

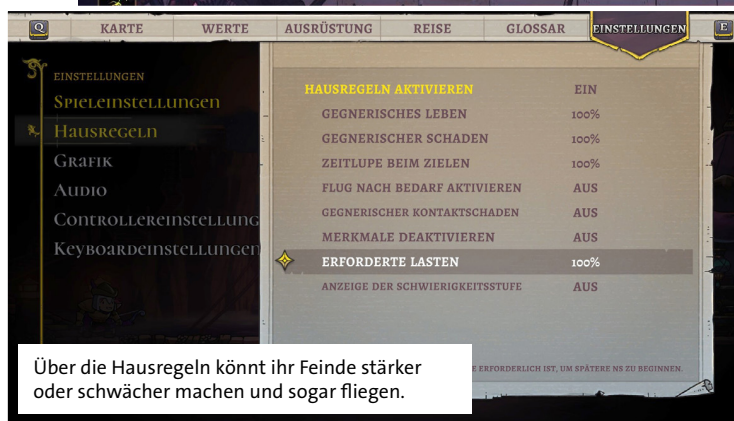
Rogue Legacy 2

WO IST MEINE ZEIT?



Genre: **Jump&Run** Publisher: **Cellar Door Games** Entwickler: **Cellar Door Games** Termin: **28.4.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Dieser Pflichtkauf ist jeden Cent wert — wenn euch euer Sozialleben egal ist. Von Sascha Penzhorn



Eure Abenteurer sind Ritter, Walküren und Chefköche. Sie kämpfen mit Äxten, Schwertern und Zauberei, aber auch mit Macken wie Farbenblindheit, Vampirismus und Reizdarmsyndrom. Sie sind zufallsgeneriert, manche sind außergewöhnlich mächtig und machen beispielsweise durch Elementarwaffen eure Reise leichter. Andere sind durch Gebrechen wie Panikattacken vergleichsweise schwächer auf der Brust und erhalten zum Ausgleich mehr Gold. Jeder Ausflug in die Spielwelt von Rogue Legacy 2

aber endet mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mit dem Tod eurer Spielfigur. Doch mit euren erbeuteten Schätzen kauft ihr mächtige neue Ausrüstung und Upgrades, um euren Nachkommen bessere Überlebenschancen zu verschaffen.

Nach und nach arbeitet ihr euch durch sechs sehr abwechslungsreiche Umgebungen, kloppt dort Heerscharen von Gegnern und richtig fiese Bossmonster weg, sammelt Schätze, Ausrüstung und Artefakte und beißt dabei etliche Male ins Gras, um immer

stärker zurückzukehren. Davon geht ein gewaltiger Suchtfaktor aus, ein ständiges »Ach komm, eine Runde noch«, weil jeder Anlauf neue Fortschritte bringt, euch das Spiel immer wieder mit neuen Klassen, Fähigkeiten und Mechaniken überrascht und sich euer wiederholtes Scheitern so gut wie nie frustrierend und wie Zeitverschwendung anfühlt.

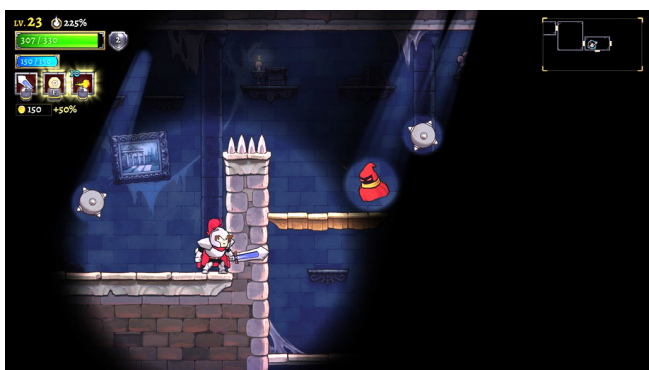
Im Grunde lieferte natürlich bereits der ebenfalls exzellente Vorgänger aus dem Jahr 2013 all diese Pro-Punkte. Aber Rogue Legacy 2 denkt diese erprobten Konzepte konse-

HELDEN MIT MACKEN

Manchmal starten eure zufallsgenerierten Recken mit besonderen Boni wie Elementarschaden oder besseren Attributen. Für eine zusätzliche Herausforderung und ordentlich Bonusgold könnt ihr aber auch Abenteurer mit Gebrechen und Einschränkungen spielen. Hier ein paar Beispiele.



