

## Kingdom Come: Deliverance – From the Ashes

## HEINRICH, DER BAUMEISTER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **5.7.2018** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Der Story-DLC From the Ashes verwandelt das Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance in ein Management-Spiel. Im Grunde eine spannende Idee, die im Test allerdings zunächst haufenweise Nerven und Geld kostet.** Von Elena Schulz

Ich habe in den letzten Tagen so viele Rehe erschossen, dass mich jetzt wahrscheinlich jeder Bambi-Fan hasst. Zu meiner Verteidigung: Ich hatte einen guten Grund. Wilderei gehört nämlich zu den lukrativsten Tätigkeiten im DLC zum Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance.

Und um ein eigenes Dorf aufzubauen, braucht man wirklich eine Menge Geld. Richtig gelesen: Im neuen Story-DLC Aus der Asche beziehungsweise From the Ashes wird aus Schmiedesohn Heinrich auf einmal ein Baumeister, und aus dem Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance ein Management-Spiel. Das mag mindestens schräg erscheinen, offenbart sich im Test als vortreffliche Mischung, die allerdings nichts für Gelegenheitsspieler ist. Wer in einem schönen Dorf leben will, muss nämlich zunächst ordentlich Schweiß und Geld in sein Vorhaben investieren – wird dann aber umso mehr dafür belohnt.



Ein frisch gebackenes Holzfällerlager: So sieht das erste fertige Bauwerk aus.

#### Eine teure Angelegenheit

Das Ziel des DLCs ist es, das Dorf Pribyslavitz mehr Geld erwirtschaften zu lassen, als der Unterhalt der Siedlung kostet. Keine leichte Aufgabe: Zu Beginn ist nämlich jedes Bauwerk unerschämte teuer. Ganz zu schweigen von den laufenden Kosten für die Dorfbewohner, die sich nach und nach ansiedeln. Will man den DLC an einem Stück spielen, führt kein Weg daran vorbei, sich erst mal über Wilderei oder Diebstahl Umsummen zu ergründen. Schon einfache Gebäude wie ein Holzfällerlager oder eine Straße kosten 2.500 bis 4.000 Groschen, später

werden 8.000 bis 10.000 pro Bauwerk fällig. Das ist ziemlich viel für Kingdom-Come-Verhältnisse. Zum Vergleich: Für einen ausgewachsenen Hirsch gibt es gerade mal 400 bis 500 Groschen, und die trifft man auch noch relativ selten im Wald an. Meistens laufen nur Hasen herum, für die man nur um die 25 Groschen pro Tier bekommt.

Es empfiehlt sich deshalb, schon vor dem DLC 20.000 bis 30.000 Groschen beiseite zu legen oder die Erweiterung häppchenweise neben der Story zu spielen. Sonst kommen in der Anfangsphase unweigerlich Frust und Langeweile auf, wenn man immer wieder

Wo anfangs nur Schutt und Asche liegt, entsteht im DLC-Verlauf langsam unser eigenes Dorf.



#### Wie spiele ich den DLC?

From the Ashes soll sich nahtlos in die Hauptgeschichte einfügen. Die Entwickler empfehlen einen neuen Spielstand, auch wenn sich die Erweiterung im Epilog starten lässt. Um den DLC zu spielen, muss man die 14. Hauptquest »Feuertaufe« abgeschlossen haben, die in Pribyslavitz stattfindet, und anschließend mit Herrn Diwisch sprechen. Das leitet eine neue Questreihe rund um den Wiederaufbau des Dorfes ein. Das Örtchen wurde im Rahmen der Hauptgeschichte dem Erdboden gleich gemacht – Heinrich soll es wieder aufbauen. Diwisch ernennt ihn zum Dorfvogt. Als solcher entscheidet man nicht nur, was gebaut wird, sondern ist auch für Finanzen und Recht und Ordnung im Dorf verantwortlich.



**Elena Schulz**  
@Ellie\_Libelle



From the Ashes ist eigentlich kein Rollenspiel mehr, sondern vielmehr eine Bausimulation. So bekommt man nicht mehr vom Gleichen oder ein kleines Story-Häppchen, sondern wirklich etwas Neues und Originelles geboten. Allerdings finde ich es ungünstig, dass die Erweiterung als Zwischenkapitel gedacht ist. Die wenigsten werden Kingdom Come noch einmal durchspielen, wenn sie schon 50 bis 100 Stunden in das Hauptspiel investiert haben. Klar, man kann den DLC auch schon im Epilog starten. Aber dann droht das mühsame Grinden, wenn man alle anderen Aufgaben bereits abgeschlossen hat. In dieser Phase hat sich das Addon für mich tatsächlich nach dröger Arbeit angefühlt – jedes neue Gebäude setzt voraus, dass ich stundenlang etwas anderes mache. Dabei will ich doch mein Dorf aufbauen! Ist die Anfangshürde genommen, belohnt mich Kingdom Come aber mit dem fantastischen Gefühl, wirklich einen bleibenden Eindruck in der Spielwelt zu hinterlassen. Pribyslavitz ist jetzt mein Dorf, mit dem ich eine ganz eigene Geschichte verbinde. Während sich Veteranen überlegen sollten, ob sie das Spiel dafür noch einmal starten wollen, empfehle ich Neulingen deshalb unbedingt das gesamte Erlebnis mit DLC.

nur stumpf Geld sammelt. Zu lange sollte man sein Dorf als Vogt allerdings nicht unbeaufsichtigt lassen: Werden die Schulden zu hoch, scheitert die gesamte Questreihe.

