

Dungeons & Dragons: Dark Alliance

GANZ SCHÖN
FINSTER

Genre: **Action** Publisher: **Wizards of the Coast** Entwickler: **Tuque Games** Termin: **22.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Dark Alliance will die Action zurück ins Dungeons-&-Dragons-Universum bringen. Doch die gute Präsentation und ein paar nette Ansätze gehen in einer Flut von Problemen unter. Von Sascha Penzhorn

In Dungeons & Dragons: Dark Alliance schlüpft ihr in die Rolle von R.A. Salvatores Romanhelden Drizzt Do'Urden, Bruenor, Wulfgar und Catti-brie und kloppt euch in Action-Gemetzeln in Third-Person-Perspektive mit tonnenweise Goblins, Kultisten und anderen Scheusalen. Die seichte Story greift den gesprungenen Kristall aus dem gleichnamigen Roman auf: Eine dunkle Allianz unterschiedlicher Monster tummelt sich im Eiswindtal und macht sich die Mächte des Kristalls zunutze, um für Chaos und Verwüstung zu sorgen. Grund genug für Drizzt und seine Gefährten, die Waffen zu ergreifen.

Unterschiedliche Kampfstile

Euer Spielerlebnis variiert je nach gewählter Figur. Der schwerfällige Zwerg Bruenor kann vorzüglich einstecken, spielt sich aber erst dann flotter, wenn ihr Spielwährung in einige Moves für ihn investiert. Der Barbar Wulfgar schwingt seinen Hammer auch nicht gerade mit Lichtgeschwindigkeit, doch wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr. Dunkel elf Drizzt hackt seine Gegner mit rasend schnellen Attacken in Stücke. Bogenschützin Catti-brie verschießt mit stocksteifen Animatio-

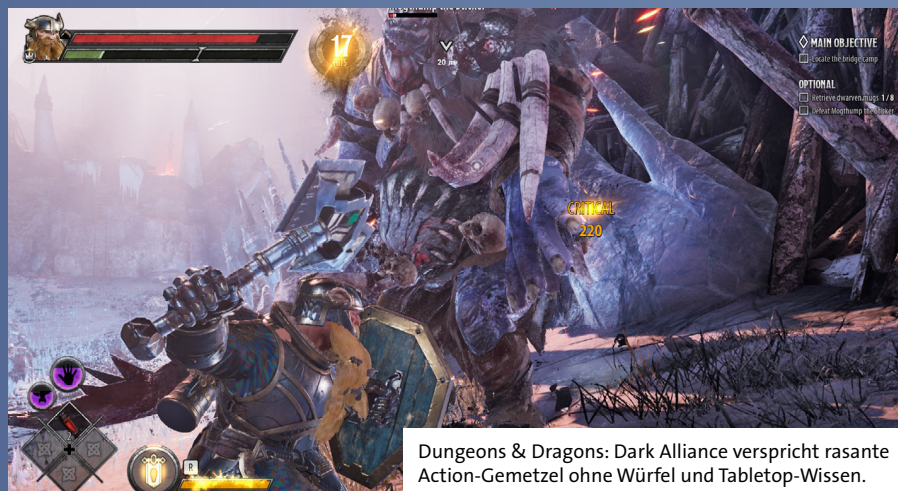
nen Pfeile, stöhnt und schreit bei jedem Schuss und vernichtet Feinde, die oft überhaupt nicht auf ihre Attacken reagieren und sich schließlich in den Himmel verabschieden, als werden sie von Aliens entführt.

Nebenher verfügt jeder Charakter über Spezialmanöver und einen ultimativen Angriff. So hat Wulfgar die obligatorische Wirbelattacke für seinen Hammer, Catti-brie verschießt riesige arkane Pfeile, Bruenor verspottet Gegner und verleiht Waffen Elementarschaden, Drizzt macht sich unsichtbar und ruft Pantherdame Guenwhyvar zur Verstärkung herbei und so fort. Die meisten Monster werden dabei höchstens durch bloße Stückzahlen zur Gefahr, nicht aber durch irgendeine Form von Intelligenz oder Taktik. Gegner stehen oft eine Weile untätig herum und glotzen in die Gegend, statt anzugreifen. Viele Feinde, auch Zwischenbosse, reagieren gerne mal überhaupt nicht auf Fernkampfattacken und lassen sich so ohne Probleme oder Herausforderung abschießen. Manchmal stehen sie auch einfach nur im Feuer, auf Stachelfallen und in anderen gefährlichen Dungeon-Elementen und segnen ganz ohne unsere Mithilfe das Zeitliche.

