchen der Bildrate an bestimmten Punkten der Kampagne. Beispielsweise in der Quest, wo Heinrich in Talmberg Wache schieben



Hans Capon hasst uns bis aufs Blut, ein Ausflug könnte das Verhältnis allerdings kitten.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich blicke zurück auf sechs Tage, in denen ich – von ein bisschen Schlaf mal abgesehen – nichts anderes getan habe, als mich ins mittelalterliche Böhmen zu stürzen. Diese Reise war anstrengend, intensiv und hier und da auch mal nervig. Trotzdem würde ich mich nach diesem Test am liebsten direkt wieder in die Welt von Kingdom Come begeben. Das liegt nicht daran, dass das Spiel perfekt wäre. Im Gegenteil: Deliverance hat so seine Macken. In einigen Kämpfen war ich frustrierter als bei Dark Souls, weil ich mich vom Spiel so unfair behandelt fühlte. Die Story und die eindimensionalen Schurken blieben ziemlich blass.

Aber das ändert nichts daran, dass ich an jedem neuen Morgen meiner Testphase ins Spiel geladen bin und mit einem fröhlichen Seufzer den Sonnenaufgang in der Spielwelt begrüßt habe. Nach mehreren Tagen kenne ich jeden Stein, jeden Pfad, (fast) jeden Einwohner und darüber hinaus den Stundenplan eines Benediktinermönches auswendig. Warum? Weil mich diese Welt so sehr gefangen nimmt wie lange keine mehr. Man muss dem Spiel dafür einiges verzeihen können und sich auf den eigenwilligen und oft entschleunigten Gameplay-Mix einlassen. Ich kann das, vor allem weil das Ding mit den letzten Patches endlich auch rund läuft. Wie bei den Piranha-Bytes-Titeln handelt es sich auch hier um ein spezielles Spiel für eine besondere Zielgruppe. Aber genau solche speziellen Spiele wünsche ich mir vom Rollenspiel-Genre, weil sie den Mumm haben, mal wirklich was Neues zu wagen.

muss und im Regen herumläuft. Im eigentlichen Spielfluss haben die Ruckler allerdings schon zum Release eher selten gestört, viel nerviger waren Nachlade-»Freezes« und aufpoppende Texturen. Hier packen die Patches 1.3 und 1.4 spürbar an. Egal, ob wir per



Wer die Wälder erkundet, findet alte Jagdhütten, Lagerverschläge oder Behausungen der Köhler.

Schnellreise nach Rattay warpen oder hinfahren: Es kommt deutlich seltener zu »ungeladenen« Häuserfronten, fehlenden Zugbrücken oder grobmaschigen Wachmännern. Die Atmosphäre von Kingdom Come wird kaum noch durch die Performance-Stolpern der hechelnden CryEngine unterbrochen. Das gilt übrigens auch mit aktiviertem HD-Textur-DLC (siehe Kasten).

Daheim in Böhmen

Kleinere Nickeligkeiten sollten einen ohnehin nicht von dem ablenken, was Kingdom Come: Deliverance zu einem einzigartigen Titel macht. Und das ist meist diese unglaubliche Spielwelt mit all ihren Details, Bewohnern, Orten und Schauplätzen. Nach 50 Spielstunden kennt man nahezu jede Ecke der Open World. Man baut eine extrem persönliche Bindung zu den Wäldern, Wiesen und Ortschaften dieser böhmischen Landschaft auf, könnte sogar Wegbeschreibungen geben. Die teils komplett quer gedachten Lösungen, mit denen man Quests erledigt, fühlen sich wirklich nach unseren eigenen Wegen an. Man erinnert sich an all die NPCs, denen man auf seinen Reisen begegnet, weil sie einen gedanklich wirklich beschäftigt haben. Man behält sich die Wä-

der im Kopf, in denen man wildert – obwohl sie im Vergleich zu Fantasy-Epen eben »nur« stinknormaler Wald sind. Kingdom Come verzichtet auf Hunderte Hotspots mit Schatztruhen, Dungeons oder feindlichen Festungen, und trotzdem schaut man sich den Leichnam eines Gesteinigten am Wegesrand gleich zweimal an. Denn diese Welt fühlt sich wirklich lebendig an, obwohl – oder gerade weil – sie manchmal so rau und ungeschliffen daherkommt. ★

KINGDOM COME DELIVERANCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 34 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Landschaftspanoramen
- sehr gelungener Soundtrack
- herausragende Sprecher
- optionale HD-Texturen
- steife Gesichter und Animationen

SPIELDESIGN



- mehrere Lösungswege für Quests
- motivierende Rollenspiel-Elemente
- einige hervorragende Quests
- Speichersystem seit Patch deutlich weniger nervig
- hakelige Steuerung in Kämpfen

BALANCE



- Mechaniken schnell erlernbar
- gute Tutorials
- Mix aus Action, Adventure und Erkundung
- Quests, Perks & Open World gut balanciert
- stark schwankender Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE/STORY



- Story führt einmal quer durchs mittelalterliche Leben
- fantastisches Mitteldrin-Gefühl
- lebendige Spielwelt
- jeder Ort bleibt im Gedächtnis
- sehr seichte Story

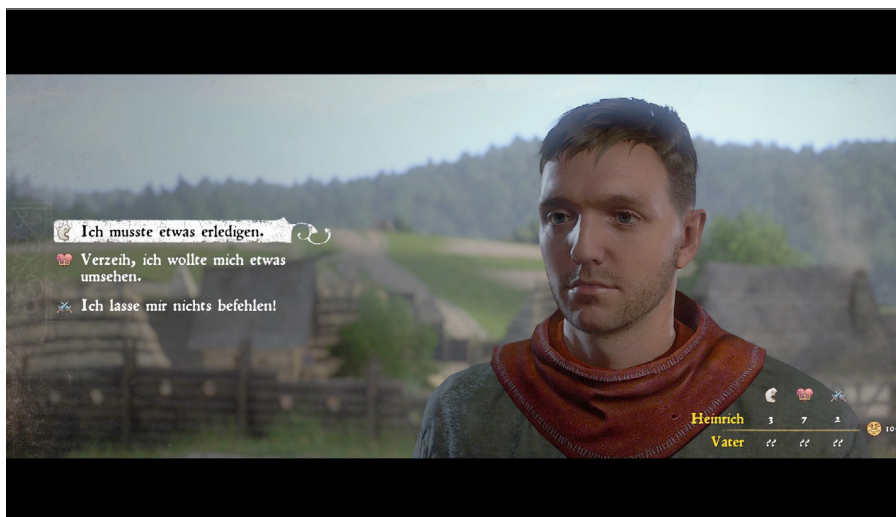
UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- lange Story-Kampagne
- unzählige Nebenquests
- hoher Wiederspielwert
- sehr viele Rüstungen, Waffen und Gegenstände

FAZIT

Kingdom Come führt durch eine beeindruckend atmosphärische Mittelalterwelt, die technisch nach einigen Patches runder läuft.



In Dialogen wählt Heinrich sein Auftreten: kriegerisch, vornehm oder wortgewandt.