

Legend of Grimrock



Diese Dungeon-Master-Hommage ist ein puristisches und zugleich bemerkenswert intensives Rollenspiel-Erlebnis vor allem für Retro-Fans. Von Michael Orth

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Almost Human** Entwickler: **Almost Human** (Legend of Grimrock ist das Erstlingswerk)
Termin: **11.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7870

Moderne Rollenspieler sind ein verwöhntes Pack. Sie wollen ein Epos mit riesiger Oberwelt, Hunderten von Quests und NPCs und Bombast-Grafik, bei der an jeder Riesenratte 97 3D-Modeller gearbeitet haben. Was also macht ein insgesamt gerade mal vier Mann starkes, frisch gegründetes Indie-Studio, das sich ausgerechnet ans Thema Rollenspiel wagt? Genau das Gegenteil! So lautet das Credo von **Legend of Grimrock**: düstere Mauergänge statt Postkarten-Idylle, Ausgangssuche statt dicker Quest-Bücher. Und genau das ist das Großartige daran.

Der Fachjargon nennt das Prinzip »Dungeon Crawler« – nicht selten von einem leicht hässlichen Unterton begleitet. Denn das Prin-

zip ist simpel: durchs Verlies wandern, Fieslinge vermöbeln, Schätze sammeln, seine Party hegen und pflegen. Der Weg ist dabei das Ziel, denn eine Interaktion mit Dritten samt zugehöriger Aufträge findet hier nicht statt. Der Vorreiter dieser Spielart war das legendäre **Dungeon Master**. **Grimrock** versteht sich gleichzeitig als Hommage und Weiterentwicklung des Klassikers. Jeder Pixel schreit laut »Ich bin Retro!«, gleichzeitig wirkt alles frisch und unverbraucht wie bei kaum einem anderen Rollenspiel der letzten Zeit. Und das liegt nicht nur daran, dass der Dungeon Crawler als kommerzielles Spielgenre seit mindestens 15 Jahren tot ist.

Warum wir überhaupt unter Tage unterwegs sind, ist wie bei den meisten Dungeon Crawlern weitgehend belanglos. Vier Gefangene werden in den Mount Grimrock ge-

Steam & Co.

Zwei – inhaltsgleiche – Versionen von **Legend of Grimrock** stehen zum Verkauf, beide kosten 14 Euro: bei Steam oder bei Gog.com mit Standalone-Installer. Wer unter GameStar.de/Quicklink/7871 direkt auf der offiziellen Homepage bestellt, bekommt fürs gleiche Geld beide Varianten.

schmissen, wo ein riesiges Verlies auf sie wartet. Wenn sie dessen 13 Ebenen unbeschadet überstehen, sind sie frei. Der Entwickler Almost Human erzählt die Geschichte mit ein paar dünnen, wenngleich stimmigen Standbildern. Und sonst? Zwischensequenzen? Fehlannonce. Immerhin entwickelt der Dungeon selbst nach und

+ Stärken

- + intensive Atmosphäre
- + teilweise fantastische Rätsel
- + schön animierte Gegnerschar

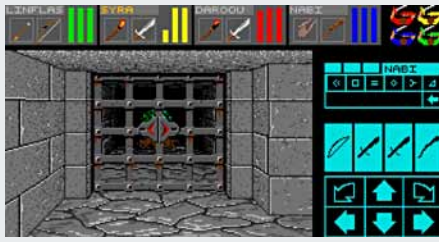
- Schwächen

- teilweise extrem fordernd
- dünne Soundkulisse
- fehlende Komfortfunktionen



Grimrock arbeitet immer wieder mit kleinen Schockmomenten: Der riesige **Krake** war beim ersten Durchlaufen noch nicht da.

Hintergrund Dungeon Master



Dungeon Master (1987)



Dungeon Master: Chaos Strikes Back (1989)



Dungeon Master 2: Skullkeep (1995)

Das von FTL Games entwickelte, 1987 veröffentlichte **Dungeon Master** war dem Rest der Branche teilweise Lichtjahre voraus: Es war das erste in Echtzeit ablaufende Rollenspiel durchgehend in 3D-Grafik (oder was damals als solche durchging) und setzte komplett auf eine Maussteuerung. Statt respawnender Gegnerhorden war jedes Monster eine Art Individuum, das unter anderem von Falltüren verletzt werden konnte. Alles in allem ein bahnbrechendes Spiel, das etliche Nachahmer fand, darunter Westwoods **Eye of the Beholder**-Serie.

