

Dungeon Defenders

Das Tower-Defense-Genre boomt, auch wenn man darin meist alleine spielt. Doch jetzt ist Schluss mit der Einsamkeit. Von Patrick C. Lück

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Trendy Entertainment** Entwickler: **Trendy Entertainment**
Termin: **19.10.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch und drei weitere** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7610

Auf DVD: Test-Video

Es ist ein Phänomen. Von Independent-Studios entwickelte Tower-Defense-Ableger wie **Dungeon Defenders** sprießen wie Pilze aus dem Boden und erfreuen sich großer Beliebtheit. Titel wie **Plants vs. Zombies**, **Defense Grid** oder zuletzt **Orcs Must Die!** reicherten das suchterregende Türmchenbau-Prinzip jeweils mit eigenen Ideen an. Eines haben die meisten dieser Spiele allerdings gemeinsam: Den Gegnerwellen, die auf ein zu

schützendes Ziel einstürmen, stellt sich der Spieler – anders als bei vielen ähnlichen Mods – alleine. Auch bei **Plants vs. Zombies** und dem mauen Action-Tower Defense-Mix **Sanctum** bleibt der Koop-Modus

nicht mehr als eine Dreingabe. Der Entwickler Trendy Entertainment hat der Einsamkeit nun ein Ende bereitet und setzt mit **Dungeon Defenders** voll und ganz auf Koop-Partien für bis zu vier Spieler. Und vermischt dabei auch auf überaus spaßige Weise die Genres Action, Strategie und Rollenspiel.

Zu Beginn wählen wir bei der Charaktererstellung eine von vier Klassen (siehe Kasten): Lehrling, Knappe, Jägerin oder Mönch, zwei weitere Klassen sollen mit der Zeit fol-

Monstrositäten. Der Monsterschar rücken wir dann mit roher Waffengewalt, Spezialtalenten oder Abwehrbauten wie Fallen oder Geschütztürmen zu Leibe. Ruhepausen zwischen den Wellen nutzen wir, um unsere Stellungen auszubauen oder zu reparieren. Dazu sammeln wir Mana-Kristalle auf, die wir aus Schatztruhen oder von erledigten Gegnern erbeuten. Bereits das funktioniert bestens, es macht viel Spaß, gemeinsam mit den Kameraden das Bollwerk zu erweitern und den Horden zu trotzen.

Zusätzlich stülpt **Dungeon Defenders** dem Ganzen noch einen Action-Rollenspiel-Mantel der Marke **Diablo** über. Soll heißen: Neben einem Charaktersystem, in dem wir nach Level-Aufstiegen Punkte frei auf unsere Charaktereigenschaften verteilen, gibt es ein umfangreiches Arsenal an Items, Rüstungen und Waffen, die wir sogar individuell aufrüsten können. Ein cleverer Schachzug, die ständige Jagd nach besseren Waffen und Rüstungen sowie nach einem noch höheren Level ist schließlich der Motivationsgrund Nummer eins bei Online- und Action-Rollenspielen. Und auch in **Dungeon Defenders** funktioniert die Sammelwut ausgezeichnet, nach jedem Level durchforsten wir voller Vorfreude die im Kampf eingesammelten

Download

Dungeon Defenders gibt es bislang ausschließlich als Download-Version über die gängigen Vertriebsplattformen wie zum Beispiel Steam, Gamersgate oder Direct2Drive zum Preis von rund 12 Euro. Käufer der Steam-Version erhalten als Goodie eine Portal-Gun für die Jägerin sowie **Team Fortress 2**-Pets (wie den Heavy oder Pyro).

Gegenstände – es könnte ja etwas Tolles dabei sein! Neben den munteren Schlachten motiviert also auch die Beutehatz zum Weiterspielen, **Dungeon Defenders** ist ein Spiel für durchgemachte Nächte.

