## Dungeons & Dragons: Dark Alliance

# FETTE BEUTE FÜR FANTASY-FANS

Genre: **Action** Publisher: **Wizards of the Coast** Entwickler: **Tuque Games** Termin: **22.6.2021**

Die Rückkehr der Dark Alliance wird actionreicher als jedes andere D&D-Spiel der letzten Jahre. Mehr Superhelden- als Rollenspiel und mit klarem Fokus auf spektakulär inszenierte Kämpfe. Wir haben eine Vorabversion des kommenden Koop-Brawlers gespielt und geben euch einen umfassenden Überblick.

Von Manuel Fritsch

**Manuel Fritsch**
Manu erinnert sich noch gut an durchgemachte Nächte mit Dark Alliance auf der PlayStation 2. Echtes Pen&Paper spielt er nicht mehr, hat aber einen Großteil seiner Jugend in Aventurien und der düsteren Zukunft von Shadowrun verbracht. D&D lernte er erstmalig mit dem Klassiker Eye of the Beholder von 1991 lieben, und er freut sich auf Baldur's Gate 3. Bis dahin wird er seinen alten Koop-Partner reaktivieren, um das neue Dark Alliance durchzuspielen.

Die Erwähnung der berühmten Fantasy-Stadt Baldur's Gate weckt ganz unterschiedliche Assoziationen und Erinnerungen. Seid ihr mit PC-Spielen aufgewachsen, denkt ihr vermutlich an die gleichnamige Rollenspielserie, deren dritter Teil aktuell mit großer Spannung erwartet wird. Fand eure Gaming-Sozialisierung eher auf den Konsolen statt, dann wisst ihr garantiert noch, wer neben euch auf dem Sofa saß, als ihr im Winter 2001 Baldur's Gate: Dark Alliance bis tief in die Nacht hinein gespielt habt. Bis auf den Namen haben die beiden Spiele allerdings wenig gemeinsam. Während der PC-Klassiker mit ausufernden Dialogen und pausier-

Das Eye of the Beholder ist ein klassischer D&D-Bossgegner, auf den wir natürlich auch in der Action-Neuauflage von Dark Alliance treffen.

## VORGÄNGER/PORTIERUNG

Das Originalspiel Baldur's Gate: Dark Alliance ist 2001 konsolenexklusiv für die damals aktuellen Plattformen PlayStation 2, Xbox und GameCube erschienen. Seit Anfang Mai ist der Klassiker als minimal veränderte Neuauflage für PlayStation 4/5, Xbox One und Xbox Series X/S sowie Nintendo Switch für rund 30 Euro erneut verfügbar. Mit dieser Portierung wird vom Entwicklungsstudio Black Isle Studios auch erstmalig eine PC-Version für den Sommer 2021 in Aussicht gestellt. Damit wäre das Original erstmals auf dieser Plattform spielbar. Anders als im neuen Dark Alliance ist der lokale Couch-Koop weiterhin enthalten. Bei Erfolg soll auch der zweite Teil der Serie als Remaster nachgereicht werden.

von schräg oben, sondern blicken unserem Helden in der Third-Person-Perspektive über die Schulter. Damit sind wir noch näher dran am Geschehen und fühlen uns eher an die Gears-of-War-Spiele oder an das gerade erst erschienene Outriders erinnert.

### Der D&D-Superstar im eisigen Norden

Grundlegend verändert hat sich auch das Setting. Statt in Baldur's Gate spielt die Geschichte nun im hohen Norden von Faerûn in Icewind Dale und knüpft an die beliebten Fantasy-Romane von Robert Anthony Salvatore an. Im Mittelpunkt der Saga steht der Dunkelelf Drizzt Do'Urden, der das Land vor einfallenden Horden und Monstern beschützt, die auf der Suche nach einem mächtigen Kristall sind. Ihm zur Seite stehen der Zwerg Bruenor Heldenhammer, die menschliche Magierin und Bogenschützin Catti-brie und der muskulöse Barbar Wulfgar.

