

Dreamscaper

ALBTRAUM-LITE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Freedom Games, Maple Whispering Limited** Entwickler: **Afterburner Studios** Termin: **5.8.2021**
 Sprache: **deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Dreamscaper kombiniert das Erfolgsrezept von Hades mit der Suche nach Freundschaft und einer genialen Grundidee. Klingt spannend und spielt sich auch so. Von Manuel Fritsch

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein aktives Kampfsystem bevorzugt.
- ... ihr auf ungewöhnliche Szenarien steht.
- ... ihr Rogue-lites wie Hades mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Sprachausgabe in Dialogen wollt.
- ... es euch nervt, immer wieder neu anzufangen.
- ... ihr dauernde Kämpfe erwartet.

Cassidy hat Albträume. Jede Nacht plagt sie derselbe schlimme Traum. Sie ist gefangen in einer unwirklichen Welt, die sich aus Fragmenten ihrer Vergangenheit zusammensetzt. Das Haus ihrer Eltern mit der rostigen Schaukel, die abgeranzte Bürgerbude, wo man sich abends auf dem Parkplatz traf, oder ihre alte Schule neben dem Rathaus. Sie kennt diese Gegend in- und auswendig, doch in ihren Träumen verändert sich die Stadt jede Nacht. Noch dazu ist sie menschenleer. Aus der Ferne sind nur schemenhafte Geister zu erkennen, die sich in Luft auflösen, sobald Cassidy sich ihnen nähert. Dafür ist die Stadt von grausamen Kreaturen bewohnt, die die junge Frau attackieren. Wie gesagt: ein wahrer Albtraum.

Zum Glück kann sich Cassidy zur Wehr setzen. Sie hat die Technik des Klarträumens gelernt, um besser mit den nächtlichen Qualen umgehen zu können. Das so-



Jede der sechs Traumebenen hat einen ganz individuellen Look und einzigartige Feinde. Die roten Flächen sind Gefahrenzonen, denen ihr ausweichen solltet.

nannte »luzide Träumen« ermöglicht es ihr, im Traum aktiv zu handeln und gegen die düsteren Kreaturen vorzugehen.

Traumprügler

Mit Baseballschläger, Katana oder auch einem Jo-jo teilt Cassidy ordentlich aus und vermöbelt die furchterregenden Kreaturen. Welche Waffen ihr in der Nacht zur Verfügung stehen, ist rein zufällig. Mal tauchen bekannte Schwerter aus Videospiele auf oder sie formt einfach Daumen und Zeigefin-

ger zu einer Pistole, um zu schießen. Ein Schild dient zum Blocken und Parieren. Mit dem richtigen Timing werden attackierende Feinde so kurz paralysiert, und Geschosse fliegen zum Angreifer zurück.

Da Cassidy sich darüber bewusst ist, dass sie träumt, kann sie sich durch die immer wieder neu zusammengewürfelten Stadtteile frei hin und her teleportieren, bis sie den Ausgang findet. Dieser ist stets von einer großen und gefährlichen Bosskreatur bewacht. Nicht jedes Areal auf dem Weg zum Ausgang ist dabei feindselig. Immer wieder trifft Cassidy auf Bonus- und Rätselräume, die mit Waffen-Upgrades und anderen Belohnungen locken. Eingesammelter »Sand« von besiegten Feinden dient als Währung, um in den zufällig auftauchenden Shops neue und bessere Schilde, Fähigkeiten und Verbesserungen zu kaufen. Besiegt Cassidy den Ausgangsbewacher, taucht sie eine Etage tiefer in ihre Erinnerungen ab. Insgesamt sechs Traumstufen gilt es zu meistern, bevor der Albtraum beendet werden kann.