Smartphone-Loot

Es gibt insgesamt vier Missionen und drei Dungeons im Spiel, die allesamt in je drei spielbare Levels unterteilt sind. Wenn ihr diese komplett auf den Kopf stellt und nach Beute absucht, seid ihr pro Level schon mal bis zu einer halben Stunde beschäftigt. Genauso könnt ihr aber auch einfach durchrennen, den allergrößten Teil der Kämpfe komplett ignorieren und seid dann im Extremfall in unter zwei Minuten fertig, was so sicher nicht gewollt ist. Natürlich resultieren mehr geplünderte Kisten und gekillte Gegner in mehr Beute, deren Qualität von eurem gewählten Schwierigkeitsgrad abhängt. Zudem könnt ihr an einigen Lagerpunkten kurz Rast machen, so Heiltränke auffüllen und Checkpoints setzen, falls ihr mal das Zeitliche segnet. Eine Rast zu überspringen, erhöht die Qualität eurer Beute. Mehr Risiko bedeutet bessere Belohnungen. Interessante Idee!

Schließt ihr einen Level ab, dürft ihr eure Belohnungstruhe öffnen und dann jeden erbeuteten Gegenstand einzeln enthüllen wie Sammelkarten in einem Spiel für Smartphones. Gerade in den ersten Spielstunden ist hier sehr viel Schrott dabei. Drei paar Hosen, mal mit Resistenz gegen Feuer, dann Gift, dann Elektrizität, motivieren nicht besonders, zudem sehen die Helden mit einigen Klamotten aus, als hätten sie eine Kleiderkammer ausgeraubt. Immerhin: Hochstufige Item-Sets sehen teilweise echt cool aus, falls ihr es im Spiel so lange durchhalten solltet. Nebenher verteilt ihr Punkte auf Attribute, von denen keines so funktioniert



Dungeons & Dragons: Dark Alliance verspricht rasante Action-Gemetzel ohne Würfel und Tabletop-Wissen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr im Koop-Modus Goblins schnetzeln wollt.
- ... ihr beinharte, alles verzeihende Fans des Dungeons-&-Dragons-Szenarios seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr tiefgängiges Gameplay erwartet.
- ... ihr eure Gegner gerne herausfordernd habt.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich saß echt lachend und etwas ungläubig vorm Rechner, als Catti-brie in wahnsinniger Geschwindigkeit hundert Millionen Pfeile in einen Goblin versenkt hat. Nicht etwa, weil es so irre spektakulär war, sondern weil sie dabei Geräusche von sich gegeben hat wie Monica Seles in ihren besten Zeiten. Ihr Opfer stand dabei seelenruhig herum und ließ die Tortur über sich ergehen, bis es sich schließlich lautlos gen Himmel erhob und für immer verschwand. Der Verbeeg-Koch, seines Zeichens einer der Endbosse im Spiel, stand bei mir regungslos im Feuer und brutzelte vor sich hin. Als ich versucht habe, an einzelnen Goblins mein Timing für Paraden zu verfeinern, standen diese teilweise zehn Sekunden und länger vor mir und griffen überhaupt erst dann an, als ich sie das dritte Mal angerempelt hatte.

Ja, ein Spiel, in dem man pro Level 100 und mehr Monster verkloppt, braucht keine gute KI. Aber wenigstens irgendeine Form von KI wäre dann doch ganz nett gewesen. Wenn man in einem Action-RPG einfach an 90 Prozent der Kämpfe vorbeirennen kann, ist das auch eher nicht ideal. Und nach der zehnten Höhle voller Goblins, Verbeeg und sammelbarer Zwergenkrüge hatte ich mich dann auch langsam mal am Spiel sattgesehen. Ja, später gibt's noch ein paar Untote, Kultisten und etwas abwechslungsreichere Umgebungen, bis dahin fühlt sich das Teil aber unnötig gestreckt an. Die Salvatore-Helden als Alleinstellungsmerkmal sind ja ganz nett, davon abgesehen ist das Teil aber nur ein maximal durchschnittlicher Action-Brawler mit zu vielen Schwächen.