Ist eure Heldin farbenblind, wird euer Spiel monochrom. Zur Belohnung erhaltet ihr 25 Prozent Gold zusätzlich, dafür sind graue Geshosse vor grauem Hintergrund stellenweise echt schwer zu sehen und zu vermeiden. Das ist also ein echtes Handicap.



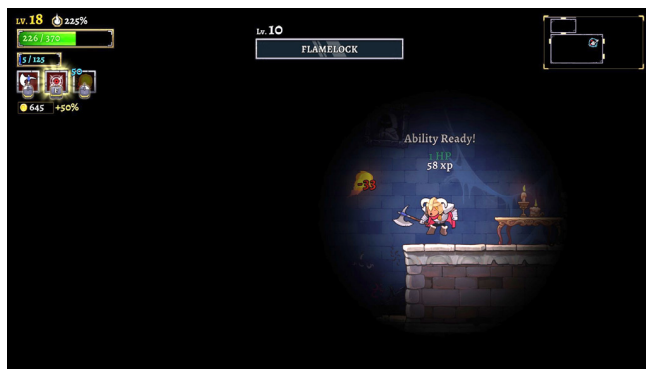
Dieser Ritter ist eine eingebildete Diva. Die Spielwelt ist dunkel, nur Gegner und die Hauptfigur selbst bekommen vom Beleuchter ein Spotlight. Erledigt ihr sämtliche Gegner um euch herum, klatscht ein unsichtbares Publikum Beifall, und es regnet rote Rosen.



Vampirismus ist eine der cooleren Eigenschaften im Spiel. Zwar nehmen Vampire mehr Schaden als reguläre Helden, dafür regenerieren sie mit jeder gelandeten Attacke Lebenspunkte. Da lohnt sich das berherzte Zuschlagen gleich doppelt.



Super-Reizdarm sorgt für heftige Flatulenzen. Im Sprung ausgelöst, katapultiert euch diese Eigenschaft eine ganze Ecke höher als weniger aufgeblähte Abenteurer. Zudem vergiftet die grüne Wolke bei Kontakt eure Feinde und bringt sie ganz schnell um. Dafür nimmt man die ständigen Furzgeräusche doch gern in Kauf.



Werden Helden verletzt, die zu Panikattacken neigen, verdunkelt sich für eine Weile deren Spielwelt.



Leidet euer Held an Riesenwachstum, stellt er alle anderen Abenteurer wortwörtlich in seinen Schatten und ist unmöglich zu übersehen. Das Spiel wird dadurch allerdings eine ganze Ecke schwieriger, weil ihr so ein gigantisches Ziel für eure Gegner seid.

quent weiter und ist auf diese Weise eines der besten Spiele seines Genres.

Vampirismus und Flatulenzen

Jeder Durchlauf beginnt damit, dass ihr einen von drei Nachkommen eures zuletzt verstorbenen Streiters aussucht. Ihr seht, welche zufällig gewählte Charakterklasse, Stärken und Schwächen alle Figuren haben, bevor ihr eure Entscheidung fällt. Das Spiel verrät euch vorab jedoch nicht, was neue Charakterschwächen und -stärken bewirken.

Der Ritter Sir Bennie II. beispielsweise ist laut Statusanzeige eine Diva. Wir haben keine Ahnung, wie sich das auswirkt, erhalten aber den Hinweis, dass ein Abenteurer mit ihm 25 Prozent zusätzliches Gold einbringt, also spielen wir ihn selbstverständlich sofort. Geld ist nämlich super! Und siehe da: Kaum machen wir den Dungeon unsicher, verdunkelt sich die Umgebung. Ein grelles Scheinwerferlicht ist auf Sir Bennie II. gerichtet. Ein weiterer Scheinwerfer taucht auf, als uns das erste Monster begegnet. Das

strecken wir mit dem Schwert nieder, dann hagelt es plötzlich Applaus und rote Rosen – wie beim Auftritt einer Operndiva. Okay, damit haben wir nicht gerechnet.

