

Dungeons The Dark Lord

Mit Dungeons: The Dark Lord geht das originelle Spielkonzept von Entwickler Realmforge in die zweite Runde. Diesmal mit mehr Erfolg? Von Kevin Stich

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge (Dungeons, GameStar 03/11: 66 Punkte)**
Termin: **22.9.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **28 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7504

Auf DVDXL: Test-Video

Monster materialisieren automatisch bei vorher platzierten Pentagrammen.



M

eister, Meister, die Helden kommen!» Dieser Ausspruch trifft auf den Klassiker **Dungeon Keeper** ebenso zu, wie auf **Dungeons: The Dark Lord**. Das Spielprinzip des Stand Alone Add-ons zu **Dungeons** ist aber ein völlig anderes. Anstatt herumstromeierende Helden direkt ins Jenseits zu knüppeln, locken wir sie in unser wohlpräpariertes Kerkerreich, um sie zunächst glücklich zu machen – und danach dann doch umzuhausen, manches ändert sich eben nie.

The Dark Lord ist eine augenzwinkernde Parodie auf die **Herr der Ringe**-Saga und schickt den Spieler auf die Reise, um den «anderen Ring» zu vernichten. In der zwischen zehn und zwölf Stunden langen Solo-

kampagne steuern wir neuerdings bis zu drei Kerkermeister auf einmal, die allesamt sehr gut von professionellen Sprechern vertont wurden. Die Spielmechanik ist dieselbe wie beim Vorgänger: Mit unseren Goblins treiben wir Stollen ins Gestein, sammeln Gold und errichten Räume. Waffenkammern und Bibliotheken dienen als Bespaßungseinrichtungen für Helden. Wobei Magier auf Bücher und Paladine auf schneeige Schwerter stehen. Im Kern unseres Reichs befindet sich das Dungeon-Herz; wird es zerstört, gilt die Partie als verloren.

Während der Heldenbespaßung füllen sich die Recken kontinuierlich mit Seelenenergie. Haben sie den Maximalwert erreicht, spazieren sie mit einem glücklichen Grinsen auf den Lippen Richtung Ausgang. Spätestens jetzt hauen wir sie mit einem unserer Kerkermeister um und stecken sie in den Kerker.

Patch-Info

Um Patches für **The Dark Lord** herunterladen zu können, müssen Sie sich ein Konto bei Kalypso einrichten und Ihren Key eingeben. Laut dem Publisher kann die Kontobindung auf Nachfrage aufgehoben werden, um etwa einen Weiterverkauf zu ermöglichen. Ohne Konto und Aktivierung ist das Spielen auch möglich, auf Updates müssen Sie dann aber komplett verzichten.

Nun tickert nach und nach die allmählich aus den Helden gesaugte Seelenenergie auf unser Konto und kann etwa für Prestige-Gimmicks (zum Beispiel Lagerfeuer) ausgegeben werden. Neuerdings platzieren wir auch Spezialitems in Räumen. Rüsten wir

Innovation vs. Funktionalität

Kevin Stich
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich will The Dark Lord wirklich mögen. Entwickler Realmforge hat den Mut, eine innovative Idee umzusetzen, packt das Ganze in ein humorvolles Setting und nimmt Anleihen beim Klassiker Dungeon Keeper. Diese Mischung sagt mir auf dem Papier sehr zu, in der Praxis ärgere ich mich über das unausgeglichene Balancing.

etwa Bibliotheken mit Wandschränken auf, können Helden dort mehr Seelenenergie generieren. Mit wachsendem Prestige erhalten unsere Kerkermeister zusätzliche Boni auf ihre Attribute, wodurch etwa ihre Kampfkraft steigt.

Auf dem Papier klingt dieses Konzept recht spannend, in der Praxis spielt es sich aber mit fortschreitendem Spielverlauf zunehmend monoton. Jeder neue Dungeon entsteht nach Schema F, taktischer Tiefgang fehlt wegen mangelnder Optionen. Viel wichtiger als taktisches Vorgehen ist es ohnehin, die Kampagnenmissionen möglichst schnell zu absolvieren. Das liegt an der unausgegorenen Balance. Mit der Zeit steigen die Helden im Level auf und werden stärker. Wir ziehen mit, indem wir unsere Kreaturen mit Seelenenergie verbessern und die Attribute der Kerkermeister gegen bare Münze erhöhen. Das Problem dabei ist, dass die Helden ab einem bestimmten Zeitpunkt übermächtig werden. Unsere Kerkermeister sind nun zu schwach und sterben regelmäßig beim Versuch, Helden zu töten. Dadurch gehen uns wertvolle Seelenenergie und Gold flöten. Genau diese beiden Ressourcen brauchen wir aber, um die Kampfkraft von Monstern und Aufsehern zu erhöhen. Ein Teufelskreis. Die Lösung: Möglichst schnell eine Aufgabe nach der anderen abhaken. Wer so verfährt, hat es nur mit schwachen Helden zu tun und somit leichtes Spiel. Eine Zwickmühle. Beim Vorgänger **Dungeons** haben wir uns über die knappen Zeitlimits be-

