

Legend of Keepers

DER PRAKTIKANT VOM DUNGEON KEEPER

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Goblinz Publishing** Entwickler: **Goblinz Studio** Termin: **29.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Darkest Dungeon trifft Slay the Spire: Ein Traum für Rogue-like-Fans? Von Dennis Zirkler

Legend of Keepers: Career of a Dungeon Master – so ein Titel weckt doch sofort gewisse Erwartungen, oder? Etwa, dass man hier ein Spiel bekommt, das an das bis heute grandiose Dungeon Keeper 2 erinnert. Endlich wieder mal den Bösen spielen und einen riesigen Kerker mit haufenweise Monsterschergen aufbauen, die eure prallgefüllte Schatzkammer vor eindringenden Helden verteidigen, hach! Und all das gibt's tatsächlich auch in Legend of Keepers. Doch mit Aufbauspielen wie Dungeon Keeper oder Dungeons hat das Ganze nur das Setting gemeinsam. Spielerisch bedient sich das Taktik-Rogue-like-Spiel dafür aber ausgiebig bei einem anderen großen Namen.

Knobelkämpfe im Kerker

Die Story des Spiels ist schnell erklärt: Unser furchteinflößender Kerkermeister wird

von der Dungeon Company angeheuert, um im Laufe der Kampagne die Schatzkammern von diversen düsteren Gewölben zu verteidigen. Den größten Teil der Zeit verbringen wir also damit, die Invasoren zu töten oder in die Flucht zu schlagen, indem wir ihre Lebens- beziehungsweise Moralpunkte auf null reduzieren. Dazu gibt uns Legend of Keepers drei Hilfsmittel an die Hand: Monster, Fallen und Zauber. Die müssen wir in unseren Räumlichkeiten platzieren, durch die sich die »Gäste« dann nacheinander durchkämpfen müssen, bevor sie unserem Dungeon Master an die Kehle gehen können.

Das wichtigste Werkzeug sind unsere Monstertruppen: Genau wie die Angreifer kommen diese immer in Dreiergruppen daher und treten dann in rundenbasierten Kämpfen gegeneinander an, die stark an den Taktik-Hit Darkest Dungeon erinnern

und in flüssig animierter Pixel-Optik präsentiert werden. Jedes unserer Monster besitzt bis zu drei aktive oder passive Fertigkeiten, die unterschiedliche Effekte auslösen und immer eine bestimmte Position in den gegnerischen Reihen treffen. Jeder Zauber und jeder Angriff gehört dabei zu einer von fünf Schadensgattungen – Luft, Gift, Physisch, Feuer und Eis. Das ist wichtig, denn in den Gefechten dreht sich alles ums Kontern von Resistenzen. Hat die feindliche Truppe etwa einen eisresistenten Frostmagier auf der hinteren Position, sollten wir tunlichst vermeiden, mit unserem Yeti Schneebälle auf den Zauberer zu werfen. Ein Feuerelementar leistet in so einer Situation bessere Dienste. Allerdings müssen wir auch stets darauf achten, dass unser Schützling dann nicht von seinem Konterpart getroffen werden kann. Besonders im späteren Verlauf stellt uns das Spiel so immer wieder vor knackige Knobelaufgaben – das macht Spaß!

Die Fallen funktionieren dagegen deutlich unkomplizierter: Sobald die Heldentruppe den Raum betritt, löst die Falle aus – das war's schon. Zur Wahl haben wir dort etwa ein Sägeblatt, das Schaden verursacht und die Gegner mit einem Blutungsstatuseffekt versehrt. Oder eine von der Decke baumelnde Leiche, deren grausiger Anblick die Moral



Fallen schwächen Feinde oder stärken die eigenen Truppen im nächsten Raum.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr taktische Rundenkämpfe mögt.
- ... ihr gerne Denkaufgaben löst.
- ... ihr mal wieder den Bösen spielen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr nach einem Nachfolger zu Dungeon Keeper sucht.
- ... ihr leicht zu frustrieren seid.
- ... euch Abwechslung wichtig ist.



Zu Spielbeginn werden wir von der Dungeon Company angeheuert.

der Angreifer senkt. Auch die Zauber, die von unserem gewählten Dungeon Master abhängen, funktionieren ähnlich simpel: Kommen die Feinde in den Zauberraum, gibt's beispielsweise einen Hieb mit der flammenden Peitsche oder ein demoralisierendes Gebrüll. Sollten die Feinde doch mal bis ans Ende unseres Gewölbes durchdringen, müssen sie es dort mit dem Dungeon Master selbst aufnehmen. Der besitzt ebenfalls drei Fertigkeiten und funktioniert wie alle anderen Monster auch, nur dass er oder sie härter austeilen und mehr einstecken kann. Besondere taktische Möglichkeiten bieten die Endkämpfe überhaupt nicht – eine vertane Chance.

Mittleres Monster-Management

Als Kerkermeister müssen wir uns aber nicht nur auf dem Schlachtfeld beweisen. Im Management-Teil des Spiels hauen wir unsere im Kampf verdienten Ressourcen auf den Kopf und bereiten uns auf die nächste Invasion vor. Jede In-Game-Woche präsentiert uns das Spiel zwischen zwei und drei Auswahlmöglichkeiten: Wählen wir beispielsweise das Training, können wir Upgrades für unsere Schergen kaufen, die dadurch erhöhte Werte und neue Fähigkeiten freischalten. Auch die Fallen lassen sich – mit genügend Reichtümern – in der Werkstatt verbessern. Ansonsten sind die Möglichkeiten aber recht begrenzt: Wir können etwa noch Monster auf Geschäftsreise schicken. Die fehlen dann für einige Wochen, aber als Entschädigung gibt's eine Belohnung. Ähnlich funktionieren die Raubzüge, bei denen wir drei Diener entsenden. Auch hier können wir Gold oder neue Monster gewinnen, allerdings besteht immer

Beim Platzieren der Monster müssen wir darauf achten, die Feinde auszukontern.



die Gefahr, dass sich dabei eins unserer Viercher verletzt und mehrere Wochen ausfällt.

