Diese Heldin hat bereits ein magisches Schwert erbeuten können und bedient sich nun an unseren **Schätzen**.

Dungeons

⊕ Stärken

+ Aufbau-Strategie-Rollenspiel-Sims-Mix
+ originelle Grundidee

⊖ Schwächen

- altbackene Technik
- (bis jetzt) wenig Abwechslung in den Missionen

Das Aufbau-Strategiespiel ist vom Klassiker Dungeon Keeper inspiriert, findet aber einen originellen neuen Dreh. Hier trifft Dungeon Keeper auf Die Sims.

Von Daniel Abel

Angespielt

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6992 | Auf DVD: Preview-Video

Auf den ersten Blick könnte man **Dungeons** leicht mit einem Remake des 1997 erschienenden Kulthits **Dungeon Keeper** verwechseln. Wie im vermeintlichen Vorbild spielen Sie einen finsteren Dungeon-Lord und kreieren Untergrundlabyrinthe. Mit einem Mausklick im Baumenü erteilen Sie einen entsprechenden Befehl, und schon flitzen Imps (dickliche, grüne Arbeiter mit Spitzhacken) aus dunklen Ecken und bauen etwa Spawn-Punkte für Monster, Feuerfallen und Kerker. Im Gegensatz zum Klassiker sind es allerdings nicht die Zombie-Ratten, Skelette und Riesenfledermäuse, die Sie im Spielverlauf bei Laune halten müssen, sondern die Helden und Abenteurer, die im Minutentakt durch überdimensionale Eingangstore in Ihr unterirdisches Heim hineinplatzen. Wenn Sie einen Helden in Ihrem besonders ungemütlichen Kerker einsperren, der wenigstens bis zu diesem unglücklichen Moment mit sich und Ihrem Dungeon zufrieden war, können Sie ihm nämlich Seelenpunkte entziehen, die Ihnen anschließend als Bauressource dienen – neben Gold, versteht sich.

In der Regel steigt die Zufriedenheit eines Helden, wenn er in Ihrem Dungeon seine Heldentalente einsetzen darf. Dazu konstruieren Sie rollenspieltypische Situationen, in denen der Krieger beispielsweise Schaden einsteckt, der Magier ordentlichen Schaden austeilt und der Schurke seine klassenspezifischen Fähigkeiten an tückischen Fallen unter Beweis stellen kann. Die Heldenklassen haben jedoch eine große Vorliebe, die sie alle verbindet: Gold. Sie locken die Abenteurer mit kleinen, mittleren und großen Haufen Gold (Helden stehen nun mal besonders auf Gold in Haufenform), das Sie deren Gildenkollegen vorher abgeluchst haben. Die Eindringlinge nehmen sich etwas davon, werden glücklich, dann verfrachten Sie die armen Tore in den Kerker und gewinnen Seelenpunkte, das investierte Gold und die persönliche Goldbörse des Helden noch dazu.

Mit den »geernteten« Seelenpunkten können Sie sich natürlich auch selbst eine Freude machen, und zwar in Form von Prestigeobjekten für Ihr ohnehin extravagantes Heim. Diabolische Sitzecken und Kerzenleuchter etwa treiben den Prestige-Multiplikator Ihres Dunegon-Lords in die Höhe, der sich wiederum positiv auf seine Attribute (etwa Stärke und Magie) auswirkt. DA

Teufel und Tod spielen

Daniel Abel
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Dungeons adaptiert zwar die grundlegende Idee hinter dem Klassiker Dungeon Keeper, das Spielprinzip erinnert mit Heldenbedürfnissen und Zufriedenheitswerten jedoch auch an Die Sims. Das hört sich erst mal komisch an, macht aber durchaus Spaß. Es ist erfrischend böse, die Helden erst glücklich zu machen, um ihnen anschließend im eigenen Kerker die Selbstzufriedenheit aus den Gehirnwindungen zu saugen.

Potenzial: Gut

In der **Bauansicht** können Sie ein hübsches Farbenspiel in Ihrem Dungeon überblicken.