

Iratus: Lord of the Dead

DARKEST DUNGEON IN BÖSE

Genre: **Taktikrollenspiel** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Unfrozen** Termin: **23.4.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **-**

In Darkest Dungeon von 2016 müssen wir das Böse vernichten, bevor es die Welt überrennt. In Iratus: Lord of the Dead sind wir selbst das Böse. Steckt trotzdem ein gutes Spiel dahinter? Von Florian Zandt

Immer nur strahlende Heldinnen und Helden zu spielen wird auf die Dauer ein bisschen langweilig. Deswegen sind Spiele wie Overlord, Dungeons oder der Urvater der Böse-Buben-Strategie Dungeon Keeper auch so

beliebt. Denn darin können wir den Spieß umdrehen und selbstgefällige Zwerge, Elfen und Menschen über den Jordan schicken. Das geht auch in Iratus: Lord of the Dead. Spielerisch orientiert sich der Rollenspiel-Rogue-lite-Mix an einem anderen Vorbild, nämlich dem Indie-Hit Darkest Dungeon. Nur findet das gesamte Spielgeschehen sozusagen spiegelverkehrt statt.

Geschichten aus der Gruft

Statt in die Tiefen eines verfluchten Gebäudes hinabzusteigen, werden wir als der titelgebende Nekromant Iratus nach unserem

jahrelangen Zwangsnickerchen von einem Ausgrabungstrupp geweckt. Nachdem wir mit den Eindringlingen kurzen Prozess gemacht haben, erwecken wir eine erste Gruppe von Untoten zum Leben und beschließen, uns in rundenbasierten Kämpfen aus den Tiefen unserer Gruft bis in die Kathedrale der Menschen hochzuarbeiten, den Erzmagister zur Strecke zu bringen und die Welt zu erobern. Mehr Hintergrundgeschichte gibt es nicht, und entsprechend flach und öde sind sowohl der mäßig vertonte Protagonist als auch sein krampfhaft bemühter Humor. Einen Unhold sympathisch, komplex oder zumindest einfach witzig darzustellen, schaffen andere Titel besser. Der Perspektivwechsel von Gut zu Böse allein kann die Stimmung auch nicht wirklich retten.

Wenn das Spiel also schon auf atmosphärischer und erzählerischer Ebene nicht punkten kann, überzeugt dann die Mechanik? Definitiv. Und das liegt nicht nur am Kern des Spiels, den taktischen Auseinandersetzungen mit Standartenträgern, Henkern, Beschwörerinnen, elfischen Walddläufern oder Zwergenberserkern, sondern auch an den Personalisierungsmöglichkeiten.

Zunächst bewegen wir uns per Mausklick auf einer zufällig generierten Übersichtskarte des jeweiligen, relativ uninspiriert gestalteten Levels von Ereignis zu Ereignis. Diese Ereignisse können positiv sein und uns beispielsweise die Lebensenergie unseres vier Untote umfassenden aktiven Trupps auffüllen lassen, einen Erfahrungspunkteschub geben oder uns ein besonders mächtiges Artefakt bescheren, das entweder unserem Nekromanten nützt oder einer unserer Truppen. Den Großteil der Begegnungen auf der Karte nehmen allerdings die Kämpfe ein, in denen wir gegen maximal vier Gegner antreten. Welcher Art Widersacher wir begegnen, sehen wir schon, bevor wir die Schlacht überhaupt beginnen. Das ist ein deutlicher Unterschied zum Vorbild und eine interessante taktische Komponente, da wir so besser planen können.

Ein Haufen Halunken

Obwohl die Charaktere wie auch die restliche visuelle Präsentation des Spiels einen gewissen Browserspiel-Flair haben, sind sie nicht nur detailreich gestaltet, sondern auch



Bei der Gestaltung der Gegner haben sich die Entwickler an Vorbildern aus der Popkultur bedient. Zum Beispiel an einem bekannten Monsterjäger – auch wenn die Haarfarbe nicht stimmt.



Wenn der Verstand-Wert eines Gegners genug Schaden nimmt, verfällt er dem Wahnsinn.

Hausbesuch beim Nekromanten



Hauptbildschirm: Welche Einheiten wir gerade in unseren Teams haben, können wir jederzeit sehen. Iratus' grimmige Visage stiert uns aber nur im Hauptbildschirm an.



Rekrutierung: Die sterblichen Überreste unserer Feinde verwandeln wir mit ein paar Klicks in neue Lakaien. Um einen Knochengolem zu bauen, brauchen wir natürlich jede Menge Knochen.



