

Dungeons

Dungeon-Meister locken mit glitzernden Versprechungen Abenteurer an, um sie anschließend zu quälen. Dieses Spiel macht's genauso. Von Christian Schmidt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge (M.U.D. TV, GS 04/10: 69 Punkte)**
Termin: **27.1.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6992 Auf DVD: Test-Video

Das Münchener Studio Realmforge hat ein Faible für Klassiker-Neuinterpretationen. Vergangenes Jahr legte das Team den deutschen Kult-Manager **Mad TV** als **M.U.D. TV** neu auf, mit durchwachsenem Erfolg (GameStar-Wertung: 69 Punkte). Jetzt ist Bullfrogs **Dungeon Keeper** dran, eines der großen Spiele der 90er-Jahre. Die schwarz-humorische Kerker-Simulation wird von Realmforge mit dem Bullfrog-Oldie **Theme Park** gekreuzt, in **Dungeons** bauen Sie als Untergrund-Herrscher Ihr Labyrinth des To-

des als Abenteuerspielplatz für Heldengäste aus. Das originelle Crossover hat nur einen Nachteil: Es funktioniert nicht gut.

Mehrere Eingangstore führen in die Stollen eines typischen Untergrundreichs, und bald schleichen Helden durch die Passagen, die bespaßt werden wollen. Kämpfer freuen sich über neues Rüstzeug aus Waffenkammern, Magier stöbern gern in staubigen Bibliotheken, Diebe lieben Fallen, die sie entschärfen können. Und sie alle stopfen sich mit Genuss die Taschen voller Gold und hauen Monstern auf den Schädel. Wie die

Online-Aktivierung

Um **Dungeons** zu spielen, müssen Sie sich nach der Installation beim Publisher Kalypso online registrieren und das Spiel mit Ihrem Code-schlüssel freischalten lassen.

herumtapsenden Gutmenschen die Katakomben erkunden, simuliert **Dungeons** gelungen und mit einer Prise Genre-Parodie. Die Helden wühlen gierig in Truhen, stauen über schaurigen Wandschmuck, stür-

In den Missionen laufen mehrere **Aufgaben** parallel, meist mit einem Zeitlimit. Die Sanduhr zeigt an, wann der nächste Champion den Dungeon stürmt.

In **Bedürfnisräumen** wie der Bibliothek stillen Helden ihre Abenteuerlust. Der grüne Balken über dem Kopf zeigt an, wie glücklich ein Held bereits ist.

Über das **Baumenü** werden Möbel, Fallen und Monster für das Dungeon eingekauft. Raumeinrichtung kostet Gold, Dekorations-Elemente kosten Seelenenergie.



Monster sind in Dungeons anspruchslos: Sie entstehen regelmäßig an solchen **Pen-tagrammen** und werden nur aktiv, wenn Helden in ihre Nähe kommen.

Ein Held kämpft gegen einen Schwarm fliegender Schlangen. Die **Kämpfe** laufen automatisch ab, die eigenen Kreaturen kann man nicht befehlen.

Goblins füllen die Schatztruhen des Dungeons automatisch wieder auf und graben an von uns markierten Stellen (grünes Quadrat) neue Gänge ins Gestein.



Wenn die Helden »reif« sind und ihr grüner Glücksbalken voll ist, dann hauen wir sie mit unserem Dungeon Lord (links) um.

Stärken

- + hübsche Grafik
- + netter Humor
- + vielfältige Aufgaben

Schwächen

- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- zuviel Hektik, zuviel Leerlauf
- dürre Spielmechanik
- ständige Wiederholungen

zen sich mit einem enthusiastischen »Erfahrungspunkte!« in Kämpfe und fliehen zur Not, um in einer ruhigen Ecke einen Heiltrank zu schlucken. Zufriedene Besucher kommentieren anerkennend »Ein schöner Dungeon!« und outen sich vor einem Angriff schon mal als Fans der **Gothic**-Serie: »Volles Pfund aufs Maul!«

Erst passiert nichts, dann ganz viel, dann ist das Level verloren.

Soviel Wohlgefühl setzt voraus, dass Sie das Unterland-Wunderland vorher angemessen befüllt, also Monster, Schätze und Raumeinrichtung sinnvoll verteilt haben. Arbeiter-Goblins brechen auf Befehl neue Kammern aus dem Erdreich und ölen das Getriebe, indem sie Schatzkisten auffüllen oder Fallen

neu spannen. Versteht sich, dass das alles Geld kostet. Und wo kriegt man das her? Natürlich von den Helden! Sobald die Besucher glücksgrinsend Richtung Ausgang marschieren, haut man sie um, schmeißt sie ins Gefängnis und nimmt ihnen den Goldbeutel ab. Zudem presst die Kerkerhaft Seelenenergie aus ihnen heraus, die zweite Spielwährung, mit der man die Macht der eigenen Kreaturen global aufbessert.