Alle vier Charaktere stehen von Anfang an als spielbare Helden zur Verfügung und haben unterschiedliche Schwerpunkte. Drizzt setzt auf Geschwindigkeit und hinterlistige Schleichangriffe und kann einen magischen schwarzen Panther beschwören. Der Zwerg ist der klassische Tank-Charakter mit Schild, der am meisten einstecken kann und den anderen Helden Freiräume schafft. Während die Bogenschützin lieber aus der Entfernung angreift und als Heilerin die Gruppe unterstützt, verteilt Wulfgar mit seinem zweihändigen Kriegshammer jede Menge Beulen im Nahkampf.

### Die Avengers der Fantasy-Welt

Diese schlagkräftige Einsatztruppe ist in der Welt von Dungeons & Dragons bekannt als »Helden der Halle« und wohl am ehesten vergleichbar mit den Avengers aus Marvels Comic-Universum. Doch keine Sorge: Auch wenn es spielerisch einige Parallelen zum gleichnamigen Superheldenspiel von

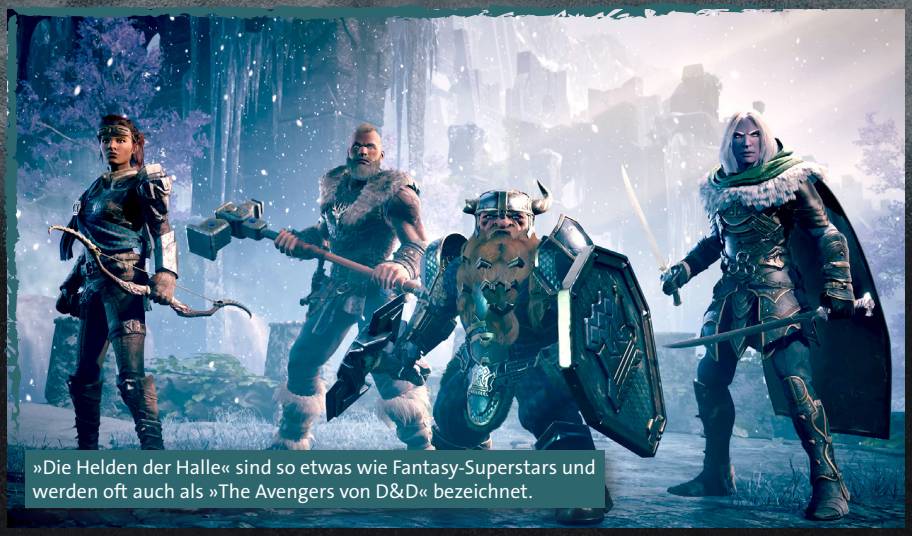
Catti-brie hält sich als Fernkämpferin die Feinde eher auf sicherer Entfernung. Durch ihre akrobatischen Fähigkeiten und Gegnerkontrollzauber funktioniert sie auch im Solomodus gut.

baren Taktikkämpfen punktete, ging es im damals gerne als »Konsolen-Diablo« bezeichneten Dark Alliance von der ersten Sekunde an um schnelles, kompromissloses Monsterkloppen und Schätzesammeln.

Mit Dungeons & Dragons: Dark Alliance möchte das kanadische Studio Tuque Games genau daran anknüpfen und einen spirituellen Nachfolger entwickeln. Dass es sich nicht um ein Reboot oder ein Remake handelt, ist den Entwicklern wichtig, denn dafür hat sich im Vergleich zum 20 Jahre alten Original zu viel verändert. Sofort fällt nach dem Start die neue Perspektive auf. Wir beobachten das Geschehen auf dem Schlachtfeld nicht mehr



Petra erinnert sich noch gut daran, wie sie mit offenem Mund vor der PS2 saß und die Grafik bestaunte.



»Die Helden der Halle« sind so etwas wie Fantasy-Superstars und werden oft auch als »The Avengers von D&D« bezeichnet.

Square Enix gibt, ist Dark Alliance kein Service Game und gänzlich ohne Season Pass und langwierigen Grind zu genießen.

