

# King's Bounty: Dark Side

Hass macht stark: Die dritte Standalone-Erweiterung von King's Bounty verschlägt uns auf die dunkle Seite und bietet vor allem eins: mehr vom guten alten Bekannten. Von Dmitry Halley

Termin: Juli 2014

Sprache: Englisch, Russisch Preis: 18 Euro

Status: fast fertig, allerdings noch von Bugs geplagt

Erst war's der Schatzsucher, dann die Prinzessin, im Anschluss ein rauer Nordmann – und jetzt schlüpfen wir in die Rolle der bösen Jungs (und Mädels). In King's Bounty: Dark Side, der dritten Standalone-Erweiterung zu King's Bounty: The Legend, gehört unser Held nämlich den dunklen Völkern an. Welche Rasse es genau sein soll, entscheiden wir zum ersten Mal selbst: Vampirmagier, Orkrieger oder Dämonenjägerin stehen zur Auswahl. Das klingt allerdings spannender, als es letztlich ist, denn die drei Rassen verhalten sich genauso wie die wählbaren Klassen der Vorgänger. Der Orkrieger setzt auf Kraft und kampfstärke Truppen, der Vampir schleudert den Feinden seine Zauber entgegen und die Dämonin balanciert zwischen beiden Extremen.

Spielmechanisch bleibt der Kern der King's-Bounty-Reihe nahezu unverändert: Wir bewegen uns mit unserem Helden frei über die Oberweltkarte, sacken Gold und andere Schätze ein, rekrutieren Truppen und erledigen Quests. Treffen wir auf einen feindlichen Trupp, geht's in die Kampfansicht und wir liefern uns spannende Rundentaktik-Gefechte. King's Bounty ist serientypisch für seine taktische Tiefe bekannt – und auch in Dark Side ist das Zusammenspiel der Einheiten genauso wichtig wie der clevere Einsatz unserer Zauberkräfte. Allerdings schwankt der Schwierigkeitsgrad in der Early-Access-Fassung noch arg. Bereits auf normaler Stufe begegnen wir im Tutorial erst kinderleichten Feinden, bevor wir plötzlich mit einem beinharten Boss konfrontiert werden. Der reibt unsere Orkarmee mühe-los auf, da uns zu diesem Punkt im Spiel die Möglichkeit zum Einheitenkauf fehlt. Sobald wir aber ein paar Rekrutierungsmög-



Das Kampfsystem bleibt unverändert. Statt Engelspriestern kommandieren wir aber Orks.

lichkeiten haben, entfaltet Dark Side sein strategisches Potenzial, denn wir stellen unsere Armee aus den verschiedenen dunklen Völkern zusammen und spielen bereits nach einer Spielstunde munter mit verschiedenen Spezialfertigkeiten und Kombinationen herum. Damit sich das nach den sehr ähnlichen Vorgängern nicht altbacken anfühlt, gibt es neue Einheiten, Quests und Gegenstände sowie einen neuen Geistergefährten, der im Kampf verschiedene Gestalten annehmen kann. Lädt sich durch beständiges Kämpfen unsere Wutleiste auf, entfesseln wir den Phantom-Kollegen als mächtiges Orkgespenst, als Dämonenkreatur oder als Vampirmonster. Die größte Neuerung ist aber die Kampagne: Je nach gewählter Rasse starten wir im abgebrannten Orkdorf, in der gestürzten Dämonenfestung oder als abgekämpfter Vampir auf der Flucht vor Vampirjägern – die Pfade aller drei Rassen laufen im unterirdischen Zwergenreich zusammen, wo wir uns mit der personalisierten Dunkelheit verbinden und fortan gegen das Licht für eine bessere (will heißen:

## Zeit für einen Nachfolger

Dass die wählbaren Rassen als große Neuerung angepriesen werden, obwohl sie im Prinzip nur umgefärbte Heldenklassen sind, verdeutlicht, womit sich Dark Side schwer tut: wirklich große spielerische Neuerungen einzuführen. Als Liebhaber der King's-Bounty-Spiele kann ich mich aber damit anfreunden, vor allem mehr vom Altbekanntem zu kriegen: neue Quests, neue Einheiten und vor allem neue taktische Kämpfe. Das macht so viel Spaß wie eh und je. Trotzdem hätte ich mir neben der Kampagne einige deutlichere Neuerungen gewünscht. Langsam wird es einfach Zeit für einen richtigen Nachfolger.



Dimitry Halley

schlechtere) Zukunft kämpfen. Die Early-Access-Version ist schon sehr weit fortgeschritten. Zwar kämpft sie noch mit Bugs und Performance-Problemen, als Beta läuft Dark Side aber erstaunlich rund und bietet stundenlange Unterhaltung. Wer nach den vorherigen Erweiterungen und dem Hauptspiel noch nicht genug vom King's-Bounty-Spielgefühl hat, der bekommt mit Dark Side neues Futter für spannende Gefechte. **DH**



In der Oberwelt sammeln wir Erfahrung und Gold, um den »Guten« ordentlich einzuheizen.

## King's Bounty Dark Side

### PRO / KONTRA

- neue Kampagne mit bösen Helden
- zig neue Einheiten und Gegenstände
- taktisch fordernde Kämpfe
- malerischer Soundtrack
- wenige spielerische Neuerungen
- grafisch von vorgestern
- derzeit noch von Bugs geplagt
- schwankender Schwierigkeitsgrad
- Story nur in unvertonten Textfenstern



Gutes Standalone-Add-On ohne große Neuerungen.