

Dungeons 4

DIE WERTUNG IST EGAL

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Realmforge** Termin: **9.11.2023** Sprache: **Deutsch**
 USK: ab **12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Dungeons 4 setzt die Reihe in gewohnter Manier fort, inklusive Buddeln, Kämpfen auf der Oberwelt und einem Humor, den man mögen muss. Von Reiner Hauser

Von der ersten Spielminute an macht Dungeons 4 klar, dass dieses Spiel das Folterrad nicht neu erfindet. Das gelangweilte Böse hat alles Gute unterworfen, nur eine letzte Bastion steht wie das berühmte gallische Dorf noch zwischen ihm und dem ultimativen Sieg – würde man zumindest meinen. Denn tatsächlich zaubert das Gute ständig neue Anhänger aus dem Hut hervor, selbst solche, die eigentlich schon tot waren. Dungeons 4 wird dabei nicht müde, Popkultur-Anspielungen sowie jedes Genreklischee mitzunehmen. So beklagt sich der noch immer geschwätzige – exzellent gesprochene – Erzähler wie gewohnt über die Dreistigkeit und Unfähigkeit der Entwickler. Das ist mal lustig, mal nicht. Mal ringt es mir ein müdes Lächeln ab, mal verdrehe ich nur die Augen.

Schräger Humor

Weil das Spiel nie präventios ist und um seinen schrägen Humor weiß, bin ich ihm nie böse und warte einfach auf den nächsten gelungenen Witz. So zum Beispiel folgender Kommentar des Erzählers, der stets darauf hinweist, wenn sich auf der Oberwelt ein Tross in Bewegung setzt, für dessen Zerstörung bekommt ihr Bösartigkeit, die ihr wiederum für Zauber und Forschung braucht: »Der Steuereintreiber rollte mit seinem Wagen über die Karte. Könnte es wirklich Bösartigkeit bringen, wenn dieser zerstört würde?«

Problematisch ist das Gag-Konzept dagegen für die Spannung. Denn wo nichts wirklich ernst gemeint ist und im Grunde jederzeit jedweder bekannte Unfug passieren kann, entsteht keine eigenständige und

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr unkomplizierte Unterhaltung sucht.
- ... euch ein bisschen Cringe nichts ausmacht.
- ... euch eine super deutsche Vertonung anmacht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch platte Witze nerven.
- ... ihr schon Teil 3 nicht gemocht habt.
- ... ihr gegeneinander spielen wollt.

ernstzunehmende Erzählung. Letztendlich ist die rund 20-stündige Kampagne storytechnisch zweckdienlich, mehr nicht. Dungeons 4 lebt vielmehr von der Situationskomik und dem entspannten Gameplay. Unter der Erde befehlt ihr euren Schnodderlingen wie früher in Dungeon Keeper, wo sie buddeln sollen, wo welche Räume hinsollen und wo tödliche Fallen auf die hin und wieder



Bei geschickter Platzierung der Fallen braucht ihr keine Truppen zur Verteidigung.



Durch böse Taten erlangt ihr Bösartigkeit. Die erlaubt euch beispielsweise, den Dungeon-Lord höchstselbst für kurze Zeit im Kampf einzusetzen.

hereinstolpernden Helden warten sollen. Während ihr also nach Gold und Mana grabt und gleichzeitig das Dungeon-Herz verteidigt, schickt ihr eure Kämpfer an die Oberfläche, um dort Lager des Guten niederzureißen. Das gewährt euch Bösartigkeit, die ihr dann in den Ausbau des Dungeons und das Upgraden der Truppen investiert.

Stärken und Schwächen

Wie schon in Teil 3 dürft ihr Dämonen, Horde und Untote beliebig kombinieren. Allerdings sind ebenfalls genau wie im Vorgänger die Forschungspunkte so knapp, dass ihr euch fast immer auf eine Richtung konzentrieren

müsst, um eine schlagkräftige Armee auf die Beine zu stellen. Das schränkt die Experimentiermöglichkeiten ein. Zumal einige Forschungen wesentlich wichtiger sind als andere. Im allgemeinen Techtree zum Beispiel ist das Aufwerten der Schnodderlinge fast immer ein Muss, weil die nur so durch härteres Gestein kommen. Gleichzeitig ist es aber egal, ob ein Guru-Raum nun doppelt so viele Gurus halten kann oder nicht. Denn Platz ist in Dungeons 4 nie ein Problem, sodass ich einfach einen zweiten Raum einrichte. Nur bei den Fallen zahlt sich Bastelei aus, denn je effektiver ihr Eindringlinge ohne den Einsatz eurer Armee abhältet, umso mehr Zeit habt ihr für den Kampf auf der Oberwelt.

Definitiv eine Schwäche ist das Tempo in der Kampagne. Die ersten Missionen sind arg gleichförmig und anspruchslos, erst nach und nach bietet sich abwechslungsreiches Gameplay. Außerdem nehmt ihr euren Fortschritt von Mission zu Mission nicht mit, und so startet ihr immer wieder neu.

