

Kingdom Come – Deliverance im Test: Phänomenal feudal!

In „Kingdom Come - Deliverance“ ordnet sich alles der Idee unter, eine möglichst glaubwürdige Geschichte in einer möglichst authentischen Mittelalter-Welt zu erzählen. Und das klappt hervorragend!

Das Debüt der tschechischen Entwickler der Warhorse Studios setzt auf Realismus statt auf Fantasy. Monster und Magie? Fehlanzeige. Es ist das Jahr 1403, tiefstes mitteleuropäisches Mittelalter. Sie schlüpfen in die Rolle von Heinrich aus Skalitz, den Sohn eines Schmiedes, dessen Dorf gleich zu Anfang von einer Armee unter dem Banner des ungarischen Königs Sigismund überfallen wird. Nur knapp entkommen Sie dem Gemetzel und sind fortan auf Vergeltung aus.

Sie dienen sich Ihrem Lehnsherren Radzig Kobyla an, der auch bald einen ersten Auftrag für Sie hat: In Neuhof wurde ein Pferdegestüt brutal überfallen, und seine Lordschaft schickt Sie, um Nachforschungen anzustellen.

„Kingdom Come – Deliverance“ ist ein Spiel mit Ecken und Kanten, es hat seine technischen Macken und einige diskussionswürdige Designentscheidungen. In vielen Bereichen ist es aber auch eine regelrechte Offenbarung: Lesen und Alchemie, die Charakterentwicklung, das anspruchsvolle Kampfsystem, die abwechslungsreichen Quests und die Dialoge – auch in der deutschen Synchro –, all das ist sehr gut gelungen! Dabei schaffen es die Warhorse Studios, ihr außergewöhnliches, innovatives Regelsystem so geschmeidig wie selten zuvor in die offene Spielwelt zu integrieren. Die sieht realistisch aus und verhält sich auch weitgehend realistisch – aber natürlich ist „Kingdom Come“ keine Simulation, sondern ein Rollenspiel. Seine große Stärke ist, dass es einen aber vergessen macht, welche Systeme im Hintergrund arbeiten. Das sorgt für ein großartiges Gefühl von Immersion, während man in der Rolle des jungen Heinrich im Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts unterwegs ist.

Pro

- Grandiose Mittelalter-Atmosphäre
- Abwechslungsreiche Aufgaben
- Wunderschöne Wälder
- Gut geschriebene Dialoge
- Fordernde Kämpfe
- Innovatives Charaktersystem
- Tolles Alchemie-Minispiel
- Spaßiges Ausrüstungsmanagement
- Gelungene deutsche Synchronisation

Kontra

- Kein freies Speichern
- Lange Ladezeiten vor Dialogen
- Spät ladende Texturen und Objekte
- Deutsche Version nicht lippensynchron

Kingdom Come – Deliverance: Böhmen, 1403

In der Ego-Perspektive erkunden Sie einen 16 Quadratkilometer großen Landstrich südöstlich von Prag. Die offene Spielwelt sucht ihresgleichen: Malerische Hügellandschaften werden von weitläufigen Wäldern durchzogen, verstreut darin finden sich kleine Dörfer und wenige größere Ansiedlungen, etwa die in der ländlichen Umgebung umso beeindruckendere Stadt Rattay oder die Siedlung um das Kloster Sasau.

Vor allem die Wälder sind den Warhorse Studios unglaublich gut gelungen. Sie strotzen nur so vor detaillierter Vegetation, sind dicht bewachsen, abwechslungsreich und sehr authentisch. Verschiedene Gräser und Blumen, Büsche und Baumarten, kleinen Lichtungen, Bachläufen, die das hügelige Terrain durchziehen: Der Wald in „Kingdom Come – Deliverance“ lädt zum Kräutersammeln, Jagen oder einfach zum Spaziergehen ein.

Grüß dich, Heinrich!