Hades bei Nacht, Life is Strange bei Tag

Dreamscaper ist ein Rogue-lite. Das bedeutet, Cassidy hat jeweils nur einen Anlauf, alle sechs Traumwelten mit Bossen und Gegnern zu erledigen. Sinkt ihre Lebens-



Begegnet und besiegt ihr einen Boss, erwarten euch toll inszenierte Zwischensequenzen, die euch Einblick in Cassidys Gefühlsleben geben.

energie auf null, erwacht sie und muss es in der nächsten Nacht erneut versuchen. Falls ihr The Binding of Isaac, Dead Cells oder zuletzt Hades gespielt habt, wisst ihr ziemlich präzise, was euch erwartet. Zumindest nachts. Die große Besonderheit von Dreamscaper liegt darin, was tagsüber und zwischen euren Runs passiert. Denn Cassidy nutzt die wachen Stunden in der Realität, um die neue Stadt, in die sie gezogen ist, zu erkunden und sich mental auf die Nacht vorzubereiten. Sie trifft Freunde und Arbeitskollegen im Café, geht auf einen Drink in ihre Lieblingsbar, besucht den Plattenladen und die Bibliothek oder meditiert im Park.

Jeder dieser Orte erlaubt es Cassidy, sich dauerhafte Vorteile für die Nacht zu erarbeiten. Das Meditieren stärkt die geistige Gesundheit, was sich in mehr Lebensenergie, mehr Verteidigung oder auch mehr luzider Energie niederschlägt, die ihr für Fernkampf- waffen und Spezialangriffe benötigt. Im Café kritzelt Cassidy Erinnerungen in ihr Skizzenbuch, die sich daraufhin als Gegenstände und neue Waffen im Traum manifestieren und einsammeln lassen. Außerdem helfen ihr die Bekanntschaften und das Aufbauen von zwischenmenschlichen Beziehungen. Da Cassidy neu in der Stadt ist, dauert es ein wenig, bis sich Freundschaften ergeben. Aber mit jedem Gespräch – von der unfreundlichen Barbesitzerin bis zum verschrobenen Hutträger im Park – erfährt Cassidy mehr über die Menschen in ihrem Umfeld.



Typisch für Träume: Die Orte setzen sich aus den bruchstückhaften Erinnerungen von Cassidys früherem Leben zusammen.

nicht so aufregend, wie ich es mir vorgestellt hatte.

Mit Freunden kämpft sich's besser

Da Cassidy gern bastelt, Gedichte schreibt und zeichnet, fertigt sie in ihrer Freizeit handgemachte Geschenke für diese Personen an. Im Gespräch lässt sich raushören, welche Vorlieben sie besitzen. So freut sich der nerdige Arbeitskollege deutlich mehr über ein Porträt von ihm als Superheld als der Historiker in der Bibliothek, während die Plattenladenbesitzerin nicht weiß, was sie mit handgestrickten Topflappen anfangen soll. Jede neue Stufe in diesen persönlichen Bindungen sorgt für einen Vorteil in der Nacht. Wird der alte Mann mit Hut Cassidys engster Vertrauter, sorgt das etwa für bis zu 20 Prozent erhöhte kritische Trefferchance.

Insgesamt sieben Menschen mit jeweils anderen Vorteilen kann Cassidy in ihr Leben lassen. Die Gespräche sind gut geschrieben, allerdings vor allem zu Spielbeginn oft banal. Da die Figuren sehr schemenhaft gestaltet sind und sich in den Dialogen nichts auf dem Bildschirm bewegt, fällt die fehlende Sprachausgabe spürbar ins Gewicht.

Was zum Superhit fehlt

Im steten Wechsel zwischen Tag und Nacht gelingt es Cassidy immer besser, die nächtlichen Ereignisse und Monster zu bewältigen. Ist das erste Level samt Boss noch eher leicht zu meistern, zieht der Schwierigkeitsgrad spätestens ab der dritten Traumwelt spürbar an. Dreamscaper ist darauf ausgelegt, dass Cassidy oft scheitert, denn nur nach dem Aufwachen beginnt ein neuer Tag, der neue Dialogoptionen öffnet. Die nachts eingesammelten »Inspiration« lässt sich dann im Park und beim Basteln in neue Geschenke und Fähigkeiten investieren. Nach Bedarf lässt sich der Schwierigkeitsgrad in mehreren Stufen nach oben stellen, um bessere Belohnungen einzuheimsen.