Die Ähnlichkeit zu Avengers besteht darin, dass Dark Alliance ebenfalls von Beginn an als Koop-Brawler ausgelegt ist. Zwischen den Missionen könnt ihr jederzeit Online-Freunde in die Gruppe einladen oder bestehenden Spielen beitreten. Da alle vier Helden einzigartig sind, können diese nicht doppelt in einem Team auftauchen. Erfahrungspunkte, Loot und Missionsfortschritt sind charaktergebunden. Allerdings fehlt zum Start (noch) das Herzstück des Vorgängers: der lokale Multiplayer-Modus. Auf Nachfrage heißt es, dass man darüber nachdenke, diesen eventuell mit einem zukünftigen Patch nachzureichen. Offiziell gibt es dazu allerdings weder eine Bestätigung noch eine Absage. Wir glauben allerdings nicht daran, dass der noch nachgereicht wird. Auf einem PC-Monitor ist lokaler Koop nur so lala, für die Konsolen wäre er zwar schick, aber auch mit einem erheblichen Programmieraufwand verbunden. Wer nicht gerne mit anderen spielt, muss sich nicht ärgern: Der Multiplayer ist nicht zwingend, sondern optional. Solisten können mit allen vier Heldenklassen ohne spürbare Nachteile die volle Kampagne erleben. Einziger Wermutstropfen: Fehlende Mitspieler werden nicht durch die KI aufgefüllt, auf coole Teamkombos müsst ihr also leider verzichten.

## Das Kampfsystem: Souls trifft auf DMC

Das Kampfsystem orientiert sich am modernen Souls-like-Stil. Jede Figur verfügt über einen leichten und schweren Angriff, die sich zu schlagkräftigen Kombos verknüpfen lassen. Dabei müsst ihr stets die Ausdauerleiste im Blick behalten, da euer Held sonst zum leichten Ziel wird. Mit Blockmanövern und Ausweichrollen verhindert ihr, selbst getroffen zu werden. Eleganter ist es, wenn ihr Attacken im richtigen Moment pariert. Gelingt dies, unterbrecht ihr die Bewegung der Gegner und öffnet auf diese Weise ein Fenster für den Konterangriff.

Insgesamt verfügt jeder Held über vier spezialisierte Talentbäume und sechs einzigartige Fähigkeiten, von denen ihr euch zwei vor Missionsbeginn aussucht. Da alles auf den Pen&Paper-Grundregeln von Dungeons & Dragons basiert, erlaubt euch jeder Stufenanstieg außerdem ganz rollenspieltypisch die bekannten Charakterwerte wie Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit oder Charisma nach eurem Gusto zu steigern.

Durch das Erlegen von Gegnern füllt sich langsam eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand. Ist diese aufgeladen, lösen wir auf Knopfdruck eine besonders starke Spezialattacke aus. Der Barbar wirbelt dann beispielsweise mit seinem Zweihandhammer wie ein Feuerkreisel über das Schlachtfeld

## DIE BÜCHER

Die Figuren und Handlung von Dark Alliance sind eng verbunden mit der Romanreihe des Fantasy-Autors Robert Anthony Salvatore, die in der Welt Faerün des Rollenspielsystems Dungeons & Dragons angesiedelt sind. Die Hauptfigur ist Drizzt Do'Urden. Das erste Buch der Trilogie »Der gesprungene Kristall« erschien im November 1991 und wird bereits in der zehnten Auflage gedruckt. R.A. Salvatore hat Drizzt und seine Gefolgschaft bereits in über 30 Romanen die wildesten Abenteuer erleben lassen, und ein Ende ist noch nicht in Sicht. Neben dieser Reihe hat der Autor auch einige »Star Wars«-Romane geschrieben und an der Hintergrundgeschichte des Action-Rollenspiels Kingdoms of Amalur: Reckoning mitgewirkt.

Einer der frühen Bosse ist Utaar, ein berühmt-berüchtigter König der Frostriesen. Auch er ist auf der Suche nach dem sagenumwobenen Kristallsplitter, um ihm seine Würdigkeit zu beweisen.