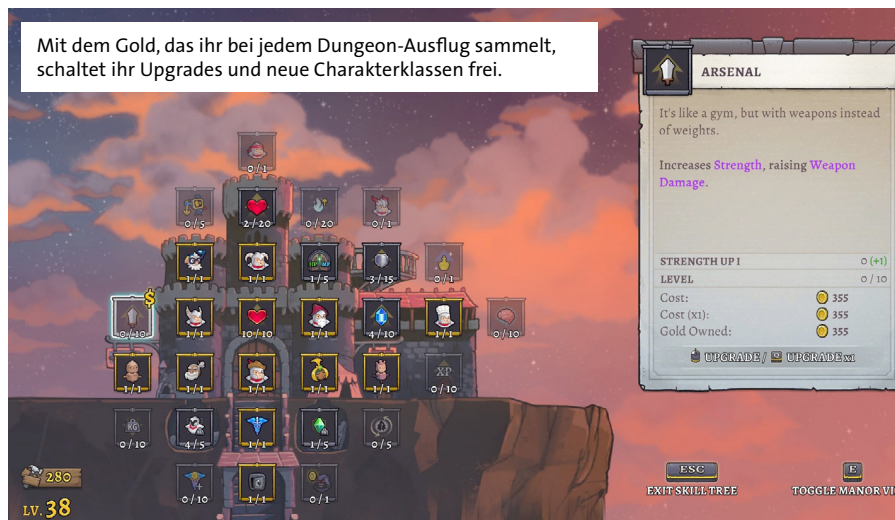
In späteren Anläufen wird uns auch mal eine Vampirin zusammengewürfelt, die etwas gebrechlicher ist als andere Helden und zum Ausgleich mit jedem gelandeten Treffer Lebenspunkte regeneriert. Unser Barbar leidet derweil an Superblähungen, die er einerseits für praktische Doppelsprünge einsetzen, mit denen er andererseits aber auch



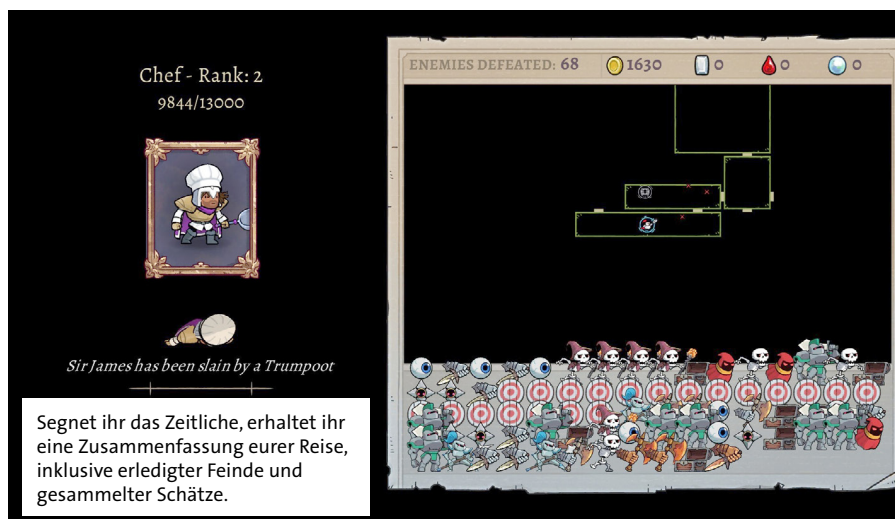
Nach und nach schaltet ihr Doppelsprünge und andere Spezialmanöver frei, um einfacher durch die Spielwelt zu reisen.



Lady Erin ist Magierin und muss darum einen Bart tragen. Wählen wir sie als unsere nächste Hauptfigur, erhalten wir 225% mehr Gold, doch ihre Gebrechen sind verheerend.



Mit dem Gold, das ihr bei jedem Dungeon-Ausflug sammelt, schaltet ihr Upgrades und neue Charakterklassen frei.



