

Dungeons of Hinterberg

ZELDA IN ÖSTERREICH

Dungeons of Hinterberg mischt als Geheimtipp drei unwahrscheinliche Zutaten: Rätseln wie in Zelda, Alltag wie in Persona – und Österreich. Im Test klären wir, ob das zündet. Von Elena Schulz

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Curve Games** Entwickler: **Microbird Games** Termin: **18.7.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Weil quengelnde Kinder und Langstreckenflüge eine furchtbare Mischung sind, wollten meine Eltern weiter entfernte Urlaubsziele immer um jeden Preis vermeiden. Deshalb ging es in meiner Kindheit jedes Jahr auf einen Bauernhof in die Steiermark, wo dann Kühe gestreichelt und Hühner abends in den Stall bugsiert wurden. Dann gab es noch hin und wieder ein paar Palatschinken, wenn wir brav waren, oder es ging in ein nahe gelegenes Örtchen, weil Papa einen »großen Braunen« trinken wollte (für alle, die ihre Urlaube irgendwo weit weg unter der warmen Tropensonne verbringen durften: Pfannku-

chen und Kaffee). Kurz gesagt: Ich habe als Kind viel Zeit in Österreich verbracht und es geliebt. Kein Wunder also, dass ich mich in Dungeons of Hinterberg schnell zuhause fühle. Denn das Dörfchen Hinterberg fängt den Charme des ländlichen Österreichs mit seinen Bergen und Seen perfekt ein.

Oder würde es zumindest, wären da nicht die Dungeons voller glibbriger Monster, Fallen und Rätsel, die haufenweise Abenteurer und Abenteurerinnen mit einem ganz besonderen Urlaub locken. Das erinnert in den besten Momenten überraschend an Highlights wie Zelda: Breath of the Wild oder Persona 5, traut sich hier und da dann aber wieder nicht genug.

Zwischen Hipstern und High Fantasy

In Dungeons of Hinterberg schlüpfte ich in die Rolle der Nachwuchsjuristin Luisa, die ihrem öden Büroalltag entfliehen will. Also folgt sie kurzerhand dem verheißungsvollen Ruf des österreichischen Hinterbergs, wo

aus dem Nichts auf einmal magische Dungeons erschienen sind. Und weil die Menschen dort nun mal geschäftstüchtig sind, wird aus dem Phänomen kurzerhand ein Freizeitpark für Touristen – inklusive Stempeln für abgeschlossene Monsterhöhlen.

Alles in Hinterberg dreht sich um die Magie, aber nicht jeder ist von ihr begeistert. Schnell tun sich auch Konflikte auf: Dungeon-Instruktor Klaus ist zum Beispiel genervt von den gedankenlosen Abenteurern und Abenteurerinnen, die überall ihren Müll rumliegen lassen und keinen Respekt vor dem Übernatürlichen haben. Die Bürgermeisterin des Städtchens wittert wiederum das große Geld und möchte auch noch den letzten Taler aus den ungewöhnlichen Umständen herauspressen. Wer hier Parallelen zu realen Ski- und Tourismusgebieten in den österreichischen Alpen und den Diskussionen dort sieht, liegt nicht falsch.

Zum Teil ergeben sich wirklich interessante Gespräche rund um Hinterberg und seine Bewohner oder Besucher. Der Journalist Tra-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr gerne knobelt und Spiele wie Zelda liebt.
- ... ihr ein buntes Familienspiel sucht.
- ... ihr gerne eine Prise Alltagssimulation wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr knackige und vielseitige Kämpfe braucht.
- ... ihr eine erwachsene, komplexe Story wollt.
- ... ihr mit Comic-Grafik nichts anfangen könnt.





Die Gegner sind von allerlei örtlichen Fabelgestalten wie Hexen und Kobolden inspiriert.

vis sehnt sich beispielsweise nach der Großstadt und hasst das ländliche Hinterberg. Es versetzt ihn zurück in seine Jugend in einem anderen Kaff auf dem Land, wo er jedoch nie dazugehören konnte. Journalismus war für ihn damals lediglich ein bequemer Ausweg. Durch die (optionalen) Unterhaltungen mit Luisa entdeckt er aber seine Begeisterung für das Schreiben neu – herzerwärmend.