Die Item-Beute hat allerdings einen gewaltigen Nachteil: Die »Mit«-Spieler sind genauso scharf drauf. Jeder Gegenstand, Schatz oder Mana-Kristall gehört nämlich demjenigen, der ihn zuerst anklickt. Ein Würfel-System wie in Online-Rollenspielen, individuelle Beutestücke für jeden Abenteurer oder ähnliche gerechte Verteilmechanismen sind Fehlanzeige. Das führt bei bunt zusammengewürfelten Gruppen schnell zu Egoismus, also zum Gegenteil dessen, was

Stärken

- + vier Klassen
- + große Suchtspirale
- + Koop für vier Spieler

Schwächen

- Lags und Verbindungsabbrüche
- belohnt Teamwork nicht genug

Teamwork muss man wollen

gen. Die Figur steuern wir dann direkt, wahlweise mit dem Gamepad oder mit Maus und Tastatur aus der Schulterperspektive. Zusammen mit drei weiteren Mitstreitern stellen wir uns dann in actionreichen Schlachten den wie üblich in Wellen heranstürmenden Orks, Goblins und anderen



Die **rosa Kristalle** müssen wir vor dem Zugriff der Gegner beschützen. Unsere Blitz- und Feuer-Türme feuern dazu aus allen Rohren. Der große, graue Oger in der Mitte ist ein besonders starker Bossgegner.

Die vier Klassen



- 1 Der **Lehrling** ist Spezialist für selbstfeuernde Abwehrtürme, kann aber auch mit seinem Zauberstab viel Schaden anrichten.
- 2 Der **Knappe** stürzt sich schwer gerüstet in den Nahkampf und errichtet massive Abwehrbollwerke.
- 3 Die **Jägerin** schießt mit Armbrüsten oder Schusswaffen aus der Distanz und legt tödliche Fallen aus.
- 4 Der **Mönch** unterstützt das Team mit Auren oder schädigt damit den Gegner. Ansonsten gut im Nahkampf.

Must Die! oder **Defense Grid** mit, erfüllt aber seinen Zweck und steigert sich in der Komplexität im Laufe der Zeit. Außerdem bietet jede Karte einen alternativen Herausforderungs-Modus. Wenn man keine Ranglisten-Matches absolviert, dient jeweils der Eröffner der Partie als Host, was zu wechselhaften Verbindungsqualitäten führt. Oft waren unsere Partien von Lags und Verbindungsabbrüchen geplagt.

im Koop-Team eigentlich herrschen sollte: Teamwork. Denn vor allem die späteren Levels und höheren Schwierigkeitsgrade sind nur mit gemeinsamer Absprache und gegenseitiger Unterstützung zu bewältigen.

Leider gibt uns **Dungeon Defenders** außer dem Ziel, den Level zu schaffen, keine weitere Motivation zur Teamarbeit an die Hand. Wo Mehrspieler-Shooter wie **Team Fortress 2** oder **Battlefield** Team-Aktionen wie Reparaturen oder Kill-Assists mit Punkten belohnen, geizt **Dungeon Defenders** völlig mit Teamspiel-Anreizen. So handelten in unserem Test viele Gruppen gerne nach dem Motto »Jeder für sich«. Dazu gehört scheinbar auch für einige Spiel-Hosts, Mitspieler kommentarlos aus der Partie zu kicken, insbesondere wenn es ans Beutesammeln geht. Natürlich gibt es auch hilfsbereite und nette Teams, aber insgesamt verpasst es das Spiel hier, das Teamwork konsequent zu fördern. Wenn man eine funktionierende und gut kommunizierende Gruppe beisammen hat, steht grandiosen und nervenaufreibenden Abwehrschlachten allerdings nichts im Wege. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei frei wählbar, das Spiel passt die Monsterhorden gut an die jeweilige Stärke der Gruppe an. So hat man auch alleine eine gute Chance, die Levels zu bestehen.