So avancierte **Dungeon Master** zum erfolgreichsten Atari-ST-Spiel aller Zeiten. 1989 erschien mit **Chaos Strikes Back** ein alleine lauffähiges Addon. Eigentlich schon viel zu spät, zudem bleibt es bei der einen Erweiterung, obwohl eine ganze Latte geplant war. Der Hauptgrund für den schleppenden Nachschub war eine klassische Fehlentscheidung.

Anstatt den Geldsegen für einen erhöhten Produktausstoß zu nutzen, verzettelte sich FTL Games mit der Umsetzung auf gut ein halbes Dutzend andere Plattformen. Das hielt das Team bis in die 90er-Jahre hinein von der Entwicklung eines echten Nachfolgers ab.

Als **Dungeon Master 2: Skullkeep** 1995 endlich erschien, musste man konsterniert feststellen, dass Lichtjahre in der Spielebranche verdammt kurz sein können. Zwar wurde das Spielkonzept noch mal aufgemöbelt, unter anderem mit einer (kleinen) Oberwelt. Doch die Konkurrenz, vor allem in Form der beiden »echten« 3D-Abenteuer der **Ultima Underworld**-Serie, war inzwischen ihrerseits meilenweit voraus, außerdem herrschte im Rollenspielmarkt gerade eine Flaute. Das Mutterunternehmen von FTL Games wandte sich daraufhin anderen Geschäftsfeldern zu, der Entwickler schloss 1996 seine Pforten.

nach eine Art eigenständigen Charakter. Den Entwicklern kam die erzählerische Schlichtheit des Dungeon-Crawler-Genres sicherlich sehr entgegen. Wie sie überhaupt viele Aspekte lieber gleich ganz weggelassen haben, anstatt sie halbherzig umzusetzen – ein Design-Purismus, der maßgeblich zum überwältigenden Erlebnis beiträgt.

Wer so einen alten Rollenspiel-Schinken noch nie live gesehen, geschweige denn selbst gespielt hat: Das Szenario ist nicht der einzige grundlegende Unterschied zu modernen 3D-Blockbustern à la **Skyrim**. Die Fortbewegung geschieht »tile-based«, das heißt, alle Levels bestehen aus Kacheln, auf denen unsere Party Quadrat für Quadrat voranspringt. Drehungen funktionieren nur in 90-Grad-Schritten, Firlefanz wie Springen oder Ducken gar nicht. Das nutzt **Legend of Grimrock** weidlich aus, auch wenn die dadurch entstehenden Situationen mitunter grotesk wirken. Fallgruben entpuppen sich als unüberwindbares Hindernis, obwohl sie gerade mal einen Meter messen und mindestens zwanzig Zentimeter breite Stege die einzelnen Löcher voneinander trennen. Gleichzeitig läuft das Geschehen in Echtzeit ab. Soll heißen: Sowohl Bewegung als auch Kämpfe kommen ohne Rundenmodus aus.

Das Abenteuer geht man übrigens wahlweise mit einem vorgefertigten Heldenquartett an oder erstellt die Charaktere selbst. Das übliche, für Nicht-Rollenspieler mitunter verwirrende Rassen- und Klassenkonstrukt wurde hier auf ein Minimum reduziert. Es gibt Krieger (Nahkämpfer), Magier (Fernkämpfer) und Schurken. Dazu kommen vier Rassen (Menschen, Minotauren, Echsenmänner und Insektoide), deren Wahl die Charakterwerte bestimmt.

Und was machen unsere Protagonisten überhaupt so die ganze Zeit? Ohne frei reisbare Oberwelt, ohne NPCs, Quests oder

sonstige konkrete Aufträge? Nun, sie erschließen den Dungeon. Suchen nach Waffen, Essen und sonstigem Kram, lösen Rätsel und kämpfen gegen allerlei Ungetier. Das mag schlicht klingen, was Dungeon Crawler in aller Regel ja auch sind. Doch was die Entwickler daraus gemacht haben, ist aller Ehren wert. Die üblichen Schlüssel, Wandschalter, Falltüren und Teleporter gibt es zwar auch in **Grimrock**. Allerdings kommt das Spiel fast komplett ohne Billigmechanismen Marke »Drücke bei A dies und jenes, damit bei B die Tür aufgeht« aus. Die Puzzles sind abwechslungs-, einfalls- und geistreich, teilweise setzen sie sogar neue Maßstäbe. Gehirnzwirbler sind ebenso dabei wie Reaktionstests, mal kommt es eher auf die kreative Ader und dann wieder auf richtige Timing an. Manche Aufgaben bringen schon auf 2x2 Feldern den Denkapparat auf Hochtouren, andere ziehen sich über den halben Level. Dabei geht es meist ebenso anspruchsvoll wie fair zu – Frustrationsmomente entstehen nur dann, wenn man gar nicht erkennt, sich schon mitten in einem Puzzle zu befinden. Und das kann vorkommen, denn **Grimrock** spart mit Hinweisen.