Dark Alliance ist auf kooperatives Spiel ausgelegt. Besonders auf den harten Schwierigkeitsgraden kommt es auf gutes Teamplay und Zusammenarbeit an.

und verursacht erheblichen Flächenschaden. Spielt ihr im Team, eröffnen besondere Ereignisse die Möglichkeit für Bonusangriffe. Zum Beispiel führt eine erfolgreiche Parade von Drizzt dazu, dass alle Helden in der Nähe eine Sonderattacke ausführen können. Gleiches passiert, wenn die Magierin den finalen Tötungsschlag mit einem schweren Fernangriff ausführt oder der Barbar einen kritischen Treffer landet.

Zusätzlich zählt ein Kombometer jeden gut platzierten Treffer mit, wie wir es sonst nur aus Spielen wie Devil May Cry oder Bayonetta kennen. Für besonders lange Ketten erhält die Gruppe dann Boni wie einen leichten Heilungseffekt oder schnellere Ausdauererholung. Der Mix aus brachialer, schneller Action und dem strategischen Einsatz von Teamfähigkeiten, Skills und Ausweichmanövern funktionierte in der Anspiel-Session trotz etwas laggender Remote-Übertragung bereits hervorragend. Unser gewählter Held Drizzt steuerte sich flüssig und direkt über das Schlachtfeld, und das Kämpfen ging intuitiv von der Hand, ohne überladen zu wirken. Auch wenn wir bisher nur die erste Mission begutachten konnten, ließen sich bereits die vielschichtigen Variationen und Möglichkeiten erkennen, die das Kampfsystem im vollen Spiel bereithalten wird. Besonders vom 4er-Koop versprechen wir uns anspruchsvolle und epische Kämpfe.

## Der perfekte Schwierigkeitsgrad

Bei der Frage nach dem Schwierigkeitsgrad beschreitet das Studio den goldenen Mittelweg: Ihr könnt jederzeit selbst darüber bestimmen. Sucht ihr die Herausforderung, dann wählt direkt die höchste der insgesamt sechs Stufen aus. Wollt ihr lieber gemütlich und ohne Frust nach Feierabend ein paar Monster plätten, dann stellt den Schwierigkeitsgrad einfach runter. Riskiert ihr mehr, erhaltet ihr bessere Belohnungen. Kommt ihr dagegen an einer Stelle nicht weiter, werdet ihr nie frustriert das Gamepad in die Ecke werfen müssen, um in der Story voranzukommen. Spielt ihr mit Freunden, wird das Spiel trotz stärkerer Gegner insgesamt einfacher, da sich die Helden gegenseitig wiederbeleben und heilen können.

Das Speicher- und Checkpoint-System bringt euch zusätzliche Möglichkeiten, die Herausforderung eurem Spielstil anzupassen. Gelangt ihr nach einem erfolgreich absolvierten Abschnitt an ein Lagerfeuer, habt ihr dort die Wahl, eine kurze Rast einzulegen. Das füllt eure Vorräte mit Heilungs-Items auf und setzt einen Checkpoint. Sterbt ihr daraufhin im Kampf, könnt ihr an diesem Lagerfeuer zurück ins Kampfgeschehen gelangen. Verzichtet ihr, müsst ihr bei einem Bildschirmtod zum Anfang der Mission beziehungsweise zum letzten aktivierten Speicherpunkt zurückkehren. Als Belohnung für das Auslassen der Rast erhaltet ihr für euren Mut eine deutliche Steigerung auf die prozentuale Raritätsstufe aller Schätze.

Insgesamt 21 Missionen führen euch in einer losen Kampagne durch Icewind Dale, die jeweils zwischen 30 bis 60 Minuten eurer Zeit beanspruchen. In welcher Reihenfolge ihr die Missionen bestreitet, bleibt komplett euch überlassen. Jede Mission kann zudem beliebig oft wiederholt werden, um mehr Loot und Erfahrung zu sammeln. Für den Fortschritt in der Kampagne sei angeblich jedoch keinerlei Grind oder Backtracking nötig, versichert uns der Entwickler während

Ob allein oder in der vollen Besetzung: Die Menge der Feinde passt sich in den 21 Missionen je nach Heldengruppe automatisch an.