wie im Tabletop. So verbessert Stärke hier unter anderem eure Rüstung, Weisheit erhöht eure Resistenz gegen Elementarschaden, Geschicklichkeit sorgt für mehr und mächtigere kritische Treffer und so fort. Kleine Talentbäume mit irre aufregenden Eigenschaften wie zehn Prozent mehr Rüstung



Vier Missionen und drei Dungeons unterteilt in je drei spielbare Levels warten auf euch.

oder fünf Prozent mehr Nahkampfschaden gibt es auch. Spannender sind die Moves und Spezialattacken, die ihr gegen Gold freischaltet. Das ist Spielwährung, Mikrotransaktionen gibt es bis auf den Krempel aus der Deluxe-Edition nicht. In der stecken neben Zugang zur kommenden Erweiterung Echoes of the Blood War auch Waffen-Skins.

Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Den Entwicklern zufolge wurde Dark Alliance für Controller optimiert. So gespielt leidet die Action aber unter der behäbigen Kamera, die grundsätzlich starr bleibt und ständig mit dem rechten Analogstick nachjustiert werden muss, während ihr ein halbes Dutzend und mehr Gegner gleichzeitig bearbeitet. Theoretisch könnt ihr Feinde per Lock-on erfassen, besonders bei größeren Monstern rückt euch die Kamera dann aber so dicht auf die Pelle, dass ihr regelrecht am Gegner klebt und gar keine Übersicht mehr habt. Zum Ausgleich seid ihr ständig von Markierungspfeilen umgeben, die euch zeigen, wo sich Feinde außerhalb des Bildschirms befinden. Alternativ spielt ihr mit Maus und Tastatur und habt dank Nagetier bessere Kontrolle über die Kamera, müsst aber erst mal einige Tasten neu belegen – oder eben per Tabulator blocken und Ausweichmanöver mit der C-Taste ausführen.

Immerhin: Monster und Umgebungen machen eine gute Figur, die Goblins, Verbeeg, Frostriesen und andere Viecher werden gut über Zwischensequenzen und (englisch und

französisch vertonte) Sprachausgabe in Szene gesetzt. Unter den Monstern gibt es ein paar Highlights wie die überraschend flinken und gefährlichen Gnome oder den Verbeeg-Koch, doch nach gefühlt 10.000 Goblins und den immergleichen Verbeeg-Zwischenbossen stellt sich eine gewisse Monotonie ein. Auch die sonst hübschen Umgebungen wiederholen sich recht häufig. Gerade im Singleplayer geht dem Spiel so schnell die Puste aus. Mit bis zu drei Freunden an der Hand macht das Teil in kurzen Sitzungen eine Weile Spaß. Wenn es nicht unbedingt Dungeons & Dragons sein muss, gibt es aber deutlich bessere Koop-Looter in dieser Preisklasse. ★

DUNGEONS & DRAGONS- DARK ALLIANCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600K / AMD FX 8320
GTX 750 Ti / Radeon R7 360
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9600 / Ryzen 5 3600
GTX 1660 Ti / RX Vega 56
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle Umgebungen + Zwischensequenzen
- + gutes Gegnerdesign + schicke Ausrüstung
- einige schwache Animationen

SPIELDESIGN



- + im Koop kurzzeitig nett - im Alleingang sehr monoton
- dumme KI - problematische (Kamera-) Steuerung
- viele Kämpfe einfach überspringbar

BALANCE



- + sechs Schwierigkeitsgrade + Monsterstärke skaliert mit Spielerzahl
- + Risiko vs. Belohnung
- teils untätige Feinde - suizidgefährdete Gegner

ATMOSPHERE / STORY



- + toll inszenierte Monster + Setting und Figuren aus den Romanen
- Story belanglos - viele Wiederholungen
- unfreiwillig komisch

UMFANG



- + vier spielbare Charaktere + zahlreiche Waffen und Rüstungen
- + 21 Levels - Goblins, Goblins, überall Goblins
- lahme Talentbäume

FAZIT

Mäßig unterhaltsames Third-Person-Hack&Slay mit lausiger KI, Kameraproblemen und viel zu vielen Goblins.



Für eure Abenteuer wählt ihr aus sechs Schwierigkeitsgraden. Je härter die Mission, desto besser die potenzielle Beute.