Dumme Zufälle

Insgesamt hängt in Legend of Keepers viel zu viel vom Zufall ab. Das fängt schon in den Kämpfen an: Wir wissen vorher nie, welche Heldenkomposition uns beim nächsten Angriff erwartet, und können uns deshalb auch nicht gezielt darauf vorbereiten. Im Normalfall ist das eigentlich kein Problem: Es gibt schließlich nur rund zwei Dutzend unterschiedliche Monster, deren Synergien miteinander auch für Anfänger schnell offensichtlich werden. Ein Goblin-Trommler kann etwa die Luftresistenzen aller Feinde senken – natürlich paaren wir diesen dann mit einer Harpye und einem Windelementar, die genau diese Art von Schaden verursachen. In den meisten Fällen kommen wir mit unseren eingespielten Truppen durch und besiegen auch hartnäckigste Feindesgruppen – wenn da der Zufall nicht wäre. Gelegentlich wirft uns das Spiel nämlich richtig fiese Heldenkombinationen in unser Verlies, auf die wir – trotz prallgefülltem Monsterarsenal – einfach nicht die richtige Antwort liefern können. So geht dann schon mal ein stundenlanger Durchlauf in wenigen Minuten verloren, obwohl es bis dahin ohne den Hauch eines Problems lief. Das ist natürlich frustrierend.

Darüber könnte man eigentlich hinwegsehen, schließlich gehört das Sterben bei einem Rogue-like-Spiel immer dazu. Aber auch wenn der erste Durchlauf wirklich fesselt, hält sich die Lust, direkt nochmal von vorne zu beginnen, im Vergleich zu Genregrößen wie Hades oder Slay the Spire stark in Grenzen. Denn im Gegensatz zur Konkurrenz fehlt es einfach an Abwechslung: Die Wahl einer neuen Waffe ermöglicht etwa in Hades ein komplett neues Spielgefühl. In Slay the Spire gibt's sogar vier Charakterklassen (plus unzählige durch Mods), die sich deutlich voneinander unterscheiden.

In Legend of Keepers können wir lediglich Erfahrungspunkte verdienen und so unseren gewählten Dungeon Master mit einigen passiven Talenten stärken. Die erleichtern zwar

den nächsten Durchgang, ändern aber nichts am ermüdenden Spielablauf, der sich für uns schon nach wenigen Stunden mehr nach Arbeit als nach Spaß anfühlte. Dass es drei unterschiedliche Dungeon Master gibt, hilft da auch nicht – sie spielen sich quasi komplett identisch. Falls ihr frustresistent seid und denkt, dass euch das Jonglieren mit den Resistenzen Spaß machen könnte, solltet ihr Legend of Keepers eine Chance geben: Auf Steam findet ihr eine Prolog-Demo, bei der ihr kostenlos hereinschnuppern könnt. ★

LEGEND OF KEEPERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel T7600 / AMD 64 FX-60
GeForce 520M / HD6370M
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 750 / Phenom II X4 945
GTX 970 / Radeon RX 580
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



liebevolles Charakterdesign + hübsch animierte Pixel-Optik + stimmiges Sounddesign + tolle (englische) Sprecher - lieblose Menüs

SPIELEDISIGN



einzigartige Spielidee + einfache Bedienung
keine Bugs - ermüdender Gameplay-Loop
aufgesetzter Management-Teil

BALANCE



anspruchsvolle Kämpfe + viele mögliche Taktiken
anpassbarer Schwierigkeitsgrad - teils unfaire Feindkombinationen - zu viel Zufall

ATMOSPHERE / STORY



cooles Dungeon-Setting + witzige Zufallsereignisse + stimmige Artefakte - keine richtige Story
kein Gefühl, wirklich einen Dungeon zu betreiben

UMFANG



40+ Monster und Feinde + drei Kampagnen
Endlosmodus - wenig Langzeitmotivation
mangelnde Abwechslung

FAZIT

Legend of Keepers ist ein launiges Taktikspiel, frustriert aber mit zu viel Zufall und lässt Langzeitmotivation missen.



MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Eigentlich will ich Legend of Keepers wirklich lieben. Ich mag das Dungeon-Setting, ich mag den Pixel-Look, ich mag den stimmigen Sound und die coolen Sprecher. Mein erster Durchgang hat mich auch direkt mal drei Stunden am Stück an den Rechner gefesselt, weil die Kämpfe so taktisch anspruchsvoll wirkten. Aber irgendwie hatte ich danach dann doch relativ schnell das Gefühl, alles irgendwie schon mal gesehen zu haben. Der Management-Teil bot schon nach der ersten Stunde keine Überraschungen mehr, die Gefechte verkamen ebenfalls zur Routine. Neue Monster- und Heldentypen änderten daran ziemlich wenig – auch wenn's cool war, als sich plötzlich ein spartanischer Hoplit den Angreifern anschloss. Vielleicht ist es besser, wenn man nur hin und wieder eine Runde spielt, aber auf Dauer wird mir die Knochelei dann doch zu eintönig. Eines hat Legend of Keepers aber geschafft: Dass ich jetzt richtig Bock auf (das hoffentlich bald erscheinende) Darkest Dungeon 2 habe.