Das Leveldesign hält zwar nicht mit den ausgefeilten Konstruktionen eines **Orcs**

im Koop-Team eigentlich herrschen sollte: Teamwork. Denn vor allem die späteren Levels und höheren Schwierigkeitsgrade sind nur mit gemeinsamer Absprache und gegenseitiger Unterstützung zu bewältigen.



Wenig Teamwork, viel Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dungeon Defenders liefert genau das, was mir bei **Orcs Must Die!** gefehlt hat, nämlich den überfälligen Koop-Modus. Dass dann noch Rollenspiel-Elemente sowie eine Aufstiegs- und Item-Spirale à la **Diablo** hinzukommen, macht meine Freude nahezu grenzenlos. Wohl gemerkt »nahezu«. Für meinen Geschmack sollte ein Koop-Titel Teamwork eindeutiger belohnen. Stattdessen werde ich ganz kurz vor dem Sieg aus der Partie gekickt, nur weil jemand die ganze Beute für sich beansprucht. Oder Mitspieler weigern sich, andere Türme als ihre eigenen zu reparieren. Aber abgesehen davon: wochenlanges Tower-Defense-Spaß für 12 Euro? Im Koop-Modus? Gekauft!

In den **Gefechtpausen** zwischen den Wellen kümmern wir uns um den Aufbau und die Reparatur unserer Verteidigungsanlagen.



aus »save« das Wort »sparen« und aus »exit« »Ausfahrt« macht. Als Heimstatt für unsere Schützlinge dient außerdem eine eigene Taverne mit einem Item-Händler, Trophäen-Tischen und einer Schmiede für die Item-Upgrades. Die Taverne fungiert außerdem als Lobby-Treffpunkt. **PCL**

TERMIN 19.10.2011 PREIS 12 Euro USK –

Dungeon Defenders

Multiplayer-Action

Publisher Trendy Entertainment
Entwickler Trendy Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch und drei weitere
Ausstattung Download

Kopierschutz je nach Download-Plattform

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Splitscreen an einem PC, Internet DEDICATED SERVER kein SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG gut
»Grandioser Koop-Spaß, im Netz getrübt durch Lags und Verbindungsabbrüche«

GRAFIK
 ansprechend gestaltete Schauplätze
 ordentliche Animationen und Effekte
 detail- und polygonarm **6/10**

SOUND
 passende Musikuntermalung
 gute Sound-Effekte und -Kulisse gute englische Sprecher
 keine deutsche Vertonung **8/10**

BALANCE
 Anspruch skaliert gut mit Gruppengröße und -stärke
 Schwierigkeitsgrad frei wählbar Matchmaking funktioniert nicht richtig Knappen-Klasse stärker als andere **8/10**

ATMOSPHÄRE
 in sich stimmiger Comic-Look ziemlich lustig
 spannende, fordernde Kampf Atmosphäre
 Lags und Verbindungsabbrüche **9/10**

BEDIENUNG
 wahlweise Gamepad oder Maus und Tastatur
 beide Varianten gut bedienbar
 übersichtliche Menüs **8/10**

UMFANG
 hoher Wiederspielwert Herausforderungen
 lange motivierende Aufstiegs- und Aufrüstungs-Spirale
 etwas wenige Karten **9/10**

LEVELDESIGN
 abwechslungsreiche Levelgestaltung
 manchmal unterschiedliche Taktiken gefordert ...
 ... aber nicht allzu oft kaum Überraschungen **7/10**

TEAMWORK
 nur mit gutem Teamwork sind spätere Levels und höhere Schwierigkeitsgrade schaffbar Teamwork wird nicht gefordert
 wer zuerst kommt, kriegt alles **6/10**

WAFFEN & EXTRAS
 vier unterschiedliche Klassen freie Charakterentwicklung
 viele Items, Rüstungen und Waffen
 zahlreiche unterschiedliche Fallen, Türme und Auren **10/10**

MULTIPLAYER-MODI
 Ranglisten-Modus
 Story- oder Herausforderungs-Modus
 eigene, zum Teil individualisierbare Taverne **9/10**