Artefakte: Im Artefakt-Screen verwalten wir Iratus' Inventar und legen bestimmte Gegenstände wie Rüstungen, Ringe oder Waffen an, die Buffs für unsere Untergeordneten oder uns freischalten.

Wenn wir nicht gerade gegen das Gute in die Schlacht ziehen, gibt es hinter den Kulissen reichlich zu tun. Diese Mikromanagementaspekte versammelt das Spiel in einem Hauptbildschirm, von dem aus wir alle wichtigen Untermenüs mit einem Klick erreichen können. Das ist nicht nur komfortabel, sondern auch eine deutliche Zeitersparnis. Das Gute schläft halt nicht, das Böse muss Gas geben.



Talente: Im Talentmenü verteilen wir nach jedem Levelaufstieg unseres Nekromanten Punkte auf passive Buffs oder aktive Zauber, die wir in den Kämpfen auslösen können.



Humicron: Das Humicron ist eine Art Enzyklopädie unserer Gegenspieler, in der wir Fähigkeiten und Attribute nachschlagen können, um uns ideal auf die Kämpfe vorzubereiten.



Alchemie: Aus überschüssigen Ressourcen lassen sich im Alchemie-Screen Mana oder Vitalität regenerieren sowie einfache Artefakte für unsere Einheiten erstellen.

grundunterschiedlich. Die Braut des Iratus ist beispielsweise eine potente Fernkämpferin, die ihre Gegner in Flammen setzt oder sich selbst einen Angriffsbuff verpassen kann, der Verblichene verfügt über mächtige Offensivzauber, die aber nicht nur allen Gegnern, sondern kniffligerweise auch seinen Verbündeten schaden, und das Skelett kann nicht nur austeilen, sondern auch als Tank Angriffe auf sich ziehen.

Neben physischen und magischen Attacken können wir auch den Verstand unserer Gegner angreifen. Das hat exakt die glei-

chen Auswirkungen wie in Darkest Dungeon: Werden die Gegner wahnsinnig, erhalten sie starke Debuffs, inspiriert sie die Situation, werden sie mächtiger. Manche der Charaktere wie das Blutphantasma müssen wir erst durch Achievements freischalten. Dafür bleiben diese auch in zukünftigen Durchläufen verfügbar – Stichwort Rogue-lite.

Auch unsere Gegner haben einige Kniffe in petto. Der Steingolem kann beispielsweise Angriffe auf sich lenken, der Paladin erleidet mit jedem Getöteten weniger Schaden, und die Ataman kann verwundete

Verbündete opfern, um sich selbst zu buffen. Die richtige Teamzusammensetzung ist also elementar, gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden, auch wenn einige Einheiten wie der Kopfgänger zu mächtig sind. Nach einem bestimmten Upgrade kann dieser beispielsweise unter bestimmten Voraussetzungen auch den stärksten Gegner mit einem Schlag töten.

Herumzuprobieren und seine Lieblingslakaien zusammenzustellen macht zwar Spaß, sorgt aber nicht für die Bindung, die wir zu unseren tragischen Darkest-Dungeon-Hel-



Florian Zandt
@zandterbird



Mit Darkest Dungeon verbindet mich eine regelrechte Hassliebe. Immer wieder zieht es mich in die Tiefen des verfluchten Anwesens, bei jedem Ableben eines meiner lieb gewonnenen Helden beiße ich herzhaft in meine Tastatur. Iratus: Lord of the Dead löst diese Reaktionen bei mir nicht aus – ein schlechtes Zeichen für ein Spiel, das sich so offensichtlich an der Mechanik des Indie-Hits aus dem Jahr 2016 bedient.

Dafür kann das Hardcore-Rollenspiel in anderen Bereichen punkten. Die wunderbar detailreich gestalteten Einheiten sind eine Augenweide – wenn sie nicht gerade eine der mauen Animationen durchlaufen. Die Personalisierbarkeit meiner Truppe und meines Totenbeschwörers ermöglichen ein hohes Maß an Abwechslung, und mit Mikromanagement und Planen des nächsten Kampfs kann ich Stunden zubringen.

Schade nur, dass das Spiel einen so starken Fokus auf die Systeme und die Kausalketten innerhalb der taktischen Schlachten setzt und dabei vergisst, auch nur ansatzweise der Handlungsprämisse gerecht zu werden. Ein Nekromant erwacht, klopft schlechte Sprüche und zeigt ansonsten so viel Charakter wie ein Besenstiel – danke, der nächste bitte. Bis zur Veröffentlichung von Darkest Dungeon 2 ist Iratus aber immerhin eine nette Abwechslung, wenn ich mal nicht in den Hamlet zurück möchte, um meinen Kreuzritter aus der Taverne loszusehen. Mehr aber auch nicht.

den hatten. Vor allem, weil Iratus' Untergebene ersetzbar sind und auch einige andere Features wie eine relativ konsequenzlose Flucht und ein sehr humaner Schwierigkeitsanstieg nicht dafür sorgen, dass wir unseren Untoten lange hinterhertrauern.

