

Minecraft Dungeons

FAMILIEN-DIABLO

Genre: Rollenspiel Publisher: Microsoft Game Studios Entwickler: Mojang Termin: 26.5.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Microsoft Store) Enthalten in: Xbox Game Pass



Optisch erkennt man die Verwandtschaft zu Minecraft sofort. Die blockige Welt ist stimmungsvoll in die isometrische Perspektive transportiert worden. Spielerisch hapert es aber.

Mojang wagt den Genresprung und macht aus dem bunten Kreativ-Baukasten Minecraft ein isometrisches Action-Rollenspiel. Taugt das auch für Diablo-Fans?

Von Manuel Fritsch

Ob man Minecraft selbst gespielt hat oder nicht, der Name weckt sofort Assoziationen: Bunte Klötzchengrafik, kreatives Bauen und das namensgebende Craften, das Herstellen von Gegenständen, kommen einem sofort in den Sinn. In Minecraft Dungeons spielt nichts davon eine Rolle. Das Spin-off löst

sich komplett von den Besonderheiten des Hauptspiels und übernimmt lediglich den markanten Grafikstil, den es in eine isometrische Perspektive kippt. Spielmechanisch orientiert sich Minecraft Dungeons dagegen an den großen Genrevorbildern wie Diablo oder Torchlight. Kurz: Hier werden keine Monumente gebaut, sondern Monster verknoppt und Beute angehäuft.

Klötzchen-Looterei

Mit Schwert und Bogen bewaffnet ziehen wir durch bunte Klötzchenwelten, um den bösen »Erz-Illager« aufzuhalten, der das Land unterjochen will. Versklavte Dorfbewohner müssen

Keine Pause

Egal ob offline oder online: Minecraft Dungeons bietet keinen Pausenmodus. Rüsten wir unseren Krieger mit neuer Ausrüstung aus, werden wir im Hintergrund unter Umständen weiter angegriffen. Da nur drei Versuche pro Mission zur Verfügung stehen, kann eine unerwartete Unterbrechung so auch schnell zum Game over führen.

befreit und fiese Kreaturen besiegt werden. Bis zu vier tapfere Krieger gleichzeitig können sich im Offline-Modus an einem Bildschirm oder online über Xbox Live auf Rettungsjagd begeben. Großer Unterschied zu anderen Action-Rollenspielen: Es gibt keine Charakterklassen wie Barbar, Totenbeschwörer oder Magier, alle Helden sind gleich.

Insgesamt zehn Missionen gibt es für die Heldengruppe zu meistern, die optisch sehr abwechslungsreich und liebevoll gestaltet sind. Mal gilt es, den Ausweg aus einer verwinkelten Redstone-Mine zu finden, in einem anderen Level kämpfen wir uns bei strömendem Regen durch eine modrige Sumpflandschaft. Wie für das Genre üblich besteht der Reiz darin, durch besiegte Gegner eine immer größere Menge an Reichtümern und Belohnungen anzuhäufen, die unsere Helden immer mächtiger machen.

Die Katze im Sack gekauft

Neben zufälligen Waffen und Rüstungen purzeln aus erledigten Feinden auch grüne Edelsteine. Die investieren wir zwischen den Missionen bei Händlern in neue Ausrüstungsgegenstände und Artefakte. Allerdings bieten diese Kaufleute nur verschlossene Truhen zum Kauf an, deren Inhalt vorher nicht einsehbar ist. Erst nach dem Blindkauf wird klar, ob man eine seltene Armbrust oder einen nutzlosen Dolch erworben hat. Das ist nicht nur nervig, auch die Spezialisierung der eigenen Spielfigur wird so deutlich erschwert. Will man eher als Fernkämpfer spielen und erhält auch nach der fünften Truhe keinen dem Level entsprechenden Bogen, fühlt sich das nicht gut an. Zusätzliches Ärgernis: Die Waffenbeute auf dem Schlachtfeld ist personalisiert und wird an den jeweiligen Finder gebunden. Eine Weitergabe an Mitspieler ist nicht möglich, was gerade im Koop-Modus für Enttäuschung sorgt.



Zwischenbosse und Spezialgegner haben eine größere Energieleiste und lassen sich mit genügend Pfeilen im Köcher leichter besiegen. Schwer wird es, wenn die Munition alle ist.

Unfairer Endboss

Eine Warnung vor dem letzten Level der Kampagne: Selten hat uns etwas so geärgert wie dieser plötzliche und völlig unverhältnismäßige Anstieg des Schwierigkeitsgrads. Bevor der finale Kampf gegen den Erz-Illager beginnt, wartet ein langer Abschnitt mit Hunderten von magisch verstärkten Einheiten und mehreren Zwischenchefen auf uns. Wenn man es dann endlich bis zum Endboss geschafft hat, überrascht uns der mit Angriffsmustern und bildschirmfüllenden Attacken, auf die einen das Spiel davor nicht im Ansatz vorbereitet hat. Da das Spiel pro Mission nur drei Neuversuche anbietet, ist der Frust hier vorprogrammiert.

Verzauberungen und Fähigkeiten

Anders als in den meisten Action-Rollenspielen gibt es in Minecraft Dungeons keine Progression. Alle Spieler haben das gesamte Spiel über immer genau eine Nahkampfwaffe und eine Fernkampfwaffe bei sich. Spielerische Varianz wie Zweihandwaffen, Schilde oder Magie – Fehlanzeige! Je nach Waffenart unterscheiden sich die Angriffe leicht in Geschwindigkeit und Reichweite oder haben einen Spezialangriff. So können Äxte beispielsweise wild im Kreis herumgeschleudert werden oder Spezialbögen beim Zielen für mehr Schaden aufgeladen werden.