Segnet ihr das Zeitliche, erhaltet ihr eine Zusammenfassung eurer Reise, inklusive erledigter Feinde und gesammelter Schätze.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Seit der Installation von Rogue Legacy 2 habe ich tatsächlich jegliches Zeitgefühl verloren. Ich hatte damals eine Weile den Vorgänger gespielt, der war ganz nett. Ich ging davon aus, dass der zweite Teil noch eine Ecke netter wird und mich ansonsten nicht groß überrascht. Anwerfen, eben schnell durchspielen, schreiben, fertig. Jetzt kann ich mich nicht mehr daran erinnern, wann ich zuletzt geduscht, gegessen oder irgendwas anderes getan habe, als Generationen von Abenteurern in den sicheren Untergang zu schicken, um zukünftige Todgeweihte etwas stärker zu machen als ihre Vorgänger. Als ich mich zum Schreiben dieses Artikels vom Spiel losreißen musste, sprach ich kurz mit der Frau, die hier im Haus lebt. Scheint nett zu sein. Anscheinend sind wir seit 15 Jahren verlobt.

Rogue Legacy 2 macht unwahrscheinlich viel Laune! Schon wieder beim dritten Boss gestorben? Egal! Da hast du ein neues Waffen-Upgrade, ein neues Spezialmanöver, zwei neue Klassen und einen Teleporter zum Bosskampf! Es geht immer weiter, du wirst immer stärker, deine Zeit wird immer belohnt, kein gescheiterter Anlauf ist jemals völlig sinnlos. Dann willst du beim nächsten Game Over eigentlich aufhören, doch schon präsentiert dir das Spiel deine nächsten drei Nachkommen, von denen einer spaßiger und interessanter aussieht als der nächste. Vielleicht doch noch mal zehn Minuten spielen und den Gunslinger ausprobieren? Oder den Vampir-Bogenschützen mit den Giftpfeilen? Dagegen hat der nächste Boss garantiert keine Chance! Und plötzlich sind schon wieder zwei Stunden verstrichen, ohne dass du es mitbekommst.

Gegner vergiften kann. Die meisten dieser Eigenschaften sind clever und witzig, ein paar davon aber auch etwas nervig, beispielsweise wenn euch ein farbenblinder Charakter dazu zwingt, den kompletten Durchlauf in Schwarzweiß zu spielen. Aber darum stehen euch für jeden Durchgang ja drei unterschiedliche Figuren zur Auswahl – wenn ihr keine Lust auf Helden mit Gebrechen oder ungewöhnlichen Stärken habt, wählt ihr einfach eine andere Figur aus.

Masse an Klassen

Eure ersten Abenteuer bestreitet ihr mit den obligatorischen Fantasy-Klassenklassikern wie Rittern, Bogenschützen und Magiern. Der Magier ist lustig, weil für diese Charakterklasse strenge Bartpflicht besteht, auch für Frauen. Jede Klasse kommt mit passender Bewaffnung wie Schwert, Bogen oder Zauberstab, zudem habt ihr eine Manaleiste, die ihr durch Attacken auffüllt und mit der ihr Zaubersprüche wie Feuerbälle, Ener-



gewellen und vieles mehr auslöst. Außerdem verfügt jede Klasse über eine Spezialfähigkeit. Barbaren haben zum Beispiel einen Kriegsschrei, der Projektile zerstört und Feinde einfriert, Ritter verstecken sich hinter einem Schild, Walküren nutzen eine Wirbelattacke mit ihrem Speer und so fort. Mit eurem gesammelten Gold schaltet ihr nach und nach immer mehr der insgesamt 15 Charakterklassen von Rogue Legacy 2 frei, beispielsweise den Chefkoch, der Feinde mit der Bratpfanne verprügelt. Als Spezialfähigkeit kocht er leckere, heilende Snacks.

Dungeon-Besichtigung

Das Layout der Spielwelt ist anfangs bei jedem neuen Anlauf zufallsgeneriert. Ihr arbeitet euch durch die Dungeon-Räume auf der Suche nach Schätzen, Endgegnern und Wegen ins nächste Areal. Im Spielverlauf erhaltet ihr die Möglichkeit, Abkürzungen zu Bosskämpfen freizuschalten oder die Spielwelt persistent zu machen, also zu verhindern, dass sie ständig neu angeordnet wird. Das erleichtert die Orientierung immens.

Wie in einem zünftigen Metroidvania üblich spielt ihr nach und nach auch Dinge wie Doppelsprünge, einen Air-Dash und weitere Manöver frei. Die Spielsteuerung ist präzise und knackig, die vielen waghalsigen Sprünge und Gleitflüge sind extrem Spaßig. Zudem könnt ihr am Controller alle Tasten legen, wie ihr wollt, und das Abenteuer so weiter an eure Vorlieben anpassen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Jump&Runs mögt.
- ... ihr Rollenspielelemente in Plattformern liebt.
- ... ihr auf Metroidvanias steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Rogue-lites hasst.
- ... ihr mit Cartoon-Optik nichts anfangen könnt.
- ... ihr pupsende Helden verachtet.