Aber die Welt sieht nicht nur realistisch aus, sie verhält sich auch so – zumindest, soweit man das von einem Computerspiel heutzutage erwarten kann. Alle NPCs gehen ihren Tagesgeschäften nach, was Heinrich geschickt für seine Ermittlungen nutzen kann. Sie reagieren auf die Spielfigur, heißen sie willkommen – manchmal überschwänglicher, als man das erwarten würde – oder werfen sie nachts verärgert aus dem Haus. Dabei spielt es eine Rolle, welche Ausrüstung Heinrich trägt: Im frisch polierten Plattenpanzer wird er schon Mal für einen Ritter gehalten und dementsprechend anders behandelt. Kleider machen Leute.

Apropos Kleider: Auch beim Ausrüstungssystem setzt Warhorse auf Realismus. Es gibt eine Vielzahl von Kleidungsstücken und Rüstungsteilen für Arme, Beine, Hände Füße, Kopf und Oberkörper, die Sie auch noch in mehreren Schichten kombinieren. Außerdem müssen Sie ihre Sachen in Schuss halten – und können sie sogar waschen, was von den NPCs im Spiel honoriert wird.

Learning by Doing in Kingdom Come – Deliverance

„Kingdom Come – Deliverance“ ist großartig darin, ein Gefühl für die mittelalterlichen Gesellschaftsstrukturen zu vermitteln, in denen Heinrich sich bewegt. Er ist kein Adliger, was ihn die hohen Herren auch allzu gern spüren lassen – und er ist alles andere als ein Held. Vom Schwertkampf hat er anfangs ebenso wenig Ahnung wie vom Reiten, mit seiner Redekunst ist es nicht weit her und er kann nicht einmal lesen.

Aber keine Sorge: Das Spiel lässt Ihnen genug Zeit, all dies zu lernen. Heinrich wächst mit seinen Aufgaben, und die Charakterentwicklung ist ein Highlight von „Kingdom Come – Deliverance“. Sie basiert auf dem „Learning by Doing“-Prinzip: Wer viel kämpft, wird stärker und geübter mit der jeweiligen Waffe, wer viele Dialoge führt, verbessert seine diplomatischen Fähigkeiten, wer gerne Blumen pflückt, übt sich in Pflanzenkunde.

Lesen bildet

Eine Ausnahme stellt das Lesen dar. Das konnten im Mittelalter nur die Gelehrten, und ehe Heinrich etwas mit Büchern und anderen Dokumenten anfangen kann, muss er zunächst bei einem solchen in die Lehre gehen. Eine kurze Zeitraffer-Sequenz später sind Sie dann in der Lage, Texte zu entziffern. Sehr schön: Anfangs vertauscht das Spiel noch die Buchstaben, erst mit steigendem Skill verwandelt sich das Kauderwelsch in orthografisch korrekte Schrift.

So schaffen es die Entwickler immer wieder sehr geschickt, ihr Rollenspiel-System ganz unmittelbar in die Spielwelt zu integrieren. Ihre Fähigkeit zu lesen ist nicht nur ein abstrakter Zahlenwert, sondern Sie sehen direkt, wie geübt Sie sind, wenn Sie ein Buch aufschlagen. Genau so verbessert der Fernkampf-Wert die Stabilität des Bogens, der Nahkampf-Skill schaltet Kombos frei und der Alchemie-Wert entscheidet darüber, wie viele Fehler sie machen dürfen, wenn Sie Tränke brauen. Das erledigen Sie nämlich nicht, wie bei anderen Rollenspielen, per Klick im Menü, sondern indem Sie in einer langwierigen Prozedur mit einem Alchemietisch interagieren.

Der Name der Rose

Die Haupt-Questreihe, in der Sie ein wenig wie in Umberto Ecos „Der Name der Rose“ als Detektiv im dunklen Mittelalter ermitteln, nimmt sich viel Zeit, die Entwicklung Heinrichs vom Kriegsflüchtling zum engen Vertrauten seines Lehnsherren darzustellen. Dabei wird er immer tiefer in den Krieg und die politischen Machenschaften zwischen dem böhmischen König Wenzel und seinem Halbbruder Sigismund hineingezogen.