Statt Fähigkeiten zu erlernen, erhalten die Helden pro Levelaufstieg einen »Verzauberungspunkt«. Damit verbessern wir Waffen und Rüstungen in drei Stufen mit Bonuseffekten, um Gegner etwa in Brand zu setzen oder zu vergiften. Zusätzlich zu den Waffen kann jeder Krieger drei Artefakte tragen, die per Tastendruck im Kampf eingesetzt werden können. Vom Heilungstotem über ein aggressives Begleit-Lama, das die Gegner anspricht, bis hin zu einem magischen Würfel, der einen tödlichen Laserstrahl quer über den Bildschirm schießt: Das Repertoire lädt zum Experimentieren ein und bietet interessante Kombinationsmöglichkeiten im Mehrspielermodus. Jedoch lassen sich auch diese Artefakte nicht gezielt kaufen, man braucht einfach Glück beim Finden.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich mag die putzige Block-Optik, die große Zugänglichkeit und die Tatsache, dass ich Minecraft Dungeons quasi nebenbei gemütlich mit meinen Söhnen auf der Couch oder ein paar Freunden online spielen kann. Aber mehr als ein oder zwei Abende kann das Gekloppe kaum motivieren. Dazu mangelt es dem Titel an frischen Ideen und vor allem spielerischer Tiefe. Zumindest unterschiedliche Charakterklassen hätten es schon sein dürfen, obendrein nerven die Zufallskisten bei den Händlern. Minecraft Dungeon ist ein solides, aber spannungsarmes Action-Rollenspiel für Einsteiger in kindgerechter Minecraft-Grafik. Erfahrene Dungeon-Crawler können sich den seichten Ausflug in die Klötzchenwelt jedoch getrost sparen.

Frustiger Endkampf

Der Schwierigkeitsgrad steigt im Verlauf der zehn Missionen langsam, aber stetig an. Nicht nur die Anzahl der Feinde nimmt zu, sondern auch ihre Fähigkeiten. So verstärken Magier mit einem Zauberstrahl andere Einheiten, die daraufhin doppelt so viel Schaden austeilen. Da gilt es, sich gezielt einen Weg durch die Horden zu bahnen, um die Gefahr im Keim zu bekämpfen. Gerade im kooperativen Modus machen diese Momente großen Spaß, da man sich gut absprechen und einander helfen kann. Geht eine Heldenfigur zu Boden, können die Mitspieler sie wiederbeleben. Stirbt die gesamte Gruppe, ist eines der insgesamt nur drei Leben verbraucht. Gescheiterte Missionen müssen wir dann komplett von vorn angehen. Wem das Spiel dennoch zu einfach ist, kann bei der Levelauswahl auch die Härte der Gegner stufenweise höher drehen und sich so die ideale Herausforderung suchen. Nach dem erfolgreichen Durchspielen warten außerdem noch zwei weitere Schwierigkeitsgrade, um die Kampagne mit noch fie-



Die Levels selbst lassen sich innerhalb der Kampagne mehrfach spielen und stufenlos in ihrem Anspruch erhöhen, um sich für den harten Endkampf vorzubereiten.

seren Gegnern und dafür höherwertigeren Belohnungen erneut von vorne zu beginnen.

Ziemlich enttäuschend bleibt aber, dass die Entwickler zu feige waren, viel mehr Elemente aus der Minecraft-Welt einzubauen. So bleibt Minecraft Dungeons zwar ein grundsolides, kurzweiliges Familienabenteuer, aber eben auch ein sehr austauschbares. Mit einem anderen Grafikstil wäre dem Spiel zu keinem Zeitpunkt die Verwandtschaft zu Minecraft anzumerken. Mit dieser laschen Mixtur werden jedenfalls weder Diablo- noch Minecraft-Fans wirklich glücklich mit dem Koop-Abenteuer werden. ★

MINECRAFT DUNGEONS

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|--|--|
| Core 2 Duo E4600 / AMD Athlon 64 X2 GeForce GT 720 / Radeon R7 260X 2 GB RAM, 10 GB Festplatte | Core i3 3240 / AMD Phenom II X4 40 GeForce GTX 650 / Radeon HD 6770 4 GB RAM, 10 GB Festplatte |

PRÄSENTATION

- liebevolle Minecraft-Optik
- putzige Zwischensequenzen
- schöne Licht- und Schatteneffekte
- stimmungsvoller Soundtrack
- Objekte versperren teilweise die Sicht

SPIELDESIGN

- simples und zugängliches Kampfsystem
- nahtloser Koop-Modus
- Zufallsausrüstung und -waffen
- Umgebung nicht zerstörbar, kein Minecraft-Feeling
- keine Pausenfunktion

BALANCE

- leichter und sanfter Einstieg
- in Stufen einstellbarer Schwierigkeitsgrad pro Level
- Gegnerstärke passt sich Spielerlevel an
- nur drei Leben pro Versuch
- extrem frustiger Endboss

ATMOSPHÄRE / STORY

- ulkiger Bösewicht mit kindgerechter Handlung
- bekannte Feinde und Kreaturen
- abwechslungsreiche Gebiete und Biome
- farblose Helden ohne Entwicklung
- Dorf/Hubwelt ohne Leben

UMFANG

- versteckte Bonusareale zum Freischalten
- Bossfights und Zwischengegner
- nur 10 Missionen in unterschiedlichen Welten
- wenig Ausrüstungsarten
- geringer Wiederspielreiz

FAZIT

Kurzweiliges Familienabenteuer in Minecraft-Optik für unbeschwertes Koop-Spaß. Mangels Abwechslung jedoch schnell eintönig.



An Abgründen kann man einen Blick auf die wirklich schön gestaltete Welt unter sich werfen – spielerisch ist dies jedoch total unbedeutend, da man dort nicht hin gelangen kann.