So hart wie ihr selbst

Rogue Legacy 2 hat eine sehr gute Schwierigkeitskurve. Die ersten Monster und Fallen sind recht gnädig und nicht allzu gefährlich. Mit der Zeit bekommt ihr es aber mit immer härteren Feinden, anspruchsvolleren Passagen und ein paar knackigen Zwischenbossen zu tun, die jedoch permanent tot bleiben, wenn ihr sie mal besiegt habt.

Grundsätzlich ist Scheitern überhaupt nicht schlimm, denn in jedem Durchlauf sammelt ihr neue Upgrades, schaltet mit Gold neue Klassen, bessere Rüstungen, mehr Lebenspunkte und andere Goodies frei, sodass ihr mit jedem neuen Anlauf immer etwas mächtiger seid als zuvor. Ist euch das Spiel trotzdem zu schwer, könnt ihr über die sogenannten Hausregeln Schaden und Leben eurer Gegner absenken, Charakter-schwächen deaktivieren oder fliegen. Natürlich funktioniert dieses Feature auch in die andere Richtung, falls ihr es heftig mögt und besonders starke und zähe Feinde wollt.

Habt ihr nach 15 bis 20 Stunden schließlich das Ende des Spiels erreicht, könnt ihr ins New Game Plus starten und stoßt dort auf völlig neue Herausforderungen. Auch hier habt ihr die Kontrolle über den Grad der Herausforderung, indem ihr für jedes neue Spiel aus einer Liste sogenannter Lasten wählt, die euer Abenteuer erschweren.

Steht ihr auf Spaß?

Rogue Legacy 2 spielt sich nicht nur fantastisch, hat gute Musik und einen riesigen Suchtfaktor, sondern sieht auch noch klasse aus – zumindest dann, wenn ihr nicht allergisch gegen witzig animierte Cartoon-Charaktere und albernen Humor seid. Sir Reizdarm stößt bei jedem Sprung grüne Wolken aus, der Chefkoch watscht Monster mit der Pfanne weg, die Magierin klebt sich einen Bart an. Das alles ist herrlich inszeniert und detailliert, aber wenn für euch grundsätzlich

alles bierernst oder in raytraced 3D und High-End-Optik sein muss, werdet ihr hier nicht glücklich. Auch die größtenteils in Büchern und ein paar Zwischensequenzen präsentierte Story ist eher albern, was prima passt, auch wenn ihr das Teil sicherlich nicht der Geschichte wegen spielen werdet. ★

ROGUE LEGACY 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2320 / FX 6350
GTX 680 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2320 / FX 6350
GTX 680 / Radeon R9 280X
16 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✔ witzig animierte Figuren
- ✔ abwechslungsreiche Umgebungen
- ✔ coole Bosse
- ✔ guter Soundtrack
- ✘ einige Charakterschwächen visuell nervig

SPIELDESIGN



- ✔ Zeit wird immer belohnt
- ✔ motivierende Fortschritte
- ✔ hervorragende Steuerung
- ✔ Bewegung macht Spaß
- ✔ abwechslungsreiche Klassen

BALANCE



- ✔ Hausregelsystem
- ✔ Kontrolle über Upgrades
- ✔ wählbare Lasten
- ✔ mehr Gold für Helden mit Handicap
- ✔ ausgewogene Schwierigkeitskurve

ATMOSPHERE / STORY



- ✔ nette Hintergrundgeschichte
- ✔ atmosphärische Levels
- ✔ witziger Cartoon-Flair
- ✘ polarisierender Stil
- ✘ Story motiviert nicht

UMFANG



- ✔ 15 spielbare Klassen
- ✔ sechs Areale
- ✔ New Game Plus mit neuen Inhalten
- ✔ tonnenweise Upgrades
- ✔ reichlich Waffen, Fähigkeiten und Zauber

FAZIT

Eine sensationell motivierende Indie-Perle, die vor Charme sprüht. Den Herausforderungsgrad bestimmt ihr selbst.