Stereotyp, aber typisch

Und auch Hinterberg selbst wirft immer wieder spannende Fragen auf. Fühlen die Monster etwas? Ist es okay, die Magie so zum Spaß zu nutzen? Oder ignorieren wir ein höheres Ziel, um Profit aus ihr zu schlagen? Hier strahlt die Story von Dungeons of Hinterberg. Allerdings muss man für solche Momente ähnlich wie in den Dungeons erstmal durch reichlich Glibber. Denn viele Dialoge

bleiben über weite Strecken plump und oberflächlich, und Charaktere bedienen auf den ersten Blick reichlich Klischees.

Da ist zum Beispiel der hippe Influencer, der mit mir erstmal ein Thumbnail für sein Video schießen will, die übertrieben coole asiatische Kampfkunstmeisterin, der Berliner Club-Mate-Hipster oder die fesche Dorfbedienung im Dirndl. Das macht es deutlich schwerer, sich auf die Figuren einzulassen, obwohl die eine oder andere dann doch eine überraschende Seite offenbart.

Das Alpen-Persona

Treffen kann ich all diese Charaktere, während ich Hinterberg erkunde. Das läuft allerdings nicht wie in einer klassischen Open World ab, der Ort ist in Viertel unterteilt. Die Struktur von Dungeons of Hinterberg erinnert stark an die Persona-Rollenspiele. Euer

Tag besteht aus mehreren Zeitabschnitten (morgens, mittags, abends, nachts), die ihr unterschiedlich verbringen könnt. Morgens macht ihr euch in eines der Gebiete um das Dorf herum auf, in denen die Dungeons warten – zum Beispiel in einen Sumpf, den ihr per Kajak durchquert, oder auf einen Berggipfel, wo ihr das Snowboard auspackt. Die Areale unterscheiden sich optisch stark – genauso wie die Dungeons und Fähigkeiten dort, aber dazu später mehr.

Schließt ihr dort einen Dungeon ab oder sucht euch einen Ort zum Regenerieren, vergeht Zeit. Abends geht es dann zurück ins Dorf, wo ihr einkaufen und anschließend mit Leuten abhängen könnt, was wieder Zeit in Anspruch nimmt. Nachts wird dann geschlafen – oder ein Buch gelesen beziehungsweise ferngesehen, das raubt euch dann aber etwas Energie für den nächsten Tag.



Dieser magische Zauberwürfel kann Gegner kurzzeitig einsperren und bewegungsunfähig machen.

MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier



Eigentlich wollte ich für diesen Test gar keinen Meinungskasten schreiben, aber ich kann mit meiner Liebe für Dungeons of Hinterberg nicht hinterm Berg halten (sorry!). Als Voralpenland-Bewohner identifiziere ich mich sofort mit dem Szenario, vor allem auch mit Problemen wie Übertourismus und leichtfertigen Sportlern – oder hier eben Monsterjägern. Dabei stören mich auch die von der Kollegin Elena bemängelten Stereotype wie die gierige Bürgermeisterin oder die biedere Pensionswirtin nicht. Manchmal braucht es die eben, um eine Geschichte eindringlich und nachvollziehbar zu erzählen. Zugegeben, die Spielelemente von Dungeons of Hinterberg wirken ganz schön zusammengeklaut, aber mir macht das Alpen-Persona richtig Spaß. Gerade auch weil es nicht so furchtbar fordernd und damit ideal für den Feierabend ist. Und wer sich etwas mehr reinknien mag, bekommt mit den Beziehungsboni, Waffen-Upgrades und Charms genug Tüftelmaterial, um die Heldin Luisa optimal auf den Kampf gegen die Monster vorzubereiten. Apropos: Bonuspunkte gibt's von mir für die alpenländischen Sagengestalten wie die Habergoaß oder den Bluatschink, die hier als Gegner auftauchen.