Gemeinsam mehr Spaß

Die einzigen übergreifenden Fortschritte in der Kampagne sind auswählbare Buffs für Protagonistin Thalya, die etwa die Forschung vergünstigen oder die Werte der (Anti-)Heldenfigur verbessern. Immerhin bedeutet das alles auch, dass ihr euch beim Spielen von Dungeons 4 nicht allzu sehr den Kopf zerbrechen müsst. Und so bietet sich das Spiel auch wunderbar als entspannter Koop-Titel an, bei dem ihr mit Freunden oder vielleicht eurem Nachwuchs zusammen dem absoluten Bösen zum Sieg verhelft. Das funktioniert sowohl in der Kampagne als auch im Gefechtsmodus. Der bietet bislang fünf verschiedene Maps, die sich allerdings nicht allzu sehr von den Missionen in der Kampagne unterscheiden und daher wenig Mehrwert bieten. Außerdem ist es im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr möglich, gegeneinander anzutreten, was den Wiederspielwert nicht unbedingt erhöht. Hier dürfte das Angebot jedoch auf Dauer besser werden. Die Entwickler haben einen Editor (bislang als Beta-Version) eingebaut, mit dem die Community eigene Karten erstellen kann. Insgesamt wagt Dungeons 4 also keine großen Innovationen, sondern bietet das Gleiche wie in Teil 3. Gut daran ist, dass euch der Titel kaum negativ überraschen kann, wenn ihr keine großen Erwartungen habt. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@hauserj



Ich bin ein wenig unschlüssig, wie ich es finden soll, dass Dungeons 4 im Prinzip einfach nur Teil 3 mit größeren Maps und neuer Story ist, die an und für sich auch keine Preise für Kreativität gewinnt. Bei einem FIFA (jetzt EA Sports FC) etwa wird es ja regelmäßig kritisiert, wenn die nächste Installation kaum Neuerungen einführt. Einerseits finde ich, dass der Preis ein wenig hochgegriffen ist, es hat sich nun mal echt nicht viel getan. Doch andererseits bietet Dungeons 4 eben auch wieder genau das, was die Fans lieben: ein Wohlfühlspiel mit krudem Humor und einem tollen Sprecher. Ist es falsch von Realmforge, bei seinem Leisten zu bleiben und das Gleiche nochmal abzuliefern? Ich würde sagen: ja und nein. Nein, weil das Team eben sein Ding durchzieht und das macht, was es kann und liebt. Ja, weil das Spiel einige Macken des Vorgängers übernimmt und es sich die Entwickler damit ein wenig zu einfach machen. Letztendlich kann ich Dungeons 4 nicht jedem empfehlen, dazu ist es viel zu ... speziell. Es gibt selten Spiele, bei denen es so sehr auf den individuellen Geschmack ankommt wie hier.

DIE OBERWELT



Auf der Oberwelt greift ihr die Städte des Guten an, um Bösartigkeit zu sammeln. Im Kampf setzt ihr Thalyas Zauber ein und im Fall der Horde auch Tränke.



Sobald eines der Haupthäuser fällt, brennt der ganze Sektor der Oberwelt nieder.



Nicht einmal die Schafe sind sicher vor meinem ungerechten Zorn! Arme Tiere.

DUNGEONS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 5 2600	i7 10700 / Ryzen 5 5600X
GTX 960 / Radeon R9 380	RTX 2070 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 12 GB Festplatte	16 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ hübsche Comic-Zwischensequenzen
- ★ stimmiger Look
- ★ keine Ladezeiten bei Ebenenwechsel
- ★ Gespräche teils bemüht
- ★ Grafik etwas altbacken

SPIELDESIGN

- ★ Ober- und Unterwelt
- ★ nicht überladen
- ★ kein nerviges Mikromanagement
- ★ Fortschritt geht verloren
- ★ Armeetypen kaum kombinierbar

BALANCE

- ★ angenehme Lernkurve
- ★ Ressourcen knapp
- ★ wenig zu entdecken
- ★ repetitive Missionsanfänge
- ★ Forschungsbaum schlecht austariert

ATMOSPHERE / STORY

- ★ Wohlfühlatmosphäre
- ★ exzellenter Sprecher
- ★ witzige Höhepunkte
- ★ viele 08/15-Abschnitte
- ★ Spannung kommt nie auf

UMFANG

- ★ 20 Missionen
- ★ drei Schwierigkeitsgrade
- ★ Koop-Modus
- ★ kein Versus-Modus
- ★ Gefechtsmodus ohne viel Mehrwert

FAZIT

Dungeons 4 bleibt bei seinem Leisten: Klamauk, Dungeon-Keeper-Vibes und seichtes Gameplay. Nicht mehr, nicht weniger.