Die ständige Wiederholung ist ein Grundpfeiler des Genres, aber in Dreamscaper wird das durch die zwar hübschen, aber immer identisch aussehenden Kampfarenen etwas torpediert. Der Zufallsfaktor setzt die Gebiete lediglich neu zusammen, sodass wir uns schnell sattgesehen haben und uns lieber mit Abkürzungen oder Checkpoints in

die späteren Gebiete hätten transportieren wollen. Wie mehr Tempo ins Spiel kommt, ohne dass es zu Lasten des Rogue-lite-Nervenkitzels geht, hat etwa das PS5-exklusive Returnal gezeigt. Dreamscaper bietet Genre-fans dennoch eine gelungene Abwechslung mit einem guten Kampfsystem voller außergewöhnlicher Waffen und einem interessanten Tag-Nacht-Wechsel. Wir sind zuversichtlich, dass Cassidy ihre Albträume eines Tages besiegen wird – wenn ihr euch auf dieses ungewöhnliche Rogue-lite einlasst und ihr als Freund zur Seite steht. ★

DREAMSCAPER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3-530 / Phenom II X3 720
GTX 640 / Radeon R7 250
3 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4460 / Ryzen 5 3400G
GTX 970 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stillichere Optik
- stimmungsvolle Effekte
- fantastischer Soundtrack
- hölzerne Figuren
- ➖ keine Sprachausgabe in den Dialogen

SPIELDESIGN



- eingängiges Kampfsystem
- gutes Pacing aus Action, Rätsel und Story
- motivierendes Progressionssystem
- ➖ sehr repetitiv
- ➖ keine Checkpoints

BALANCE



- faires Kampfsystem
- überspringbare Bosskämpfe
- ➖ Waffenauswahl teils unausgewogen
- ➖ Schwierigkeitsgrad nur nach oben anpassbar

ATMOSPHERE / STORY



- glaubhafte Welt
- Spielmechanik spiegelt Entwicklung wider
- interessante Freunde
- Traumwelt mit persönlicher Verbindung
- ➖ banale Dialoge

UMFANG



- sechs Traumwelten
- sieben Personen mit individuellen Geschichten
- 200 Items und Skills
- ➖ 20 Stunden Spielzeit
- ➖ wenige Weltenbauteile

FAZIT

Hübsch inszeniertes Rogue-lite mit motivierendem Progressionsgefühl. Der Tag-Nacht-Wechsel rundet das Setting stimmig ab.



MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



Ein Rogue-lite im Albtraum-Setting. Wieso ist auf diese naheliegende Idee eigentlich noch niemand gekommen? Dreamscaper nimmt das Thema und setzt es klasse um. Nachts kloppe ich in wirklich toll gestalteten Erinnerungsfetzen Monster mit coolen und teils sehr ungewöhnlichen Waffen (Wasserpistole! Jo-jo!), tagsüber habe ich eine halbe Dating-Sim und überlege mir, wem meiner Bekannten wohl die selbstgehäkelte Mütze am besten stehen würde. Diese ungewöhnliche Mischung aus den teils banalen, aber dadurch auch realistischen Dialogen mit der dauerhaften Progression haben mir gut gefallen.

Schade nur, dass ich immer wieder die gleichen Anfangsareale meistern muss. So langweile ich mich jede Nacht durch das Startgebiet und sammle die nötigen Upgrades ein, denn für ein einfaches Durchrennen werden die Feinde im späteren Verlauf zu stark. Das nervt. Neben Sprachausgabe hätte ich mir also Abkürzungen in die späteren Areale oder ein stärkeres Durchmischen der Levels gewünscht. Trotzdem: ein gutes Spiel mit frischen und kreativen neuen Ansätzen für das Genre.