Wenn er einmal nicht im Auftrag seiner Lordschaft unterwegs ist, umwirbt er in Nebenmissionen die schöne Müllerstochter Theresa oder hilft seinen Freunden aus Skalitz. Und wenn die Aufgabe es erfordert, betrinkt er sich auch mit einem durchtrieben Dorfpfaffen und hält am nächsten morgen die Predigt für den verkaterten Geistlichen.

Feder und Schwert

Um Ihre Aufgaben zu erfüllen, greifen Sie auf fast alle Fähigkeiten zurück, die Heinrich zur Verfügung stehen. Dass eine Mission zwangsläufig auf eine offene Konfrontation hinausläuft, ist eher die Ausnahme. Das ist ungewöhnlich im Genre – und umso erfrischender. In „Kingdom Come – Deliverance“ ist die Feder mächtiger als das Schwert. Oder zumindest genau so mächtig.

Wenn Sie zur Waffe greifen, haben Sie ein Problem – für dessen Lösung ein anspruchsvolles Kampfsystem zum Einsatz kommt. Sie greifen gezielt in fünf Trefferzonen an, müssen Ihre Paraden genau timen und dabei Ihre Ausdauer im Auge behalten, weil jeder Schlag an Ihrer Kraft zehrt. Jeder Kampf hat Bedeutung, jeder Gegner stellt ein potentielles Risiko dar. Das Kampfsystem ist außergewöhnlich, fordernd – und wenn Sie ein Duell gewinnen, enorm zufriedenstellend.

Ich brauch'n Schnaps

Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad – nicht nur in den Kämpfen – ist vor allem deshalb problematisch, weil „Kingdom Come – Deliverance“ ein sehr restriktives Speichersystem hat. Spielstände werden automatisch angelegt, und nicht immer oft genug. Um manuell zu speichern, müssen Sie sich schlafen legen oder einen, gerade anfangs sehr teuren, Retterschnaps trinken. Das soll theoretisch dazu beitragen, dass Spieler mit Ihren Entscheidungen leben – führt in der Praxis allerdings dazu, dass Sie manchmal längere Passagen mehrmals spielen müssen.

Auch mit einigen technischen Problem hat das Spiel zu kämpfen. Die an sich sehr gelungene deutsche Version ist nicht lippensynchron, vor Dialogen kommt es zu teilweise recht langen Ladezeiten und Texturen und Objekte laden manchmal erst sehr spät und poppen dann aus dem Nichts auf. Über all das kann man jedoch hinwegsehen: „Kingdom Come – Deliverance“ ist nicht für Jedermann und sicher nichts für ungeduldige Spieler, aber wer sich auf die mittelalterliche Welt einlassen und in sie eintauchen will, ist genau richtig.

Kingdom Come - Deliverance otestovaný: Feudálne fenomenálny

V „Kingdom Come - Deliverance“ je všetko podriadené hlavnému účelu, čo naj dôveryhodnejšie rozpovedať príbeh odohrávajúci sa v autentickom stredovekom svete. A funguje to skvele!

Debutová hra českých vývojárov z Warehouse Studios vsádza na realizmus namiesto fantasy. Monštrá či mágia? Hľadáte márne. Píše sa rok 1403, hlboký stredovek v strednej Európe. Ocitáte sa v úlohe Jindřicha zo Skalice, syna kováča, ktorého dedina je práve napadnutá armádou pod zástavou uhorského kráľa Žigmunda. Len tesne uniknete krviprelievaniu a túžite po odplate.

Preto začnete slúžiť Vášmu mocipánovi Ratzigovi Kobylvi, ktorý pre Vás nájde hneď prvú úlohu: V Novom Dvore bol brutálne napadnutý žrebčinec, a Vaše Lordstvo Vás posielá preskúmať situáciu.