Friedhofsgärtnerei für Fortgeschrittene

Dafür ist auch ohnehin nicht viel Zeit, denn nach jedem Kampf erhalten wir Erfahrungs-



Aus den sterblichen Überresten unserer Widersacher erschaffen wir neue Einheiten wie beispielsweise die Braut des Iratus, die auf Fernkampf spezialisiert ist.

punkte für unseren Nekromanten und unsere Einheiten sowie Ressourcen wie ausrüstbare Artefakte und Knochen, Fleisch, Herzen oder Schädel. Aus den sterblichen Überresten können wir mit wenigen Klicks neue Einheiten erschaffen. Wie wir diese Ressourcen einsetzen können, haben wir im Kasten auf der vorherigen Seite aufbereitet.

Steigen unsere Kreaturen im Level auf, können wir Attribute wie Angriffsstärke, Widerstand gegen magische Attacken oder die Chance auf kritische Treffer erhöhen. Durch die weit verzweigten Fertigkeitsbäume gerade unseres Protagonisten können wir nicht nur ihn, sondern auch seine Einheiten nach unseren Vorstellungen formen. So sind Angriffsteams mit verschiedenen Schwerpunkten möglich, was die Kämpfe durchgängig frisch und spannend hält.

Das Mikromanagement geht allerdings noch weiter. Denn zusätzlich dürfen wir einen Friedhof mit Gebäuden wie einer Arena oder einer Taverne ausbauen. Für den Bau müssen wir zwar Lakaien opfern, dafür gibt uns jedes Gebäude allerdings auch Boni für die darin platzierten Untergebenen. Der Obelisk generiert Totengräberseelen, die Währung für den Friedhofausbau. In der Arena können wir Lakaie trainieren lassen. Und die Taverne generiert mit jeder darin platzierten Einheit mehr Zorn zu Kampfbe-

ginn. Diese Ressource benötigen wir, um die mächtigsten Spezialfähigkeiten unserer Diener auszulösen. In der Praxis sind einige der Gebäude allerdings ziemlich unnütz.

Diese Ebene des Mikromanagements hat Iratus dem Vorbild Darkest Dungeon zumindest auf dem Papier voraus. In der Praxis kann das Taktikrollenspiel allerdings nur in den wirklich gut umgesetzten taktischen Kämpfen mithalten und bleibt abgesehen davon relativ muffig und moderig. Gerade bei der Story wäre mehr gegangen. ★

IRATUS: LORD OF THE DEAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon II X2 280
Geforce GT 220 / Radeon HD 5570
1 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2320 / AMD FX-6350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

detailreiche Charaktere + stimmiger Soundtrack + maue Animationen + mäßige Soundeffekte + schlechter Sprecher

SPIELDESIGN

fordernde Taktikkämpfe + personalisierbarer Hauptcharakter + verzweigte Fähigkeitsbäume + ausgiebiges Mikromanagement + Basisbau bis auf wenige Ausnahmen überflüssig

BALANCE

Rückzugsmöglichkeit in den Kämpfen + vier Schwierigkeitsgrade + gutes Tutorial + faire Lernkurve + manche Charaktere sind zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

düsteres Dark-Fantasy-Setting + interessanter Perspektivwechsel + uninspirierter Protagonist + platte Story + etwas enttäuschendes Ende

UMFANG

freischaltbare Einheiten + fünf weitläufige Levels + zahlreiche Mini-Events + viele Ausrüstungsgegenstände + kein Wiederspielwert

FAZIT

Hinter Browserspiel-Ästhetik und bemühtem Humor verstecken sich knackige Kämpfe, die Darkest Dungeon das Wasser reichen können.

75

Die zwei Seiten der Medaille

Auch wenn sich Iratus: Lord of the Dead (links) und Darkest Dungeon (rechts) in Details deutlich unterscheiden: Im Kern, nämlich bei den Kämpfen, sind sie beinahe identisch. So identisch sogar, dass böse Zungen von einem glatten Plagiat sprechen könnten – nur eben mit vertauschten Rollen. Immerhin macht das Team hinter dem Nekromanten-Rollenspiel keinen Hehl daraus, sich den Indie-Hit von 2016 zum Vorbild genommen zu haben.