Als Belohnung warten meist Geheimräume mit wertvoller Ausrüstung. Was nützlich ist, weil »einfach so« recht wenig herumliegt – seien es nun Waffen, Rüstungen oder Essensrationen. Aufgesammelte Gegenstände landen im 21 Felder engen Inventar. Eine Sortierfunktion fehlt ebenso wie ein Ver-

Quadrat für Quadrat durch den Untergrund

gleichsfenster bei ähnlichen Items. Säcke, Kisten und ähnliche Behälter lindern zwar die Platznot und lassen sich als Behelfs-Sortierkästen verwenden, allerdings fehlt dann der schnelle Überblick. Alles in allem verbringt man mehr Zeit als gewünscht mit der Gegenstände-Herumschieberei. Auch deshalb, weil es trotz der Ausrüstungsknappheit mit Tränken, Pflanzen, Wurfobjekten, Schriftrollen, Zetteln und einigem mehr genug zum Sammeln gibt. Immerhin kann man auch genug wieder fallen lassen: Die Ausrüstung nutzt sich nicht ab, und Händler fehlen, also weg mit nutzlosem Krempel.





Keller-Knaller

Michael Orth
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gerade mal vier Mann klopfen in weniger als einem Jahr ein Rollenspiel zusammen. Das klingt nach mittelmäßigen Indie-Spielen. Doch was tatsächlich dabei herausgekommen ist, dürfte einen der besten Spaßpro-Entwicklungszeiteinheit-Quotienten aller Zeiten haben. Und wird sich hoffentlich millionenfach verkaufen. Und wird ebenso hoffentlich endgültig zum Umdenken bei den großen Publishern führen. Wir wollen Spieltiefe und Substanz statt lebloser, aber schweineteurer Grafikdemos!

Am meisten begeistert mich, dass Legend of Grimrock seine Spieler ernst nimmt und auch ganz ohne Zwischensequenzen und aufgepöpfte Story eine herrlich intensive Atmosphäre entfaltet. Allerdings ist es mitunter bockschwer – wer seinen Fokus auf die teilweise fantastischen Rätsel legen will, sollte unbedingt den leichten Schwierigkeitsgrad wählen. Etwas traurig bin ich lediglich darüber, dass man bei aller Dungeon-Master-Verbundenheit zwei wichtige Aspekte schlechter gelöst hat: Respawnende Gegner brauche ich ebenso wenig wie Falltüren, durch die man weder zaubern noch kämpfen kann. Ansonsten: Bitte Nachschub, und zwar möglichst bald.

Dass man viel in seinem Warenbestand herumwühlen muss, liegt auch an den mehr als knackigen Gegnern. So ist man beständig am Optimieren der angelegten Ausrüstung, da jedes noch so kleine Fitzelchen Angriffskraft und Rüstung die Chancen bei den Kämpfen erhöht. Eine wichtige Rolle spielt auch die Formation der Gruppe: Die vordere Reihe reibt den Gegner im Nahkampf auf, von hinten beackern Magier und Schurke den Feind mit Zaubersprüchen, Wurfschossen und Speeren. Trefferzonen existieren nicht, das Timing spielt aber eine wichtige Rolle. Es lohnt sich, in Bewegung zu bleiben – so können die Helden den gegnerischen Angriffen ausweichen und die kurze »Auszeit« der Gegner für eigene Attacken nutzen. Bei Levelaufstiegen verteilt man Attributspunkte. So lernt man zwar keine Spe-

zialangriffe (es gibt nämlich keine), verbessert aber die Werte der Protagonisten oder schaltet beim Zaubern neue Sprüche frei. Aber Vorsicht: Vergebene Zähler sind weg, eine Umverteilung erlaubt Grimrock nicht.