„Kingdom Come - Deliverance“ je svojská hra, má svoje technické muchy a o niektorých dizajnerských riešeniach je možné diskutovať. V mnohých oblastiach ide ale o poriadne zjavenie: literatúra a alchymia, vývoj charakterov, náročný súbojový systém, rozmanité bočné úlohy a dialógy - aj v nemeckej synchronizácii - to všetko sa nadmieru vydarilo. Popritom sa Warehouse Studios podarilo svoj mimoriadny, inovatívny systém ovládania prekvapivo hladko integrovať do otvoreného herného sveta. Ten vyzerá a správa sa naozaj veľmi realisticky, ale predsa len „Kingdom Come“ nie je simuláciou ale RPG. Jej silnou stránkou je, že pri nej zabudnete, ktoré systémy pracujú v pozadí. To vytvára jedinečný pohlcujúci pocit, počas ktorého pôsobíte v role mladého Jindřicha v Čechách na začiatku 15. storočia.

PLUSY

- Grandiózna stredoveká atmosféra
- Rozmanité úlohy
- Nádherné lesy
- Dobre napísané dialógy
- Náročné bitky
- Inovatívny systém postáv
- Výborné alchymistické minihry
- Zábavný manažment výbavy
- Vydarená nemecká synchronizácia

MÍNUSY

- Žiadna prázdna pamäť
- Pridlhé načítavanie pred dialógmi
- Neskoro nabiehajúce textúry a objekty
- Nemecký dabing nesedí s pohybmi úst

Kingdom Come - Deliverance: Čechy, 1403

Z pohľadu prvej osoby preskúmate 16 kilometrov štvorcových juhovýchodne od Prahy. Otvorený herný svet je jedinečný: V malebnej kopcovitej krajine križovanej rozsiahlymi lesmi sú roztrúsené malé dedinky a len niekoľko väčších, ale zato o to pôsobivejších miest ako Rattay či osídlenie okolo kláštora Sasau.

Predovšetkým lesy sa štúdiu Warhouse nadmieru podarili. Prekypujú detailnou vegetáciou, ktorá je hustá, rozmanitá a veľmi autentická. Nájde tu rôzne druhy tráv, kvetov, kríkov a stromov, malé čistinky a potôčky lemujúce kopcovitý terén. Les v „Kingdom Come - Deliverance“ priam nabáda k zbieraniu bylín, lovu alebo proste len k prechádzke.

Dobry deň, Jindřich!

Svet nielen že vyzerá realisticky, ale sa tak aj správa, prinajmenšom to tej miery, v akej sa to od dnešnej hry očakáva. Všetky postavy sa venujú svojim každodenným záležitostiam, čo môže Jindřich šikovne využiť pri svojom pátraní. Postavy reagujú na tú vašu, vítajú ju - niekedy roztržitejšie, ako by človek očakával - alebo Vás vyhodia v noci nahnevane z domu. Hrá pritom úlohu, akú má Jindřich na sebe výstroj: V čerstvo naleštenom plátenom pancieri ho považujú za rytiera, a podľa toho sa k nemu aj správajú. Šaty robia človeka.

Apropos šaty: Aj pri systéme výstroje vsádza Warhouse na realizmus. Existuje množstvo odevov a zbrojných dielov pre ruky, nohy, hlavu a trup, ktoré môžete kombinovať v niekoľkých vrstvách. Okrem toho si musíte vaše veci udržiavať, a dokonca umývať, čo ostatné postavy v hre náležite ocenia.

Učenie sa v praxi v Kingdom Come - Deliverance

„Kingdom Come - Deliverance“ je výnimočná v sprostredkovaní stredovekých spoločenských štruktúr, v ktorých sa Jindřich pohybuje. Nie je šľachtic, čo mu jeho pánovia dávajú často pocítiť - a už vôbec nie je žiaden hrdina. O boji s mečom toho na začiatku vie rovnako málo ako o jazde na koni, s jeho rétorickými schopnosťami to nie je oveľa lepšie, a nedokáže ani čítať.

Ale žiadne obavy: hra vám poskytne dost času, aby ste sa toto všetko naučili. Jindřich rastie s každou zadanou úlohou a jeho charakterový vývoj je highlightom „Kingdom Come - Deliverance“. Je založený na princípe „učenie praxou“: Kto veľa bojuje, zosilnie a vycvičí sa v boji s akoukoľvek zbraňou, kto vedie veľa dialógov, zlepši svoje diplomatické schopnosti, kto rád zbiera kvety, zaučí sa v botanike.

