Vom Hoffnungsträger zum Kellerkind

DUNGEON LORDS

Fehler über Fehler: Ist dieses Spiel damit ein Fall für die Mülltonne? Keineswegs – falls Sie actionreiche Kämpfe mögen und keinen Wert auf Story-Tiefgang legen.

Entwickler David Bradley (**Wizards & Warriors**) schreibt im **Dungeon Lords**-Handbuch: »Sie werden feststellen, dass Dungeon Lords nicht einfach ein weiteres Spiel ist.« Wir könnten antworten: »Klar, dafür hat's zu viele Bugs!« Das wäre jedoch unfair: Im 3D-Rollenspiel stecken gute Ideen, etwa die flotten Schnetzelkämpfe und die flexible Charakterentwicklung. Die Handlung allerdings strotzt vor Fantasy-Klischees: Als einsamer Held ziehen Sie los, um den bösen Zauberer Volgar zu meucheln. Und neben Volgars Schergen lauern in Städten und Grüften eben reichlich Fehler.

INFO

- 7 Rassen
- 4 Einsteigerklassen
- 33 Mischklassen
- 4 Magieschulen
- 109 Zaubersprüche

Rudel-Prügel

Wie es sich für einen bösen Magier gehört, hetzt Ihnen Volgar Monster und Mörder an den Heldenhals. Die Oberwelten und Verliese der **Dungeon Lords**-Welt wimmeln vor Feinden, darunter Dämonen und Geister. Gegen die Bestien bestreiten Sie oft Zufallskämpfe, schnetzeln etwa in der Wildnis ein Rudel Wölfe. Im Optionsmenü regeln Sie, wie häufig Gegnergruppen auftauchen; ganz abschalten dürfen Sie die zufälligen Gefechte nicht. Das lohnt sich, weil Gefechte Gold sowie Erfahrung bringen und auch noch Spaß machen.

Das gelungene Kampfsystem funktioniert wie in einem Actionspiel: Im Nahkampf blocken Sie Attacken per Rechtsklick ab, bevor Sie mittels Linksklick mit Schwertern, Äxten oder Stäben zuhauen. Je nach Laufrichtung führt Ihr Held andere Manöver aus. Wer vorwärts stürmt, sticht zu; wer seitwärts läuft, schwingt den Prügel. Das fordert zwar Übung, bringt aber Dynamik. So wirbeln Sie um einen Minotaurus herum, wehren seinen Keulenschlag mit dem Schild ab, weichen mit einer Seitwärts-Rolle aus und hauen dem Biest ihr Flammenschwert ins Kreuz – klasse! Zielen ist allerdings Glückssache; eine Aufschalt-Funktion fehlt. Zauber à la »Feuerball« sausen automatisch zum nächsten Ziel. Fernwaffen wie Bögen richten wenig Schaden an und wären nutzlos, wenn sich die doofen Feinde nicht manchmal ohne Gegenwehr beschießen ließen.

Die Bedienung per Maus und Tastatur klappt in den Kämpfen bestens. Wenn Sie das Inventar öffnen, bleiben alle Feinde stehen, und Sie können in Ruhe Heiltränke picheln oder Angriffszauber auswählen. Falls jedoch ein Feind einen Feuerball schleudert, bevor Sie das Inventar aufrufen, trifft Sie die Flam-

Interessenkonflikt: Papa und Mama Drache verteidigen ihr Nest, doch wir brauchen die Eier für eine Quest.

In einer Gruft stoßen wir auf eine Horde Skelettkrieger.

Dem Minotaurus setzen wir per Sonnenstrahl-Zauber zu.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Die ersten zwei Stunden in Dungeon Lords fand ich ziemlich frustrierend. Das Anfangs-Gewölbe ist extrem öde, die Gegner fantasielos. Doch dann nimmt das Spiel nach und nach an Fahrt auf und spätestens als ich endlich raus in Freie durfte, kam Spaß auf. Es gibt jede Menge zu entdecken. Allerdings warte ich jetzt erst mal auf den Karten-Patch, denn ich habe keine Lust mehr durch Dungeons zu irren. Dann kehre ich aber gern wieder zurück.

»Später Spaß«

menkugel auch bei geöffnetem Menü. Daher sollten Sie nur im Rucksack kramen, wenn keine Fernkämpfer in der Nähe sind.

Flexibel und fähig

Erledigte Feinde und Aufträge bringen Erfahrungspunkte, die Sie direkt in Ihre Fertigkeiten investieren. Motivierend: So müssen Sie nicht erst bis zum Levelaufstieg warten, um Ihre Attribute zu steigern, Talente zu lernen oder vorhandene zu verbessern. Die vielfältigen Fertigkeiten reichen vom Schlösserknacken bis zur arkanen Magie. Welche Talente Sie wählen, hängt von Ihrer Klasse ab. Krieger etwa nutzen alle Waffenarten, zaubern aber mies. Gut: Wenn Sie sich einer Gilde anschließen und deren Quests erfüllen, schalten Sie Mischklassen frei. Zum Beispiel dürfen Adepten, die dem Celestischen Orden angehören, zum Paladin aufsteigen und fortan schwere Rüstungen tragen.