Wenn das schon alles wäre, bliebe **Dungeons** vor allem eines: ziemlich langweilig. Denn der Management-Part des Spiels ist schmalbrüstig. Nur zwei Typen von Bespaßungsräumen kennt das Spiel, Waffenkammer und Bibliothek, dazu kommen eine Handvoll Fallen und Deko-Gegenstände, die das Prestige (und damit die Macht) des Kerkermeisters erhöhen.

Bugs

Unsere Testversion stürzte auf mehreren Rechnern immer mal wieder ab. Kurios: Einmal fror der Spielablauf unrettbar ein, wir konnten aber noch über die Karte scrollen. Gelegentlich gleiten Helden und Leichen durch die Gänge, Lebensbalken werden zum Teil falsch angezeigt. Einen schweren Fehler, bei dem geschaffte Missionen die Kampagne nicht weiterführen, will Realmforge in der Verkaufsversion bereits behoben haben. Insgesamt ziehen wir wegen Bugs **einen Punkt in der Atmosphäre-Wertung** ab.

Anders als in **Dungeon Keeper** muss man sich um Kreaturen nicht kümmern, die erscheinen an frei platzierbaren Quellpunkten und stehen dann herum, bis Helden vorbeikommen. Für Bauherren gibt es schlicht zu wenig zu tun, und wenn, dann stets das Gleiche. Level für Level errichtet man Dungeons nach Schema F und wartet, bis die träge herumspazierenden Helden endlich ihr Glückskonto aufgefüllt haben.

Um das auszugleichen, befeuert **Dungeons** den Spieler parallel mit einer Stafette von Aufgaben. Die fallen durchaus vielfältig aus: Mal sollen wir einen Diebeskonvoi abfangen, mal Monster eskortieren, mal einen Paladin umpolen, sogar Bosskämpfe stehen auf der Tagesordnung. Das Pensum wird allerdings schnell zuviel des Guten. Wenn ein Goldtransport vorbeizieht, eine Horde Paladine durch die Gänge marodiert, ein Champion auf dem Weg zum Herz unseres Dungeons ist und der Boss der Unterwelt verlangt, dass wir uns zu einer Monsterhöhle vorgra-



Links kämpfen Helden, rechts verteidigen wir unser Dungeon-Herz gegen einen **Champion**.



Kerker der Qualen

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Dungeons ist ein Spiel mit Anti-Motivation: Je weiter man kommt, desto mehr verdirbt es einem die Lust. Och nöö, schon wieder Räume nach dem gleichen Stiefel befüllen! Och nöö, schon wieder ewig auf die trägen Goblins, die schnarchigen Helden warten! Och nöö, schon wieder zehnmal die gleiche Aufgabe wiederholen, um kurz vor Schluss zu scheitern! Es ist eine über weite Strecken spaßlose Quälerei, ein ständiges Pendeln zwischen Überforderung und Langleweiligkeit. Am Schluss musste ich mich zum Weitermachen zwingen. Statt einer originellen Neuinterpretation des Klassikers Dungeon Keeper ist Dungeons ein Beispiel für zerbrochene Spielmechanik.

Deutsch / Englisch

Dungeons läuft in der Sprache Ihres Windows. Wenn Sie ein englisches Windows einsetzen, finden Sie auch im Spiel englische Texte und Sprecher.

ben, dann wird aus gesunder Betriebsamkeit anstrengende Hektik. Bei vielen Aufgaben tickt ein gnadenloses Zeitlimit, das nur erfüllen kann, wer alle anderen Arbeiten stehen und liegen lässt. Wenn man das falsche Ziel vernachlässigt, ist die Mission schnell gescheitert, was bei Aufbauphasen von oft mehr als einer Stunde ermüdendes Nochmal-von-vorn bedeutet. Zumal ein Großteil der Aufgaben durch zigfache Wiederholungen gestreckt ist, etwa wenn man ein Schleimmonster nicht nur einmal eskortieren muss, sondern gleich sechsmal.

In den häufigen Stress-Situationen wären schnelle Lösungen gefragt, aber genau dafür ist das Spiel nicht gemacht. Fast alles in **Dungeons** geschieht indirekt und mit Verzögerung. Gänge zu Zielorten müssen gegraben werden, was viele Minuten lang dauern kann, platzierte Gegenstände müssen erst von Goblins aktiviert werden. Für viele Aufgaben braucht man den Dungeon Lord, die steuerbare Hauptfigur, der die meiste Zeit durch verschachtelte Trassen zu Brennpunkten rennt. Das alles dauert, und so wird motivierendes Handeln ersetzt durch finger-trommelndes Warten. Das Ergebnis ist eine frustrierende Diskrepanz zwischen dem, was das Spiel verlangt, und den Mitteln, die es einem dafür zur Verfügung stellt.

