

Helden-Schlamassel: Statt die Schätze einer Koboldhorde zu stibitzen, müssen Sie den Burschen im Kampf beistehen.

Dungeon Hero

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4710
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 3520

Dungeons voller Monster und Goldschätze sind eine sehr unrealistische Angelegenheit. Nicht, weil es sie nicht gibt – dieses kleine Detail lassen wir mal außen vor. Stattdessen fragt sich der britische Designer Simon Bradbury: »Warum wartet ein Kobold tagein, tagaus neben einer Schatztruhe voller Gold und kommt nicht auf die Idee, sich die Taschen damit vollzupacken und abzuhaufen? Warum gehen Goblins nie auf die Toilette?« Wichtige Fragen. Fragen, die Bradbury und sein Team von den Firefly Studios mit dem Action-Rollenspiel **Dungeon Hero** beantworten wollen. Anders als im ähnlich klingenden (ebenfalls britischen) **Dungeon Keeper** schweben Sie jedoch nicht als körperlose Hand strategisch planend über den Dingen. Im Action-Rollenspiel **Dungeon Hero** sind Sie mittendrin im Getümmel und helfen den guten Kobolden dabei, sich gegen angreifende Horden böser, rotäugiger Kobolde zu verteidigen.

Schimmel und Käse

Ein fensterloser Kellerraum mit einem Kamin, in dem auf einem LCD-Monitor ein Kaminfeuer lodert – der perfekte Ort für einen allerersten Blick auf **Dungeon Hero**, an dem Simon Bradbury und sein Studio Firefly seit 18 Mona-

ten arbeiten. Oberstes Ziel der Entwickler aus London: eine glaubwürdige, realistische Spielwelt zu erschaffen. »Bei uns gehen die Kobolde also auf die Toilette«, grinst Simon Bradbury. »Sie kratzen den Schimmel von den Felswänden, stellen daraus Käse her und verkaufen ihn dann auf dem Markt.« Wie kommt unser menschlicher Held ins Spiel? Er hört eines Tages von enormen Goldschätzen in diesem Kerker und macht sich auf, die einzusacken. Doch die Geschichte der unermesslichen Reichtümer war nur eine Finte der Kobolde. Denn die Wichtelwesen suchen einen starken Mann, der ihnen im Kampf gegen die verfeindete Rotaugen-Sippe hilft. Diese Rahmenhandlung erzählen die Designer mit Hilfe stimmungsvoll gezeichneter Cartoon-Zwischensequenzen.

Die Kobold-Siedlung, die uns Simon Bradbury stolz vorführt, strotzt nur so vor Leben. Ein Kobold schärft seine Waffen an einem Schleifstein, ein anderer liest ein Buch. In einer Art Feldlazarett sind Ärzte damit beschäftigt, den Verwundeten zu helfen, die von ihren Kameraden herbeigetragen werden – indem sie den armen Kerlen einfach die getroffenen Beine absägen. Wieder ein anderer hämmert auf einen Schmiedeamboß, während ein



Die Kobold-Schmiede unterstützen unseren Helden nach Kräften mit neuen **Waffen und Rüstungen**.



Von wegen klein und dumm: Dieser Kobold ist ein **famoser Musiker**, der wohltonende Weisen zupft.

musikalisch begabter Kobold in einer Ecke die Saiten einer Gitarre zupft. All das wird von entsprechenden Geräuschen und Klängen begleitet. Dabei bleiben die putzigen Burschen nicht stupide auf der Stelle stehen, sondern wandern umher, erledigen Besorgungen und unterhalten sich mit anderen Kobolden. »Was wir noch nicht festgelegt haben, ist ihre Stimmlage«, erklärt Simon Bradbury. »Sollen sie eher in einer tiefen Fantasy- oder in einer hohen Disney-Stimmlage sprechen? Wenn diese Entscheidung einmal steht, werdet ihr die Bewohner der Dungeons auch untereinander und mit euch reden hören.«

Rollenspiel light

Ohne Ausrüstung richtet der beste Held nichts gegen die Rotaugen-Kobolde aus. Die genaue Anzahl Ihrer Waffen steht jedoch noch nicht fest – wohl aber, dass sich die Knüppel, Schwerter & Co stark voneinander unterscheiden werden. »Bei uns richten schwere Waffen auch schweren Schaden an«, meint Simon Bradbury. Dafür sorgt neben den rollenspieltypischen Faust-, Fern- und Magie-Attacken ein besonders schlagkräftiger Nahkampf-Modus: Wenn Sie im Kampf genug Wut aufbauen, leiten Sie diese in Spezialangriffe, mit denen Sie wie Bud Spencer unter den Gegnern auf-



Dungeon Hero nutzt die **Vision-Engine** des deutschen Software-Entwicklers Tringy.