Das Magiesystem ist dem von **Dungeon Master** sehr ähnlich. Gefundene Schriftrollen verraten das »Rezept« für einen Zauberspruch, den man sich dann – die nötigen Skillpunkte vorausgesetzt – aus Runenzeichen zusammensetzt. Und zwar jedes Mal von neuem, Hotkeys oder Ähnliches gibt es nicht. Das ist nicht besonders komfortabel, lässt aber zumindest für **Dungeon Master**-Veteranen den Reiz des Klassikers wieder aufleben. Grundsätzlich arten Kämpfe mit Beteiligung eines Zaubers aber in ziemliche Hektik aus. Wer die Gefechte zu knackig findet, darf in drei Stufen am Schwierigkeitsgrad schrauben. Interessanterweise beeinflusst der ausschließlich den Anspruch der Kämpfe, aber nicht die Rätsel. Wer sich auf Letztere konzentrieren möchte, sollte gleich auf »leicht« einsteigen. Zu den weiteren Komfortfunktionen gehört ein Automapping samt Notizbuch-Funktion, das sich per »Oldschool«-Option auch deaktivieren lässt – allerdings nur vor dem Beginn eines neuen Abenteuers und dann dauerhaft.

Auch die Technik trägt ihren Teil dazu bei, dass **Legend of Grimrock** eines der intensivsten Spielerlebnisse der letzten 12 Monate darstellt. Die Steinmauern sind mit die schönsten aller Zeiten. Ihre Gleichförmigkeit durch den kompletten Level hinweg ist beabsichtigt, um den Recken die Orientierung in den Gewölben zu erschweren. Auch die versammelte Monsterschar ist durchgehend schaurig-schön gestaltet und wunderbar animiert. Eher spärlich fällt der Sound aus, wiederum ein Zugeständnis an die fehlende Arbeitskraft beim Entwickler. Doch auch wenn die Audiokulisse – vor allem wegen der eintönigen Musikketzen – nicht gerade zu den **Grimrock**-Stärken zählt, trägt sie zur unvergleichlichen Atmosphäre trotzdem ihr Scherflein bei. Wenn etwa die halbtote Party ohne Aussicht auf schnelle Heilung eine Riesenkrabbe in der Nähe hört (aber nicht sieht), dann setzt Stoßatmung ein, das Herz rast und der Adrenalinpegel

schnellt in die Höhe. Auch wenn wir uns wiederholen: Intensiver war in letzter Zeit kaum ein Spielerlebnis. Loistava Suorituskyky, Almost Human! Michael Orth / GR

TERMIN 11.4.2012 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Legend of Grimrock

Rollenspiel

Publisher Almost Human
Entwickler Almost Human
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK

✓ wunderschöne Steingewölbe ✓ stimmungsvolle Lichteffekte
✓ beeindruckend gestaltete Gegner
✗ generell wenig optische Abwechslung ✗ polygonarm

7/10

SOUND

✓ beklemmende Soundeffekte ✓ viele Reminiszenzen an Dungeon Master
✗ insgesamt dünne Soundkulisse
✗ kaum Musik, keine Sprachausgabe

6/10

BALANCE

✓ harmonisch ansteigender Anspruch ✓ drei Schwierigkeitsgrade
✓ kaum Frustramente
✗ für Einsteiger selbst auf »leicht« zu schwer

9/10

ATMOSPHÄRE

✓ famose Kerker-Atmosphäre ✓ beklemmende Grundstimmung
✓ großartige Levelarchitektur
✓ packende Gruppenkämpfe

10/10

BEDIENUNG

✓ WASD-Steuerung ✓ insgesamt durchdachte Bedienung
✗ unkomfortables Inventar
✗ mühsames Zauberspruch-Geklicke

8/10

UMFANG

✓ ausreichende Spielzeit ✓ einzelne Level sehr groß
✓ viel zu entdecken
✗ nerviger Gegner-Respawn streckt Spielzeit

8/10

QUESTS/HANDLUNG

✓ sehr viele, umfangreiche Rätsel von enorm hoher Qualität
✓ sehr kurzes, aber ausreichend zum Spiel hinführendes Intro
✗ keinerlei Quests oder Aufträge ✗ extrem dünne Story

7/10

CHARAKTERSYSTEM

✓ sehr einfaches, aber ausreichend detailliertes Charactersystem
✓ wahlweise vorgefertigte Charaktere ✓ schlüssiges Upgrade-System
✗ vergebene Attributspunkte nicht rücknehmbar

9/10

KAMPFSYSTEM

✓ extrem fordernde Echtzeitkämpfe ✓ leichter Taktikeinschlag
✓ sinnvolle Waffenauswahl
✗ keine Spezialattacken oder Trefferzonen

9/10

ITEMS

✓ Balance aus nicht zu vielen, aber nützlichen Gegenständen
✓ motivierende Suche nach Schätzen und versteckten Schätzen
✓ überflüssige Gegenstände lassen sich nicht verwerten

8/10



Der furchteinflößende **Oger** ist langsam, aber tödlich – mit nur einem Schlag rafft er fast die komplette Party dahin.