Es sind die vielen Limitierungen, die an der Geduld eines Dungeon-Herrschers nagen. Auch indirekte Spiele sollten das Gefühl vermitteln, die Situation beherrschen zu können. In **Dungeons** fällt die Problemanalyse schwer; selten ist klar, warum Helden unzufrieden werden, es fehlt Feedback, was man hätte besser machen können. Wenn man sich nach einem frischen Geldsegen zehn Sekunden Zeit zum Nachdenken darüber lässt, was man als Nächstes bauen könnte, steht das Konto wieder auf Null, weil die Goblins in der Zwischenzeit Schatztruhen damit befüllt haben. Man möchte ihnen das verbieten, man möchte ihnen Prioritäten vorgeben. Man bräuchte Türen, um die Sichtlinie der Helden zu begrenzen, man wünscht sich Schatzkammern, damit die Goblins nicht elend lang zum Dungeon-Herz rennen müssen oder zum Dungeon Lord, der gerade in einer Kartenecke Feinde bekämpft. Der dunkle Herrscher ist gleichzeitig zu wichtig und zu schwach, denn die Helden werden im Lauf eines Levels stetig besser, der Lord aber nicht. Er sammelt zwar zwischen den Einsätzen durch Erfolge und Nebenaufgaben Rollenspiel-Punkte für neue Talente, Zauber und bessere Kampfwerte, aber das führt in eine bizarre Abwärtsspirale: Wer schlecht spielt, kriegt weniger Boni und hat es damit in der Folge noch schwerer.

Die Liste der Probleme ließe sich lange fortsetzen. Trotz guter Ansätze, trotz seiner ansehnlichen Technik, dem amüsanten Humor und der löblichen Bemühung um Abwechslung bleibt **Dungeons** ein unausgegorenes

Werk. Wenn das Vorbild **Dungeon Keeper** der gehörnte Dämon der Unterwelt ist, dann ist **Dungeons** ein schlurfender Zombie in dessen Gefolge. **CS**

TERMIN 27.1.2011

PREIS 40 Euro

USK ab 12 Jahren

Dungeons

Aufbauspiel

Publisher Kalypso
Entwickler Realmforge
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Die Motivation verliert sich rapide.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO realistisch			fiktiv
MASSSTAB lokal			global
SPIELSTIL Aufbau			Kampf
EINHEITEN Individuen			Masse
HANDLUNG einfach			komplex

GRAFIK

- guter Detailgrad
- stimmungsvolle Lichteffekte
- ordentliche Animationen
- Animations-Bugs
- lange Ladezeiten

SOUND

- passende, unaufdringliche Musik
- gute deutsche Vertonung
- witzige Helden-Ausrufe ...
- ... die sich oft wiederholen
- Dungeon Lord spricht nicht

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- wenig hilfreiches Tutorial
- viel zu zähes Tempo ...
- ... bei stellenweise starker Hektik
- harte Zeitlimits
- Dungeon Lord zu schwach

ATMOSPHÄRE

- Kerkermeister-Flair
- humorvoller Grundton
- lebendige Dungeons
- hoher Frustrationsgrad
- Bugs

BEDIENUNG

- eingängige Maussteuerung
- übersichtliche Menüs
- hilfreicher Zoom
- Zielen mit Zaubern hakelig
- Stellschrauben für Goblin-Verhalten fehlen

UMFANG

- Kampagne mit 16 langen Missionen
- freispielbare Erfolge pro Level
- drei Grafiksets
- viel zu wenig Baumöglichkeiten
- kein Mehrspieler-Modus

MISSIONSDSIGN

- überraschende Entwicklungen
- Nebenziele
- abwechslungsreiche Aufgaben ...
- ... die meist zimal wiederholt werden müssen
- Belohnungen fehlen

KI

- Helden agieren recht glaubwürdig
- problemlose Wegfindung
- Goblins dumm und schwer kontrollierbar
- Missionen stark geskriptet

EINHEITEN

- Dungeon Lord mit Werten und Talentbaum
- Helden mit verschiedenen Ansprüchen
- Bosskämpfe
- sechs Monster-typen pro Ebene ...
- ... die austauschbar bleiben

KAMPAGNE

- Kampagnenkarte
- Goblin als Ratgeber
- Rahmenhandlung um Verrat und Rache ...
- ... die in den Missionen keine Rolle spielt
- kein Spannungsbogen
- Dungeon Lord farblos

8/10

8/10

3/10

7/10

7/10

7/10

7/10

6/10

8/10

5/10