Die Zaubersprüche der vier Magierichtungen kaufen Sie bei Händlern. Deshalb müssen Magier im Spielverlauf viel mehr Gold ausgeben als Krieger, die Rüstungen und Waffen von Gegnern erbeuten. Arkane Zauberbücher und Celestische Kristalle bieten jeweils eine Ladung eines Zauberspruchs und frischen sich nach Gebrauch wieder auf. Todesmagier mixen Hexereien aus Zutaten wie Rattenschwänzen. Und als Runenmagier kombinieren Sie Runensteine zu Zauberwörtern. Auch Krieger dürfen Magie nutzen, richten aber wenig Schaden an. Erst wenn Ihr Held eine Schule erlernt, sinken Aufladezeiten, die Durchschlagskraft steigt.

DUNGEON LORDS FÜR UND WIDER

PRO

Das actionreiche Kampfsystem bringt Dynamik: Schläge mit dem Schild blocken, mit dem Schwert zustechen, ausweichen – alles klappt problemlos.

Die Charakterentwicklung ist flexibel, per Menü verteilen Sie Erfahrungspunkte direkt nach dem Kampf auf Attribute und Fertigkeiten – das motiviert.

Außerhalb von Städten ist die Spielwelt zwar menschenleer. Wer fleißig erkundet, stößt aber auf Schatzkisten, Drachennester und Burgruinen.

KONTRA

Viele Räume bestehen nur aus kahlen Wänden, Möbel oder Ziergegenstände fehlen meist. Das kostet viel Atmosphäre, Gothic 2 ist stimmungsvoller.

Die Story dreht sich um böse Zauberer, eine verschwundene Prinzessin und rivalisierende Fürsten – ein übler Schmelztiegel von Fantasy-Klischees.

Da es in Dungeon Lords keine Automap gibt, geht in den verwinkelten Innenlevels schnell der Überblick verloren – zumal Gänge häufig gleich aussehen.

Ohne Quest nix los

Die Story von **Dungeon Lords** beginnt in einem öden Keller, führt Sie dann aber an interessante Schauplätze wie Elfenfestungen, Städte und Schlangentempel. Den Weg dorthin müssen Sie alleine finden, eine Karte fehlt. Insbesondere in den verwinkelten Tempeln geht flugs die Übersicht flöten. Publisher Dtp will die Automap per Patch nachliefern. Auch das Questlog verwirrt: Es verzeichnet einen Kurzabriss der Ziele, aber keine Wegbeschreibungen – die müssen Sie per Hand notieren. Dafür sind die Aufträge vielfältig; unter anderem befreien Sie Gefangene und jagen Drachen. Abseits der langen Haupt- und Gildenquests gibt's wenig zu tun, Nebenquests sind Fehlanzeige. Bugs machen zudem einige Missionen unlösbar – etwa, weil Personen nicht auftauchen.

In **Dungeon Lords** treffen Sie nur wenige NPCs, die meist in

KELLERKÄFER

Voller Fehler
Dungeon Lords strotzt vor Bugs. Wir sind unter anderem auf folgende Fehler gestoßen:

- Der Schwesternschaft-Gilde können Sie nicht beitreten, weil eine Kontaktperson nicht auftaucht.
- An einer Stelle sollen Sie mehrere Wellen Elfengeister abwehren. Wenn Sie jedoch den Spielstand laden, erscheint die nächste Welle nicht – Sie können die Aufgabe nicht mehr erfüllen.
- Die KI-Gegner stecken manchmal zwischen Bäumen oder Säulen fest und lassen sich beschießen.
- Die Reparatur und die Identifikation von Gegenständen wurden aus dem Spiel entfernt, sind aber immer noch anwählbar. Beide funktionieren nur nicht.
- Stellenweise klingen Soundeffekte dumpf oder verschwinden ganz.

Der KI-Troll hängt fest und lässt sich beschießen.

Patch-Pläne
Publisher Dtp hat bereits einen Patch angekündigt, der rechtzeitig zur Veröffentlichung von Dungeon Lords erscheinen soll. Neben Feintuning an der Spielbalance und diversen Fehlerbereinigungen soll das Update endlich eine Automap bringen, damit Sie sich in den weitläufigen Levels nicht mehr verlaufen. Warum eigentlich nicht gleich so?!