klagt. Die hat Entwickler Realmforge gestrichen. Eine gute Entscheidung. Das nimmt Druck aus den Missionen und beugt Frust vor. Bei der Verwaltung der Gewölbe kommt es aber dennoch häufig zu hektischen Kamerafahrten, gefolgt von hektischem Geklicke. Dort will sich ein Grinse-Held davonstehlen, ein anderer hämmert auf das Dungeon-Herz ein und ein Champion befreit eingekerkerte Mitstreiter. Für all das sind unsere Kerkermeister zuständig, die nur noch von Krise zu Krise hetzen. Es fehlt an Automatisierungen, die uns das Leben erleichtern und uns zumindest einen Teil des Mikromanagements abnehmen. Ärgerlich ist auch die KI des Trios, die umständliches Nachjustieren erfordert.

Die eben genannte Hektik teilt **The Dark Lord** mit dem ersten **Dungeons**. In einigen Aspekten wurde jedoch auch kräftig nach-

Jeder neue Dungeon entsteht nach Schema F.

gebessert. So sind uns keine nennenswerten Bugs aufgefallen, und es ist ein neues Eiskristall-Grafikset hinzugekommen, das die ohnehin sehr stimmige Präsentation weiter bereichert. Neu ist der Multiplayer-Teil, in dem wir gegen bis zu vier Kontrahenten in vier Modi antreten.

The Dark Lord merzt einige Macken des Vorgängers, wie etwa die knallharten Zeitlimits, aus und klettert dadurch die Wertungsleiter ein Stückchen nach oben. An den grundsätzlichen Schwächen der Spielmechanik und den fehlenden taktischen Möglichkeiten ändert sich hingegen nichts. Die Folge: Nach einiger Zeit stellt sich der spielerische Monotonie ein. Die Balance ist ebenfalls missglückt und zwingt uns, möglichst schnell durch die Missionen zu huschen. Das ist sehr schade, da die grundsätzliche Spielidee des Heldenbespaßens ziemlich originell ist. In der aktuellen Ausführung funktioniert **The Dark Lord** aber nur für Spieler, die ein wenig leidensfähig sind und die humorvolle Gangart schätzen. **KES**



Schätze machen Helden glücklich, und sehen dabei auch noch gut aus.

Stärken

+ humorvolle Inszenierung
+ atmosphärische Kerker

Schwächen

- unausgereifte Balance
- zu wenig Baumöglichkeiten

TERMIN 22.9.2011

PREIS 28 Euro

USK ab 12 Jahren

Dungeons The Dark Lord

Echtzeit-Strategie

Publisher Kalypso
Entwickler Realmforge
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch, Code-Abfrage



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) König der Mitte (2-4), Jeder gegen Jeden (2-4), Piñata (2-4), Seelen-Überlebenskampf (2-4) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG

Gut
»Für ein paar Partien unterhaltsam, auf die Dauer aber zu seicht.«

GRAFIK

+ schöne Lichteffekte
+ hoher Detailgrad
- etwas dunkel

8/10

SOUND

+ professionelle Sprachausgabe
+ passender Soundtrack
+ Kerkermeister sprechen

9/10

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + längeres Tutorial
- unausgereifte Balance - Hektik
- Kerkermeister später zu schwach

4/10

ATMOSPHÄRE

+ humoriger Grundton + Kerkeratmosphäre
+ liebevolle Inszenierung
- keine Muße zum Zuschauen

8/10

BEDIENUNG

+ eingängige Steuerung + Zoom + klare Menüführung
+ Schnellauswahl der Kerkermeister
- Ereignisnachrichten verschwinden zu schnell

9/10

UMFANG

+ Kampagne mit fünf Missionen + drei Tutorialmissionen
+ vier Grafikset (eines neu) + Mehrspieler-Modus - viel zu wenig Baumöglichkeiten - nur 10 bis 12 Stunden lang

6/10

MISSIONSDISEIN

+ überraschende Wendungen
+ abwechslungsreiche Aufgaben
- die gleiche Taktik führt immer zum Erfolg

7/10

KI

+ Wegfindung + Heldenverhalten ergibt Sinn ...
- ... das der Kerkermeister oft nicht
- Goblinverhalten teils nicht nachvollziehbar

6/10

EINHEITEN

+ Helden mit verschiedenen Bedürfnissen
+ ausbaubare Kerkermeister + schön designte Monster
+ entschlackter Talentbaum

8/10

KAMPAGNE

+ Parodie der Herr der Ringe Saga + Kerkermeister mit, wenn auch flachem, Profil + abwechslungsreiche Aufgaben
- schlaffer Spannungsbogen - recht kurz

6/10