## DLC-PLÄNE

Fans der Bücher sowie der Pen&Paper-Vorlage werden sich fragen: Wo ist der fünfte Charakter der Heldentruppe, die als »Gefährten der Halle« bekannt sind? Anhänger von Regis dem Halbling müssen sich wohl noch etwas gedulden. Zwar hat sich das Studio noch nicht konkret über die Inhalte geäußert, aber Pläne für DLC-Pakete sind bereits bestätigt. Der Name »Echoes of the Blood War« der geplanten Erweiterung deutet an, dass man sich weiterhin an der erfolgreichen Buchserie orientiert, in der der »Blood War« oder Blutkrieg eine entscheidende Rolle spielt. Mit etwas Glück wird der DLC also nicht nur neue Missionen, Waffen und Gegner enthalten, sondern bringt vielleicht auch Regis als spielbaren fünften Charakter im Gepäck mit.

Drizzt Do'Urden ist ein ungewöhnlicher Dunkelelf. Anders als viele seiner Drow-Kollegen bedeutet ihm Freundschaft und Loyalität zu seinen Gefährten alles.

der Anspiel-Session. Ungemein praktisch für die kleine Runde zwischendurch: Kleine Uhrsymbole auf der Strategiekarte deuten euch schon vorab an, mit welchem Zeitaufwand ihr grob bei den einzelnen Missionen rechnen müsst, bevor ihr sie startet.

### Loot-Sammelkiste statt ständige Unterbrechungen

Eine interessante Designentscheidung: Während der Mission fällt uns auf, dass wir zwar einen legendären Brustpanzer gefunden haben, aber diesen nicht im Inventar finden können. Dies sei kein Bug, sondern Absicht, erklärt uns unser Koop-Partner und Lead Mission Designer Jean-Francois Champagne. Alle Schätze, die wir während der Mission finden, würden im Basiscamp in einer großen Kiste auf unsere Rückkehr warten. Das automatische Auslagern der Loot-Ausschüttung auf die Phase nach der Mission mag thematisch schwer zu erklären sein, erhöhe aber den Spielfluss enorm. Schließlich wird so verhindert, dass auf dem Schlachtfeld nach jedem umgefallenen Gegner eine Zwangspause entsteht, weil jemand aus dem Team die Werte des alten mit dem neuen Gürtel zeitaufwändig vergleichen muss oder den Look der neuen Stiefel ausprobieren will. Im Basiscamp warten neben der Schatzkiste dann auch Händler auf uns, bei denen wir für Gold neue Ausrüstung kaufen. Neben der Planung der nächsten Mission lassen sich hier auch Freunde in das eigene Spiel einladen und das Aussehen des eigenen Charakters anpassen.

Sammler wird es freuen zu hören, dass es für alle vier Charaktere mächtige und einzigartige Ausrüstungsgegenstände mit starken Boni für ein komplettes Set zu finden gibt. Damit lassen sich die unterschiedlichen Stärken der Figuren in Verbindung mit den Talentbäumen spezialisieren und in die von euch gewünschte Richtung ausbauen. Wir freuen uns schon aufs Experimentieren.