Städten herumstehen. Dafür erzählen die Personen interessante Geschichten. Ansonsten ist die Oberwelt menschenleer; dafür stoßen Sie auf Schätze und Questziele wie Drachennester. Unter der Erde geht's dennoch spannender zu. Verliese strotzen vor Fallen, Geheimgängen und Schalterrätseln. Teils gibt's unfaire Momente, etwa wenn Sie am Levelende ohne Heiltränke vor einer Riesenschlange stehen. Immerhin können Sie sich an Ort und Stelle beliebig oft wieder beleben lassen, verlieren dann aber Erfahrungspunkte.

Ober- und Unterwelten sind meist eintönig texturiert; ein Kerker sieht aus wie der andere. Häuser bestehen aus kahlen Wänden. Das kostet Atmosphäre, **Gothic 2** wirkt dank liebevoller Details viel stimmungsvoller. An den Charaktermodellen erkennen Sie hingegen sogar das fein gezeichnete Wappen auf der Rüstung. Profisprecher vertonen die guten Dialoge; die Stereo-Soundeffekte sind jedoch schwach, Musik gibt's nicht. Oft lässt ein Bug den Sound dumpf klingen oder ganz verstummen.

Gemeinsam einsam

Dungeon Lords dürfen Sie mit bis zu sieben Mitstreitern via LAN oder Internet im Koop-Modus spielen. Das ist an sich eine tolle Idee, aber nicht ausgereift. So werden Gold und Erfahrung nicht geteilt: Sie bekommen nur Goldstücke, die Sie selbst aufsammeln und nur Erfahrung für Monster, die Sie selbst erledigen – gemeinsames Spielen sieht anders aus. Zudem fehlt ein Handelsfenster; um Gegenstände weiterzugeben, müssen Sie diese auf den Boden legen. Trotz dieser Nachteile und häufiger Lags hat der Koop-Modus große Momente: Es macht Spaß, sich durch Skelette zu hacken, während der Kumpel Feuerbälle schleudert. Zudem ist **Dungeon Lords** das einzige aktuelle Koop-Rollenspiel. Zumindest in dieser Hinsicht hat David Bradley also Recht. GR

➤ HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95 €/MIN.

Zwerg Michael und Monster Mick metzeln im Koop-Modus Goblins.

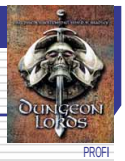
Im Schlangentempel stoßen wir auf Feuermagier und schwebende Ungeheuer.

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Dungeon Lords ist unfertig (wo ist die Karte?) und voller Bugs. Trotzdem spiele ich weiter. Weil mir die Kämpfe Spaß machen. Weil die Charakterentwicklung flexibel ist. Und weil das Sammelprinzip greift: Ich gebe nicht auf, bevor mein Charakter die beste Ausrüstung erbeutet. Die klischeehafte Story stört mich nicht, eintauchen kann ich in die Welt aber auch nicht – dazu sie zu steril. Fürs schnelle Schnetzeln zwischendurch ist Dungeon Lords jedoch okay. Mein Tipp: Die nächsten Patches abwarten, dann probespielen.

»Action ja, Tiefgang nein«

DUNGEON LORDS ROLLENSPIEL



PUBLISHER	DTP / Heuristic Park	RELEASE (D)	21.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 80 Seiten, Karte	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER / FORTGESCHRITTENER / PROFI

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Vampire 2 (87, GS 01/05) Atmosphärisches, actionreiches Vampir-Abenteuer.
Gothic 2 (86, GS 10/03) Exzellentes Rollenspiel mit großer, lebendiger Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ■ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT An sich ist der Koop-Modus eine tolle Idee, aber nicht ausgereift.
MODI Koop für bis zu acht Spieler via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Gegnermodelle ⊕ schöne Effekte ⊖ eintönige Umgebung	6 / 10
SOUND	⊕ Profisprecher ⊖ miese Effekte ⊖ Bugs	6 / 10
BALANCE	⊕ abgestimmte Fertigkeiten ⊖ unfaire Stellen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ interessante Schauplätze ⊖ sehr sterile Welt	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ gut in Kämpfen ⊖ keine Karte ⊖ schwaches Questlog	7 / 10
UMFANG	⊕ große Spielwelt ⊕ viele Talente ⊖ stellenweise Leerlauf	9 / 10
QUESTS	⊕ Hauptstrang und Gilden ⊖ keine Nebenquests ⊖ Bugs	6 / 10
CHARAKTERE	⊕ flexible Entwicklung ⊕ Mischklassen ⊖ teure Magie	8 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ dynamische, actionreiche Kämpfe ⊖ umständliches Zielen	8 / 10
ITEMS	⊕ Vielfalt ⊖ viele nur zum Verkauf	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: ACTIONREICHES ROLLENSPIEL MIT NERVIGEN BUGS.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F68