### Wie funktioniert das Bauen?

Um die Dorf-Finanzen zu sichern, muss Heinrich Geld in einer Truhe in Pribyslavitz deponieren. Geht das aus, erhält man einen Hinweis. Sind jedoch genug Groschen in der Truhe, darf man sich über das Grundbuch gleich daneben eines von insgesamt zwölf



Am Anfang benötigt man viel Geld, weshalb man fast unweigerlich wildern oder stehlen muss – auf Dauer wird das etwas langweilig und ist obendrein gefährlich.

Gebäuden wie einer Schmiede, einem Bäcker oder Stallungen aussuchen. Es gibt aber nur zehn Bauplätze. Jedes Gebäude benötigt außerdem eigene Ressourcen oder setzt andere Bauten voraus. Manche Bauwerke (wie der Metzger oder ein Bäcker) schließen sich gegenseitig aus. Warum das so ist, ist nicht wirklich ersichtlich, wir sollen als Bauherr einfach die Entscheidung treffen, was genau wir in unserem Dorf haben wollen. Hinzu kommen bestimmte Spezialisierungen: Ein Schmied etwa kann Waffen- oder Rüstungsschmied sein. Beides zusammen geht nicht.

Solche taktischen Entscheidungen machen das Bauen Spaß, wenn man auf Optimieren steht. Man kann zum Beispiel die Bäckerei geschickt mit Bienenstöcken und einer Taverne kombinieren und damit mehr Geld verdienen, weil beide den Honig nutzen und eine externe Ressource weniger benötigen. Ist ein Bauwerk ausgesucht, schaut man sich dessen Einrichtung bequem in einer Zwischensequenz an – selbst werkeln darf man blöderweise nicht.

### Baumeister und Richter in einem

Nur hochwertigere Gebäude wie eine Schmiede werfen Geld ab, man braucht aber niedrigere Ausbauten wie eine Straße, um die Schmiede überhaupt bauen zu dürfen. Für höherstufige Gebäude benötigen wir zusätzlich spezielle Ressourcen wie Getreide oder Stein, die wir in der Spielwelt einkaufen können. Zudem empfiehlt es sich, Fachkräfte aus benachbarten Gemeinden abzuwerben, die sich dann in unserem Dorf ansiedeln. Hat man das erst mal geschafft, fühlt es sich unglaublich lohnend an, wenn Pribyslavitz erst einmal im Plus ist und man der eigenen Gemeinde beim Wachsen zuschauen kann. Später wird das Örtchen zu einer nicht zu verachtenden Geldquelle, die uns bei anderen Aufträgen hilft.

Es geht aber nicht nur ums Geld: Auch auf Heinrichs Ruf in der Bevölkerung muss man achten. Im DLC funktioniert das über die Rechtsprechung, die Heinrich als Vogt obliegt. Seine Dorfbewohner unterbreiten ihm regelmäßig Probleme, die ich als Spieler und Richter ernst nehmen sollte – auch wenn Heinrichs Ruf auf null sinkt, scheitert die Quest des Addons. Beispielsweise muss ich entscheiden, ob ich bei der Wilderei Milde walten lasse und ein Auge zudrücke oder ob ich sie unter Strafe stelle. Letzteres bedeutet, dass mich meine Bewohner in Zukunft mehr kosten werden, weil sie kein eigenes Essen mehr jagen dürfen. Dafür bekomme ich aber keine Probleme mit der unachgiebigen Obrigkeit.

Teilweise entstehen auch recht absurde Geschichten (»Wo dürfen wir unser Geschäft verrichten?«), was gerade im drögen Anfangs-Grind für Abwechslung sorgt. Insgesamt bietet der DLC vor allem eine interessante, spielerische Ergänzung, die sich so nicht im Hauptspiel findet. Auch wenn die Erweiterung an sich nur schmale zehn Euro kostet, muss man im Spiel dafür allerdings tief in die virtuellen Taschen greifen. ★



Als Vogt müssen wir auch Recht sprechen: Teilweise kommen die Dorfbewohner auch mit recht absurden Problemen zu uns. Wie wir entscheiden, nimmt Einfluss auf unseren Ruf.

Dein Lokator hier lässt die Leute nicht scheißen gehen!