

Der Dungeon befindet sich in einer Shopping Mall. Dort kämpfen wir gegen unsere Ängste in Form von Klapphandys und Mobiltelefonen.

Boyfriend Dungeon

SCHARFE MESSER

Genre: **Dating-Sim** Publisher: **Kitfox Games** Entwickler: **Kitfox Games** Termin: **11.8.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Boyfriend Dungeon wirft einen frischen Blick auf Dating-Simulationen. Doch reicht das, um auf lange Sicht zu überzeugen? Von Marylin Marx

Boyfriend Dungeon kommt mit einer Idee um die Ecke, die neu und absolut famos ist: Anstatt 08/15-Menschen den Hof zu machen, sind Waffen die Objekte eurer Begierde. Aber keine Sorge, diese speziellen Waffen können sich auch in Menschen (und eine Katze) verwandeln, sodass es nicht allzu komisch für alle Beteiligten wird.

Egal ob Dolch, Bohrschwert oder Mensch, unsere Bekanntschaften sehen in jeder Form umwerfend aus. Erst recht, wenn sie sich in den animierten Zwischensequenzen zum ersten Mal in ihre menschliche Form verwandeln. Doch unsere Waffenkollektion sieht nicht nur schneidig aus, sie beweist auch unheimlichen Tiefgang und Diversität. Jede und jeder unserer Waffenpartner und -partnerinnen kämpft mit eigenen Problemen, Ängsten und Unsicherheiten, die wir im Verlauf von Gesprächen und beim Kämpfen immer mehr erkunden. Mal leisten wir Beistand, nachdem ein geliebter Verwandter gestorben ist, mal müssen wir uns Stalkern oder toxischen Elternteilen stellen.

Stumpfe Träger

Je tiefer die einzelnen Charaktere werden, desto flacher erscheinen wir jedoch als Hauptfigur. Neben einem sehr lieblosen Charaktereditor entpuppen sich auch die Antwortmöglichkeiten oftmals als zu einfach und undurchdacht. Der Grund oder die Erklärung hinter vielen Offenbarungen bleibt generell oftmals auf der Strecke, sodass die Charakterentwicklung sowohl bei uns als auch bei unseren Waffen der Begierde sprunghaft erscheint. Sind wir zu Beginn das kleine Mauerblümchen, können wir bereits nach wenigen Minuten und Treffen hemmungslos auf die Flirtversuche des Tal-

wars eingehen, während uns die Sense auf der anderen Seite erst für einen Mörder hält, dann aber doch mit uns wandern geht. Ähnlich sieht es auch bei der Hauptgeschichte aus, die als spannender Thriller mit einer Waffenentführung anfängt, jedoch schnell an Fahrt verliert. Es scheint so, als ob es den Entwicklern und Entwicklerinnen an Zeit und Geld gefehlt hätte, um die spannende Idee in seiner verdienten Länge umzusetzen.

Erst kämpfen, dann daten

Dank des abwechslungsreichen Mix aus Dungeon Crawler und Visual Novel kommt in den etwa sechs Stunden Spielzeit keine Lan-

VON TRIGGERWARNUNGEN UND PRONOMEN

Obwohl Boyfriend Dungeon sich mit sehr düsteren Themen und moralischen Fragen beschäftigt, ist es dennoch sehr umsichtig. Neben einer Triggerwarnung am Anfang, dass schwierige Thematiken wie Stalking oder emotionale Manipulation aufkommen, könnt ihr beispielsweise auch die unterstützenden Nachrichten eurer Mutter abschalten, falls sie euch zu viel sein sollten. Darüber hinaus seid ihr im Charaktereditor natürlich vollkommen frei, mit welchem Pronomen ihr von den anderen Charakteren im Spiel angesprochen werden wollt.



Unser Degen spricht nicht nur mit uns...

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine etwas andere Dating-Sim wollt.
- ... ihr Wert auf spannende Charaktere legt.
- ... ihr auch platonische Freundschaften mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Entscheidungen Konsequenzen haben sollen.
- ... ihr klassisches Geflüste nicht abkñnt.
- ... ihr Nacktheit oder Sexszenen erwartet.

geweile auf. Ganz im Gegenteil: Die knapp bemessene Spielzeit schöpft genau wie die Story auch in den Kämpfen nicht sein ganzes Potenzial aus. Zwar passt das Monsterdesign aus beißenden Klapphandys und Plattenspielern mit Stacheln perfekt zum Rest der Spielwelt, abwechslungsreich sind die Angriffsmuster der einzelnen Gegner bis auf wenige Bosskämpfe aber nicht.

Etwas besser sieht es da schon bei unseren Waffen aus. Zwar schalten wir im Verlauf unserer Dates nur eine Handvoll Fähigkeiten frei, dafür spielt sich jede Waffe komplett anders und bringt ordentlich Schwung in die Dungeons. Dolch Valeria stattet uns beispielsweise mit einer Ausweichrolle aus, die unsere Gegner verwirrt, während wir mit Estoc Isaac Angriffe parieren können.