Freunde mit Vorzügen

Bei den Aktivitäten geht es aber nicht nur darum, die Geschichte voranzutreiben. Das Erkunden des Dorfes und seines Umlandes greift spielerisch geschmeidig mit den Dungeons ineinander. Verbringt ihr Zeit mit Leuten oder Aufgaben, erhöht ihr Werte wie Vertrautheit, Unterhaltung und Ansehen.

Das steigert dann wiederum eure Werte im Kampf und verleiht euch Boni. Freundet ihr euch mit einzelnen Figuren sogar an, bekommt ihr extrem wertvolle Boni und Hilfen obendrauf – Stadtmitarbeiter Klaus kann fortan zum Beispiel eure Ausrüstung von Monsterschleim säubern und Debuffs ent-



Wenn ihr nicht gerade kämpft oder Rätsel löst, erkundet ihr das Dorf und helft seinen Bewohnern.

fernen, während eine Freundschaft mit Travis eure Lebensleiste verlängert. Teenagerin Thea gibt euch dagegen einen Schlüssel für die in den Gebieten versteckten Schatzkisten – freundet euch schon früh mit ihr an!

Um euer Verhältnis mit jemandem zu verbessern, müsst ihr hin und wieder auch Quests erledigen. Das funktioniert aber in der Regel entspannt nebenbei: Ich sammle beim Dungeon-Erforschen zum Beispiel Müll für Klaus oder schieße mit dem Fotomodus einen Monsterschnappschuss für Travis' nächsten Artikel. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, sich mit den NPCs gut zu stellen. Deren Verbesserungen haben teilweise starke spielerische Auswirkungen. Das Spiel schafft es aber gut, die Freundschaftspflege zu integrieren, sodass die Treffen nicht wie Sozial-Fleißarbeit wirken.

Stylisch, aber zu simpel

In jeder Region warten gleich mehrere Dungeons mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, die man am besten der Reihe nach abschließt. Ihr könnt den Anspruch zwischendurch zudem jederzeit anpassen, falls es mal zu seicht oder knackig wird. Dungeons of Hinterberg fühlt sich aber stets ein wenig zu leicht an, weil die Kämpfe so geradlinig und simpel ausfallen. Euch stehen leichte und schwere Angriffe zur Verfügung

sowie eine Ausweichrolle. Obendrauf kommen dann noch zwei Magiefähigkeiten, die sich je nach Region unterscheiden, sowie sogenannte Angriffsleiter – im Prinzip besonders mächtige Spezialattacken. Monster

