



Drachen gehören zu den begehrtesten Kämpfern in der eigenen Truppe, weil sie aufgrund ihrer vielen Trefferpunkte kaum je Verluste erleiden.



Obwohl die Engine über sechs Jahre alt ist, wirkt die Umgebung immer noch hübsch. Uns stört aber nach wie vor der zu kleine Bildausschnitt.

King's Bounty Dark Side

Wieder und wieder aufgewärmt verkocht selbst ein Drei-Sterne-Menü zum Reste-eintopf, wie die vierte Fortsetzung des Fantasyspiels demonstriert. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **1C Soft** Entwickler: **1C Soft Club (Men of War: Condemned Heroes, nicht getestet)**
Termin: **28.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **25 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Wir könnten es uns jetzt wirklich einfach machen und sagen: Wer wissen will, wie sich King's Bounty: Dark Side spielt, möge doch bitte unseren Test von King's Bounty: The Legend in GameStar 12/2008 lesen. Oder den von King's Bounty: Armored Princess, das ein Jahr später erschien. Oder vielleicht einen Blick auf das Standalone-Addon King's Bounty: Crossworlds werfen. Oder sich an King's Bounty: Warriors of the North erinnern. Denn wie wir von der Serie inzwischen leider gewohnt sind, unterscheidet sich auch Dark Side nur in winzigen Details von seinen Vorgängern.

Genauer gesagt können wir die Neuerungen an einer Hand abzählen. Da wäre erstens die Story. Wie der Untertitel vermuten lässt, verschlägt es uns diesmal auf die finstere Seite der Macht. Unser Alter Ego ist zur Abwechslung mal kein strahlender Ritter in funkelnder Rüstung, sondern wahlweise ein Ork (Krieger), ein Untoter (Magier) oder eine Dämonendame (Hybrid). Allerdings hat der Frontenwechsel weder größere Auswirkungen auf den Spielablauf, noch vermittelt uns die Geschichte (die wir mal wieder aus etlichen Questbeschreibungen und Dialog-

texten zusammenpuzzeln müssen) wirklich das Gefühl, für das Böse zu kämpfen. Auch die zweite Neuerung entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Mogelpackung: Bei den versprochenen frischen Einheiten handelt es sich in den meisten Fällen nur um neue Versionen alter Bekannter. Beispielsweise gibt es nun auch weibliche Vampire, die freilich über nahezu die gleichen Talente

wie ihre männlichen Kollegen verfügen. Die dritte Änderung betrifft unseren Begleiter. Der Geist Blackie übernimmt die gleiche Rolle wie der Drache in Armored Princess oder die Walküren in Warriors of the North: eine lebende Superwaffe, die mit großen Flächenzaubern und Kontrollformeln mächtig reinhaut, allerdings zuvor mit Wut (der zweiten Magieressource neben Mana) erst



Unser Helfer Blackie ist mit seinen Flügen und Flächenzaubern unsere stärkste Waffe. Für den Einsatz benötigen wir Wut, die wir im Gefecht verdienen.



Braucht kein Mensch

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade als Fan von The Legend, Armored Princess & Co. hat mich Dark Side enttäuscht. Das Spiel macht fast nichts besser (oder auch nur anders) als seine Vorgänger, aber manches schlechter. Selbst die für ihre Innovationsarmut gescholtenen Macher von FIFA oder Call of Duty lassen sich für ihre Fortsetzungen mehr einfallen als die Entwickler von King's Bounty. Es ist ja nicht so, dass es nichts zu verbessern gäbe. Wie wäre es mal mit einem komfortablen Questlog? Oder vernünftigen Übersichtskarten, in die ich nicht alle wichtigen Infos per Hand eintragen muss? Oder einer flexiblen Kamera mit mehr Zoomstufen? Weniger langweiligen Botengängen?

Wer die Serie noch nicht kennt, der ist mit den früheren Teilen besser bedient. Sie spielen sich flüssiger und kosten weniger. Und wer sie kennt, der dürfte genau wie ich vom Mangel an frischen Ideen frustriert sein. Wer also braucht Dark Side? Nur die Macher für einen schnellen Euro.

aufgeladen werden muss. Die Sprüche heißen anders als früher und sehen anders aus, haben aber sehr ähnliche Effekte.

Dasselbe in dunkel

So weit, so wenig aufregend. Zum Glück bringt Blackie noch zwei weitere Änderungen mit sich. Zum einen kann er unsere Truppe in Windeseile an jeden beliebigen Ort teleportieren, den wir einmal besucht haben. Die langwierigen Seereisen von früher gehören damit zwar größtenteils der Vergangenheit an. Dafür haben die Entwickler die Questreihen und Nachschubstationen nun über noch größere Strecken verteilt, sodass wir im Endeffekt doch wieder ewig herum wandern. Beispielsweise springen wir regelmäßig das Hauptquartier un-

serer finsternen Welteroberungspartei an, das im Spielverlauf immer weiter anwächst und als zentraler Umschlagplatz für Truppen, Upgrades und Aufgaben dient. Die letzte nennenswerte Neuerung verkürzt die Wartezeiten zumindest etwas: Blackie macht nämlich in Gefechten ab und an Gefangene, mit denen wir nach der Schlacht eventuelle Verluste in den eigenen Reihen ausgleichen können. Leider ist diese Möglichkeit denkbar unelegant mittels Dialogoptionen ins Spiel eingebunden und deckt auch nur einen kleinen Teil der Truppentypen ab.