Was bisher geschah: Die (Vor-)Geschichte von Dungeon Hero wird in **Cartoons** erzählt.



Auf sie mit Gebrüll: Wer ein echter Held ist, nimmt es auch mit einem **halben Dutzend Kobolden** gleichzeitig auf. Die Bluteffekte dürften für den deutschen Markt wohl noch entschärft werden.

räumen – etwa mit einer Kopfnuss oder dem Wegstoßen eines Schergen. Es gibt zwar eine ausgefeilte Story, die teils vor Erscheinen von **Dungeon Hero** Stück für Stück im Internet veröffentlicht werden soll, doch ansonsten treten Rollenspiel-Elemente etwas in den Hintergrund: »Bei uns müsst ihr nicht ständig die Gegenstände in eurem Inventar sortieren«, sagt Simon Bradbury. »Wer einen Erfahrungslevel gewinnt, sucht sich neue Fertigkeiten aus, die ihm bei seinem Abenteuer helfen.« Über die Waffen besieger Rotaugen müssen Sie sich ebenfalls keine Gedanken machen – die sind in den Au-

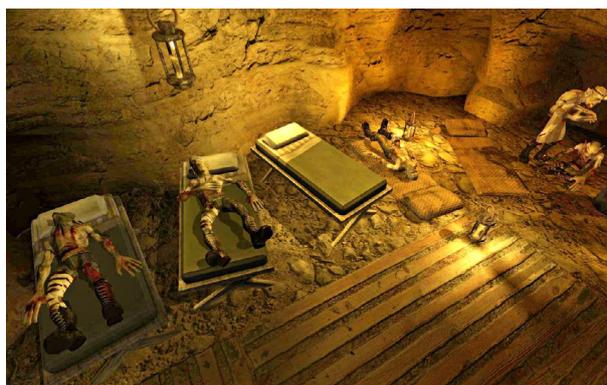
gen der Entwickler einfach zu wertlos, um eingesteckt zu werden. »Sonst würden eure Feinde schließlich nicht tot auf dem Boden liegen«, lacht Bradbury.

Kraftvoll zuhauen

Ein erster Blick auf den Fertigkeitenbaum ist überwältigend: Rund 300 Angriffsmöglichkeiten und Upgrades sind derzeit geplant. Schließlich soll es dem Wunsch der Entwickler nach ein Unterschied sein, ob Sie gegen zwei oder 20 Kobolde gleichzeitig kämpfen – mit dem Standardangriff haben Sie bei großen Gefechten keine Chance mehr. Im Kampf gegen einige Rotaugen-

Eindringlinge bleibt dann auch kein Auge trocken: Blut spritzt, Gliedmaßen fliegen. »Das werdet ihr so drastisch in Deutschland wohl nicht zu sehen bekommen«, gibt Simon Bradbury zu. Andererseits muss auch unser Held einstecken. Dabei spielt es eine Rolle, mit welchen Waffen die Feinde auf ihn losgehen: Trifft ihn ein Hieb mit einer stachelbesetzten Lanze ins Gesicht, schrumpft seine Lebensenergie deutlich stärker als bei einem Streitkolben-schlag vor den Schildarm. Etwas später im Spiel betritt unser Held eine Stadt, von der aus er im Kampf gegen die Rotaugen aufbricht und in die er immer wieder

zurückkehrt. Sie können dadurch das weitere Vorgehen selbst planen, wenngleich eingeschränkt: »Dungeon Hero ist ein klar lineares Spiel, trotz der eigenständig agierenden Kobolde«, so Simon Bradbury. Zum Abschluss unseres Ausflugs in die Unterwelt sollte unser Held eigentlich einen Abstecker auf ein großes Schlachtfeld machen, auf dem sich die guten gegen die bösen Kobolde in Schützengräben verteidigen. Doch wie es mit frühen Alpha-Versionen oft so ist: **Dungeon Hero** stürzte mehrfach an genau diesem Punkt ab. Wir müssen ungeduldig auf den nächsten Besuch bei Simon Bradbury warten. **RA**



Im Lazarett versuchen **Kobold-Doktoren**, verwundete Gefährten am Leben zu halten.

Dungeon Hero

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
► Hersteller **Firefly Studios / Gamecock** ► Status **zu 40% fertig**

Roland Austinat: Sehr spannend und sehr schick, was die Firefly Studios mit Dungeon Hero vorhaben. Ein so lebendiges Action-Rollenspiel habe ich bis jetzt noch nicht gesehen. Und trotz des prügelnintensiven Geschehens fehlt die Prise englischer Humor nicht. Das zeigen auch Kleinigkeiten wie die Web-Adresse des Spiels, www.heroherohero.com – ein Video mit Ex-GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott inklusive. Vormerken!



redaktion@gamstar.de