## DRIZZT DO'URDEN

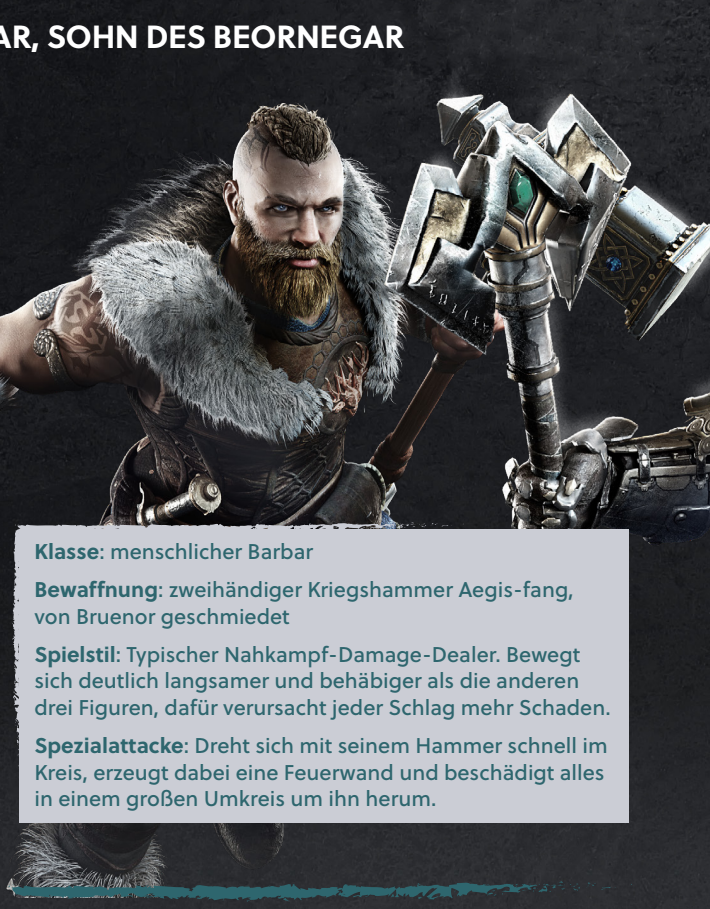
**Klasse**: Dunkelelf-Ranger

**Bewaffnung**: zwei Krummsäbel mit den Namen Twinkle und Icingdeath

**Spielstil**: Universalcharakter, hat einige magische Fernkampfattacken, aber attackiert auch in schneller Folge mit seinen zwei Waffen im Nahkampf. Schnellster Charakter im Spiel, kann sich durch Gegner dashen. Meister im Ausweichen und kann sich temporär unsichtbar machen. Verursacht zusätzlichen Schaden, wenn er Gegner von hinten attackiert.

**Spezialattacke**: Beschwört den magischen schwarzen Astral-Panther Guenhwyvar.

## WULFGAR, SOHN DES BEORNEGAR



**Klasse**: menschlicher Barbar

**Bewaffnung**: zweihändiger Kriegshammer Aegis-fang, von Bruenor geschmiedet

**Spielstil**: Typischer Nahkampf-Damage-Dealer. Bewegt sich deutlich langsamer und behäbiger als die anderen drei Figuren, dafür verursacht jeder Schlag mehr Schaden.

**Spezialattacke**: Dreht sich mit seinem Hammer schnell im Kreis, erzeugt dabei eine Feuerwand und beschädigt alles in einem großen Umkreis um ihn herum.

### Kein Crafting, aber Waffen leveln

Crafting wird in Dark Alliance keine Rolle spielen. Ihr müsst also keine Ressourcen sammeln und euch damit Schwerter und Schilde schmieden, sondern könnt euch ganz auf die Kämpfe konzentrieren. Hin und wieder einen Seitenweg nach versteckten Truhen abzusuchen ist aber trotzdem empfehlenswert. Im Austausch gegen Kristalle lassen sich die Lieblingsgegenstände und favorisierten Waffen beim Schmied aufbessern, damit sie zur aktuellen Stufe des Helden oder der Heldin passen.

Mit wachem Auge entdeckten wir beispielsweise hinter einer Eishöhle eine der optionalen Herausforderungen in der Startmission. Diese sollen meist völlig ohne Kämpfe zu lösen sein und für spielerische Abwechslung sorgen. Hinter der Höhle verbarg sich ein mit Feuerwalzen ausgestatteter Parkourpfad mit wackeligen Plattformen, an dessen Ende eine Schatzkiste als Belohnung auf uns wartete.

### Endgame-Dungeons

Das Erledigen aller Missionen führe zwar die Erzählung dieses Abenteuers zu einem Abschluss, sei aber noch lange nicht das Ende des Spiels, erklärt uns der Entwickler. Mit dem Erreichen bestimmter Levelgrenzen öffnen sich zusätzliche Dungeons, in denen neue und besonders schwere Bosskreaturen und selbstverständlich damit verbunden noch besseres Loot auf die Spieler warten. Die Preview hat uns Appetit auf mehr gemacht. Grafisch machte die eisige Welt einen tollen und stimmigen Eindruck, und trotz der bekannten D&D-Vorlage gelang es dem Spiel, uns mit neuen Aspekten zu überraschen. Singende Verbeeg-Krieger, die sich auf den Kampf einstimmen und bereits aus der Ferne zu hören waren, haben wir so noch nicht gesehen und bekämpft. Bereits der leider nur sehr kurze Einblick ließ zudem erkennen, dass die Bosskämpfe in voller Besetzung mit allen vier Charakteren echte Koop-Leckerbissen werden könnten.