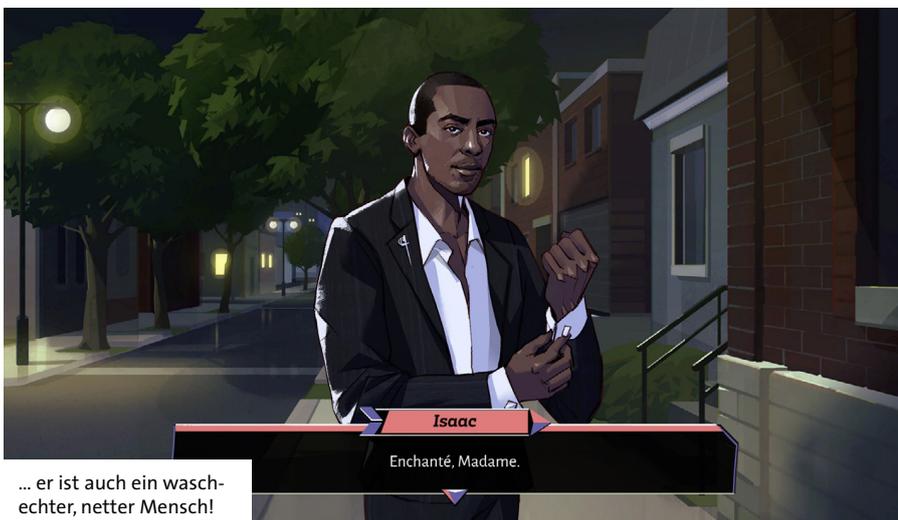
Der Schwierigkeitsgrad bleibt trotz weniger Gegnertypen und Fähigkeiten aber stets motivierend. Rüstungswerte gibt es keine,

weswegen eure Stärke und Zähigkeit allein von eurem eigenen Level und dem eurer Waffen abhängen. Letzteres erhöht ihr, indem ihr im Dungeon mit der jeweiligen Waffe kämpft, bis ihr kurz vor einem Level-up steht. Um den Levelaufstieg abzuschließen, lädt euch euer Herzblatt dann auf ein Treffen in Dialogform ein. Die Dates sind im Gegensatz zu den Kämpfen aber viel zu einfach, weswegen ihr schon trampelig sein müsst, um die Waffe eurer Begierde zu verärgern.

Da geht noch was

Boyfriend Dungeon hat viel Potenzial, nutzt es aber nicht, um ein wirklich rundes Kampf- und Dating-Erlebnis zu bieten. Immer wieder werden wir frustriert im Regen stehengelassen, weil Zusammenhänge und Charakterentwicklungen nicht in Ruhe erklärt und nur unsauber aufgelöst werden. Das Gleiche bei den Dungeons: Gerade als wir richtig in Fahrt kommen und einen Boss gelegt haben, ist die Party schon wieder vorbei, und es geht zurück an die Oberfläche.

Auch ein erneutes Durchspielen lohnt sich so gut wie nicht, weil ihr wenig Konsequenzen für Entscheidungen fürchten müsst und diese das Ende nur minimal beeinflussen. Es macht kaum einen Unterschied, ob ihr im ersten Durchlauf mit allen Waffen anbandelt oder nur einer einzigen den Hof macht. ★



... er ist auch ein waschechter, netter Mensch!

MEINUNG

Marilyn Marx
@Zaizencosplay



Ich liebe Boyfriend Dungeon sehr für seine Ideen, seine Charaktere und seinen modernen Ansatz, sich nicht nur auf Homo- und Heterosexualität zu beziehen. Davon können sich eine Menge Vertreter des Genres noch eine große Scheibe abschneiden. Auch der Umgang mit komplexen sozialen Problemen, Ängsten und deren Lösungen ist ein Paradebeispiel. Zusammen mit den tollen Animationen, der Liebe zum Waffendetail und den vielfältigen Kampfstilen hätte Boyfriend Dungeon wirklich alle Chancen gehabt, ein Vorreiter zu werden und ein für alle Mal zu beweisen, dass Dating-Simulation mehr sind als nur nackte Haut und peinliche Flirts. Umso trauriger, dass sich die Dating-Sim eher wie eine Zusammenfassung der eigentlichen Vision spielt. Viele Ideen versanden, viele Möglichkeiten bleiben ungenutzt. Das Endergebnis wirkt knauserig. Ich hoffe, dass der DLC, der zwei neue Romanzen und einen neuen Dungeon mitbringt, zumindest ein Pflaster auf die Wunde legen kann. Die Storyprobleme kann er aber nicht schließen.

BOYFRIEND DUNGEON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
E4400 / Athlon II X2 280	i3 2100 / Phenom II X4 910e
GTX 8300 / Radeon HD 3200	GTX 9600 / Radeon HD 3850
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Charakter und Monsterdesign
- Verwandlungsanimationen
- Dialoge teilweise vertont
- wenig Dungeon-Abwechslung
- lieblosere Charaktereditor

SPIELDESIGN



- Mix aus Dungeon Crawler und Visual Novel
- Jede Waffe anders
- Bosskämpfe
- wenig Gegendernerviation
- keine Quests oder Nebenaufgaben

BALANCE



- motivierende Lernkurve in Dungeons
- Spiel wird nie unfair
- kein Grind
- Dating sehr einfach
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHERE / STORY



- spannender Thriller
- Charaktere mit eigenen Problemen
- Storyline für jede Romanze
- tolle Dialoge
- Charakterentwicklung sprunghaft

UMFANG



- sieben Waffen
- angemessene sechs Stunden Spielzeit
- nur zwei Dungeons
- Hauptstory hätte mehr Raum verdient
- keine alternativen Enden

FAZIT

Boyfriend Dungeon bietet einen frischen Blick auf Dating-Sims, ist aber bei Umfang und Storytelling in Summe doch zu knauserig.