Der Rest ist altbekannt: Wir ziehen mit unserem Helden und seiner Armee in Echtzeit durch die Lande, erkunden die Umgebung, sammeln unterwegs Schätze und Upgrades ein, lernen neue Fähigkeiten und treffen Auftragsgeber. Stoßen wir auf feindliche Armeen, wechselt das Spiel auf eine Hexfeldkarte, wo wir das entstehende Scharmützel rundenweise austragen. Ziel ist stets, so wenig Verluste wie möglich einzustecken. Denn die sind, wie beschrieben, nur sehr umständlich auszugleichen, auch weil der Nachschub begrenzt ist – und zwar noch stärker als früher. Jedenfalls mussten wir im Test immer wieder auf schwächliche Hilfstruppen ausweichen, weil wir von unseren Wunscheinheiten einfach zu wenige finden konnten. So spielt sich King's Bounty wie ein Might & Magic: Heroes oder ein Age of Wonders ohne Wirtschaftssystem. Kein Wunder, schließlich war das originale King's Bounty aus dem Jahr 1990 der Urvater all dieser Nachfahren. Allerdings haben sich die im Laufe der Zeit weiterentwickelt – King's Bounty tritt auf der Stelle.

Tatsächlich gefällt uns Dark Side in einigen entscheidenden Punkten sogar weniger als die eigenen Vorgänger. So vermissen wir auf den neuen Karten den Spielfluss, der uns früher von Schlacht zu Schlacht, von einem Schatz oder Questziel zum nächsten trieb. Diesmal stolpern wir eher umher, auch weil die Gegner und Gegenstände seltsam planlos verteilt wirken und viele Missionsbeschreibungen fürchterlich vage sind. Ein



Für jede erledigte Aufgabe und jede gewonnene Schlacht erhalten wir Erfahrungspunkte, die wir in neue Fertigkeiten für unseren Helden investieren dürfen.

Beispiel: Zu Beginn der Kampagne durchqueren wir eine Höhle, in der diverse Spinntiere nisten. Was die Hausfrau eklig findet, freut Veteranen von King's Bounty, denn wir können die Nester der Achtbeiner plündern und mit den Jungtieren unsere eigene Armee verstärken. Nur: Warum gibt es da gefühlt 100 Eier, die wir alle einzeln einsammeln müssen? Solche Leveldesignsünden gibt es immer wieder. Vor allem in puncto Spielfluss ist Dark Side ist also eher Rück- als Fortschritt. Rüdiger Steidle / JG

TERMIN	PREIS	USK
28.8.2014	25 Euro	ab 12 Jahren

King's Bounty Dark Side

Publisher: 1C Soft
Entwickler: 1C Soft Club
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK

- detailverliebte Karten
- Schlachtfelder werden je nach Umgebung generiert
- viele verschiedene Einheiten
- spärliche Animationen
- unflexible Kamera

SOUND

- orchestrierter Soundtrack
- atmosphärische Umgebungsgerausche
- keine vertonten Dialoge
- kaum Soundeffekte

BALANCE

- ausgewogene Zauber und Spezialangriffe
- Heldenspezialisierungen
- Klassen insbesondere zu Beginn unausgeglichen
- zu einfach für Veteranen
- zu kurze Einführung für Neulinge

ATMOSPHÄRE

- Geschichte mit vielen Popkulturreferenzen
- optisch abwechslungsreiche Welt
- keine Textstory; keine Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- Funktionen schnell erreichbar
- einfache Steuerung
- keine Zugrücknahme oder Wiederholung
- neue Funktionen unkomfortabel eingebunden

UMFANG

- lange Kampagne
- große Spielwelt
- drei Charakterklassen
- viele taktische Feinheiten
- geringer Wiederspielwert
- spätere Gefechte sehr langwierig

MISSIONSDSIGN

- viele Quests und Nebenmissionen
- teils verschiedene Lösungsansätze
- lesenswerte Missionsbeschreibungen
- ... aber teils sehr vage
- lange Laufwege

KAMPFSYSTEM

- taktische Tiefe durch Wutgeist und Zauber
- Schere-Stein-Papier-Prinzip
- kleine Schlachtfelder
- keine Terrainauswirkungen

EINHEITEN

- einzigartige Monster für jede Fraktion
- Einheiten mit Spezialfertigkeiten
- sehr viele Truppen ...
- ... von denen nur wenige etwas taugen

KAMPAGNE

- viele Belohnungen
- Upgrades für Helden und normale Einheiten
- immer wieder die gleichen Aufgaben