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

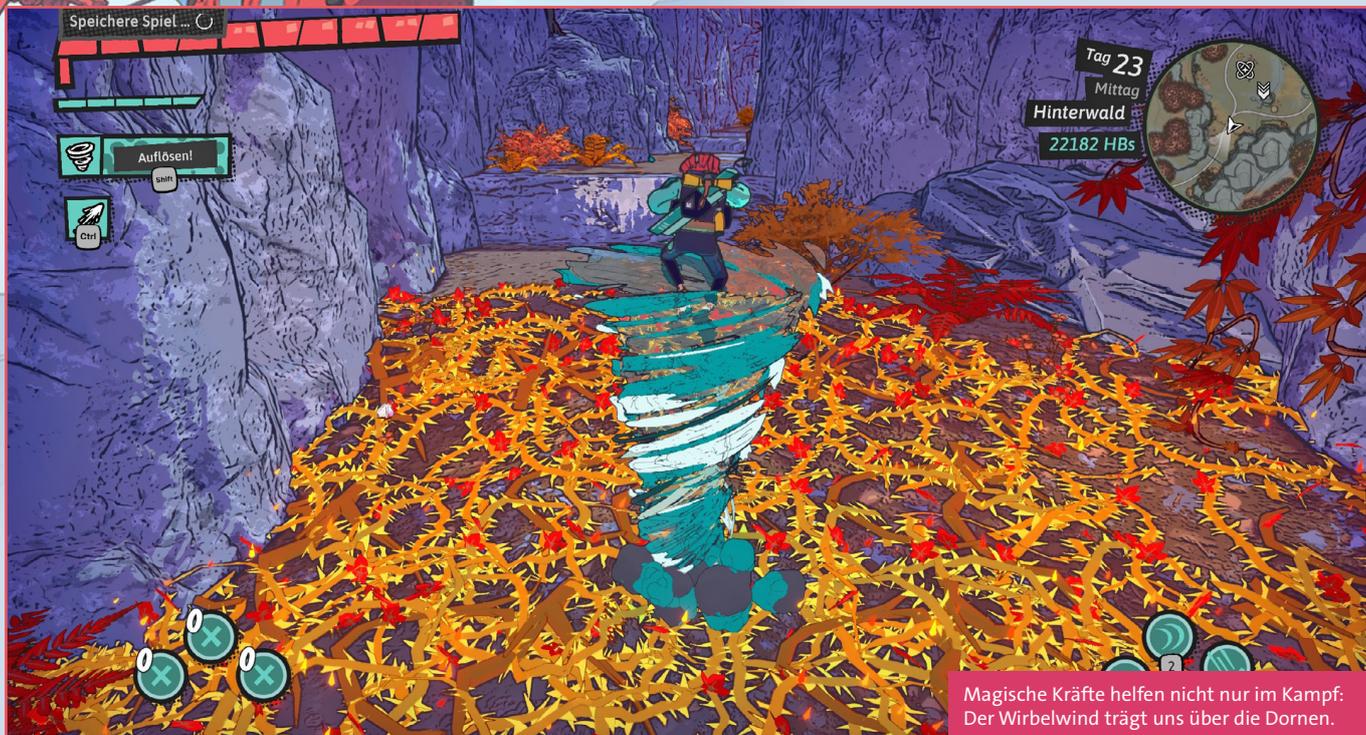


Spiele wie Breath of the Wild kitzeln mein inneres Kind heraus: Ich liebe es, mich stundenlang in Rätseln und Knobeleyen zu verlieren, gerade wenn eine unwahrscheinliche Strategie dann tatsächlich funktioniert oder das Spiel sie irgendwie bedacht hat. Dungeons of Hinterberg weckt in seinen Dungeons genau dieses Gefühl und will, dass ich kreativ bin und um die Ecke denke, ohne zu überfordern oder zu frustrieren. Auch wenn ich mir bei den Kämpfen mehr Tiefgang gewünscht hätte, kann ich deshalb die nächste Aufgabe beim Spielen kaum erwarten. Der Spielfluss stimmt einfach und macht stets Lust auf mehr, gerade mit der motivierenden Tagesstruktur – ich kann mir so jede Gameplay-Session angenehm einteilen und durchplanen, wann ich wo welche Aufgabe am besten absolviere. Nur mit den Figuren tue ich mich manchmal schwer. Die Magie zu einer weiteren alltäglichen Ressource zu machen, die die Menschen ausbeuten, ist eine großartige Idee. Und in einige Figuren wie Travis (vielleicht, weil ich selbst Journalistin bin) kann ich mich gut einfühlen. Aber andere wirken wiederum zu sehr wie leicht anbiedernde Abziehbilder bestimmter Stereotype, die kaum in Erinnerung bleiben. Hier hätte Dungeons of Hinterberg für mich einfach stärker in die eine oder andere Richtung gehen müssen. Gib mir entweder normale, vielschichtige und komplizierte Figuren oder vollkommen überzeichnete, schräge Vögel, die dem Örtchen fast schon David-Lynch-Flair verleihen. Aber nichts, das weder das eine noch das andere ist.

Die Dialoge sind zum Teil gewöhnungsbedürftig geschrieben. Man braucht etwas, um mit den Figuren warm zu werden.



Jae
Ich gehe gerade in die Bar vom Grand Hotel. Um wieder einmal den ganzen Abend mit Leuten in teuren Sneakers zu labern.