Der frei einstellbare Schwierigkeitsgrad in Kombination mit der Aussicht auf besseres Loot könnte für die richtige Motivation sorgen, die Missionen in unterschiedlichen Konstellationen mehrmals spielen zu wollen. Ob das Kampfsystem wirklich die versprochene strategische Tiefe halten kann, wird sich aber natürlich erst im Test zeigen. Die bisher gezeigte Action war jedenfalls auf einem hohen Niveau, und die Vision für die Neuausrichtung scheint schlüssig und durchdacht. Wir blicken zuversichtlich und mit großer Vorfreude auf den baldigen Besuch im kühlen Norden, um den gesprungenen Kristall tapfer vor der einfallenden Monsterhorde zu schützen.

Dungeons & Dragons: Dark Alliance soll am 22. Juni für den PC, die beiden letzten PlayStations und Xboxen erscheinen. Den Test lest ihr dann im nächsten Heft. ★

Die Geschichte des Spiels knüpft direkt an den ersten Band der bekannten Fantasy-Romane von R.A. Salvatore an. Ein Vorwissen aus den Büchern ist jedoch nicht nötig.

## BRUENOR HELDENHAMMER

**Klasse**: legendärer Zwergenkrieger

**Bewaffnung**: Axt und Schild

**Spielstil**: Klassischer Tank, der die Aggro der Monster auf sich zieht und mit seinem Schild mehr einstecken kann als der Rest der Gruppe, um den Gefährten Freiräume zu schaffen. Mit seinem Schild stürmt er nach vorne und betäubt alle Gegner in seinem Weg.

**Spezialattacke**: Errichtet mit seinem Clan-Banner eine Schutzmagiesphäre.

## CATTI-BRIE

**Klasse**: menschliche Jägerin und Magierin

**Bewaffnung**: Magie sowie Pfeil und Bogen

**Spielstil**: Klassische Fernkämpferin, hält sich Gegner mit Magie und ihrem gefährlichen Bogen vom Leib. Funktioniert im Multiplayer-Modus als Support-Charakter und kann heilen oder Feinde ausbremsen.

**Spezialattacke**: Kann dank Transmutationsmagie Pfeile durch mehrere Ziele schießen und dabei erhöhten Schaden austeilen.

## MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt

Nach dem ersten Trailer war ich sehr verwirrt. Kampfszenen in einer Gonzo-Ästhetik, wie man sie sonst nur aus Extremsportvideos kennt mit einer Go-Pro-Kamera am Helm? Wie passt das mit der Rollenspielmarke D&D zusammen? Als dann klar wurde, dass man das 20 Jahre alte Dark Alliance dafür wiederbeleben möchte, fiel der Groschen. Auch das Original hatte wenig mit den rundenbasierten Rollenspielen auf dem PC zu tun und überzeugte mit schneller Action. Nach dem Anspielen ist die anfängliche Skepsis nun einer zufriedenen Vorfreude gewichen. Das Gesehene fühlt sich stimmig und rund an, und ich freue mich sehr darauf, gemeinsam mit bis zu drei Freunden ein paar eklige Trolle und fiese Bosse zu verhauen. Der Wechsel in die Schulterperspektive zieht mich noch näher ins Geschehen, und die Heldenklassen scheinen eine große Bandbreite an Spielstilen abzudecken. Besonders gut gefällt mir, dass ich den Schwierigkeitsgrad selbst justieren kann, aber dabei für mehr Härte auch bessere Belohnungen erhalte.



Das wurde mit der Cell-Architektur der PS3 nicht leichter, erst die PS4 bekam Standardkomponenten.