Čítanie vzdeláva

Výnimku predstavuje čítanie. To ovládali v stredoveku len učenci, preto skôr než môže Jindřich začať s knihami a inými dokumentmi, musí sa ho najprv naučiť. Po krátkom čase budete vedieť dekodovať texty. Pekné: Na začiatku hra zamení písmená, až s rastúcou zručnosťou sa mení hatlanina na spisovne korektný text.

Vývojári dokázali opätovne veľmi šikovne integrovať RPG systém priamo do herného sveta. Vaša schopnosť čítať nie je len abstraktnou cifrou, ale sami môžete pozorovať, ako dobre vyučení ste, keď otvoríte knihu. Rovnako ako stabilita luku vylepší hodnotu boja na diaľku, zvýšenie hodnoty boja zblízka otvorí možnosť kombinovaných úderov a úroveň alchymie rozhodne o tom, koľko chýb smiete urobiť pri príprave nápojov. To totiž nevybavíte pár kliknutiami v menu ako pri iných RPG, ale len prostredníctvom zdĺhavej procedúry pri alchymistickom stole.

Meno ruže

Hlavná dejová línia, v ktorej sa kvázi ujímate úlohy detektíva v temnom stredoveku ako v diele „Meno ruže“ od Umberta Eca, si vyžaduje veľa času na to predstaviť Jindřichov vývoj od vojnového utečenca až po úzkeho dôverníka jeho lénneho pána. Popritom je stále hlbšie zahŕňaný do sveta vojnových a politických intríg medzi českým kráľom Wenzelom a jeho polovičným bratom Žigmundom.

Ak práve neplní zadania svojho lorda, uchádza sa o priazeň mlynárovej dcéry Terezy alebo pomáha svojim priateľom zo Skalice vo vedľajších misiách. Ak si to úloha vyžaduje, opije sa s prefikaným dedinským farárom a na ďalšie ráno mu prednesie kázeň.

Pero a meč

Pri plnení vašich zadaní, siahnete po takmer všetkých schopnostiach, ktoré má Jindřich k dispozícii. Misie vedúce nevyhnutne k otvorenej konfrontácii sú skôr výnimkou. V tomto žánri je to neobvyklé - a osviežujúce. V „Kingdom Come - Deliverance“ je pero mocnejšie než meč. Alebo prinajmenšom rovnako mocné.

Keď siahnete po zbrani, máte problém - ten musíte vyriešiť pomocou nasadenia náročného bojového systému. Cielite na päť konkrétnych zón, musíte správne načasovať svoje údery, a popritom sledovať ukazovateľ výdrže, pretože strácate silu každým úderom. Každý súboj má význam, každý protivník predstavuje potenciálne riziko. Bojový systém je neobyčajný, náročný - a potom čo duel zvládnete, enormne uspokojujúci.

Potrebujem šnaps

Relatívne vysoký stupeň náročnosti - nielen v súbojoch - je problematický predovšetkým preto, lebo „Kingdom Come - Deliverance“ má veľmi obmedzený pamäťový systém. Skóre sa vytvára automaticky a nie vždy dostatočne často. Pre manuálne uloženie musíte ísť spať, alebo musíte vypiť záchrannú liehovinu. To by malo teoreticky prispieť k tomu, aby hráči žili s ich vlastnými rozhodnutiami - v praxi to ale vedie k tomu že často musíte viackrát prechádzať dlhé pasáže.

Hra bojuje aj s pár technickými problémami. Ináč veľmi podarený nemecký dabing nie je synchronný, dialógy sa načítavajú veľmi dlho a textúry a objekty sa často načítavajú prineskoro a potom sa objavujú odnikadiaľ. Nad tým všetkým ale je možné prižmúriť oko: „Kingdom Come - Deliverance“ nie je pre hocikoho a určite nie pre netrpezlivých hráčov, ale pre tých, ktorí sa chcú pustiť a ponoriť so stredovekého sveta, je tým pravým.