Magische Kräfte helfen nicht nur im Kampf: Der Wirbelwind trägt uns über die Dornen.

wie fiese Glibberwichtel, die mich überrennen wollen, eine fliegende Hexe mit Fernkampfangriffen und Schild oder auch ein gewaltiger Wurm, der sich in den Boden bohrt und von unten angreift, teilen schon ordentlich Schaden aus. Allerdings finde ich stets reichlich mächtige Ausrüstung und Angriffsleiter, die dann kombiniert mit der Magie jeden Gegner in Windeseile plätten.

Weil mir sonst nur mein Schwert zur Verfügung steht, fehlt es den Kämpfen ein wenig an Raffinesse. Ich weiche aus, schlage zu und ersticke meine Feinde in Spezialangriffen, ohne dass es eine nennenswerte Strategie braucht. Die kommt allenfalls über Schwert-Upgrades und die Charms ins Spiel, die zum Beispiel beim Erledigen eines Gegners eine nützliche Schockwelle erzeugen oder die Magieregeneration erhöhen.

Zelda: Breath of the Alm

Bei den Kämpfen kommt Dungeons of Hinterberg also nicht an ein Persona heran, wo es viel um Schwächen, Stärken und Synergien geht. Dafür glänzt das Action-Adventure

aber bei seinen Rätseln. Jeder Dungeon ist gespickt mit cleveren und abwechslungsreichen Ideen, die sich durch die unterschiedlichen Kräfte stets frisch und vielseitig anfühlen. Im ersten Gebiet zieht ihr zum Beispiel Objekte mit einer magischen Kette zu euch heran oder lasst eine Kugel herabfallen und explodieren. So eröffnet ihr neue Wege vor euch. Im zweiten Areal erschafft ihr dann einen Tornado, mit dem ihr euch, aber auch Objekte transportieren könnt, und schießt einen Windball. Mit dem könnt ihr dann aber zum Beispiel auch explodierende Beeren heranholen und damit bössartige Ranken wegsprengen. Dungeons of Hinterberg findet wie ein Breath of the Wild immer wieder neue und überraschende Wege, wie die nur scheinbar simplen Kräfte kreativ ineingreifen können. Dadurch, dass alle Dungeons in einem Gebiet thematisch zusammengehören, wiederholen sie sich hier und da optisch ziemlich – gerade weil durch den simplen Comic-Look alles sehr ähnlich und detailarm aussieht. Die Grafik könnte auch insgesamt abschreckend wirken, wenn man

mit der stilisierten, bunten Welt nur wenig anfangen kann. Lässt man sich jedoch darauf ein, bekommt man ein überraschend vielseitiges und spaßiges Action-Adventure, das auch als Familienspiel zum gemeinsamen Knobeln einlädt. ★

DUNGEONS OF HINTERBERG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4670K / AMD FX-4350
GTX 960 / Radeon RX 550
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7600K / AMD FX-9590
GTX 970 / Radeon R9 Fury
12 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ malerische Bergpanoramen ➤ fantasievolle Dungeons ➤ stilsichere Comic-Grafik ➤ stimmungsvolle Soundkulisse ➤ teils repetitive Designs

SPIELDESIGN



➤ intuitive Rätsel ➤ kreative Kräfte und Lösungen ➤ Mix aus Rätseln und Kämpfen ➤ motivierende Tages- und Queststruktur ➤ simples Kampfsystem

BALANCE



➤ drei Schwierigkeitsgrade ➤ faire Checkpoints ➤ nützliche Verbesserungen ➤ Beziehungen bringen Boni ➤ Herausforderung steigert sich kaum

ATMOSPÄRE / STORY



➤ liebevolles Österreich-Setting ➤ interessantes Mysterium ➤ Mix aus Alltag und Fantasy ➤ klischeehafte Charaktere ➤ hölzerne Dialoge

UMFANG



➤ über 20 Dungeons ➤ Zauber beeinflussen Rätsel und Kämpfe ➤ entspannte Nebenquests ➤ angenehme Spielzeit ➤ freies Erkunden ohne Zeitdruck

FAZIT

Dungeons of Hinterberg bietet ein etwas seichtes, aber gelungenes Abenteuer mit haufenweise cleveren Rätsel-Dungeons.



Wer einfach mal rastet, erhöht auch so seine Charakterwerte.