

Rogue Legacy

Sterben war noch nie so motivierend: Rogue Legacy schickt unsere Helden schon nach wenigen Minuten ins Grab, aber wir spielen mit ihren Erben weiter und bauen eine Dynastie für die Jahrtausende auf. Von Maurice Weber

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Cellar Door Games (Villainous, nicht getestet)
Termin: 27.6.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: ca. 14 Euro

GameStar.de/Quicklink/8383

Auf DVD: Test-Video

Neulich im Familiensitz derer von und zu GameStar: Die Knochen des alten Patriarchen sind noch nicht erkaltet, da stürzen sich die Nachkommen schon auf die Erbschaft. »Nur 120 Goldstücke?«, beschwert sich einer. »Das reicht ja nicht mal für ein neues Schwert!« Die anderen beiden nicken zustimmend, der wertige Vater wird in der Ahnengalerie als »der schwächliche Ritter« verewigt. Bleibt nur die Frage, wer nun das Familiengeschäft übernimmt, sich durch das verfluchte

Schloss Hamson zu kämpfen. Die Wahl fällt auf Sir Hero. Der ist zwar farbenblind und sieht an jeder Ecke blutrünstige Monster, die gar nicht da sind, aber er beherrscht einen mächtigen Feuerzauber und seine Geschwister haben nur Dolchwerfen gelernt.

Ganz ohne neues Schwert bricht er auf und beißt keine fünf Minuten später selbst ins Gras. Er ist der dreißigste Spross seiner Sippe, der im Schloss sein Leben lässt. Er wird nicht der letzte sein.



In die gefährlicheren Abschnitte des Schlosses sollten sich nur **aufgerüstete Helden** wagen.

Im Action-Plattformer **Rogue Legacy** lebt kaum ein Held länger als ein paar Minuten. Eigentlich ist unser Ziel, die vier Abschnitte eines finsternen Schlosses zu meistern und vier infernalische Bosse zu erlegen. Dafür hüpfen wir durch fallenverseuchte Burgräume und kloppen allerlei Monster aus dem Weg, sowohl der Aufbau der Levels als auch die Gegner (Knochen schleudernde Skelette!) erinnern frapierend an alte **Castlevania**-Zeiten und sorgen für wohlige Nostalgie-Schauer. Aber die Burg in einem Anlauf zu schaffen, davon können selbst die tapfersten Recken nur träumen. Stattdessen

ist es oberste Reckenpflicht, möglichst viel Gold für unsere Nachfahren anzuhäufen. Denn **Rogue Legacy** bleibt zwar der Roguelike-Tradition treu, dass einmal tote Helden nicht mehr aufstehen, aber ganz bei Null müssen wir auch nicht anfangen. Stattdessen spielen wir mit dem Erben des vorherigen Helden weiter und rüsten schrittweise unser Familiendomizil auf, um unsere Chancen mit jedem Anlauf zu erhöhen.

Allerdings tun sich unsere Erben mit dem Heldendasein nicht immer leicht. Zwar dürfen wir uns jedes Mal zwischen dreien ent-

Stärken

- + knallharter Schwierigkeitsgrad
- + motivierender Familien-Aufbau
- + Retro-Flair

Schwächen

- schwache Technik
- trotz Zufallsgenerator zu wenig Abwechslung

Der Stoff, aus dem Helden sind



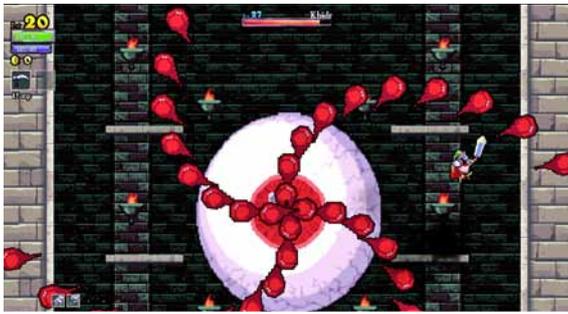
Jeder Held bekommt zufällig eine **Klasse** zugewiesen, der Barbar etwa hält viel aus und stößt Feinde nach der Aufwertung zum Barberenkönig mit Schreien weg.



Angeborene Eigenschaften können das ganze Spielerlebnis verändern. Zum Beispiel bei Helden mit Schwindelgefühl, für die das Schloss kopfstecht.



Und dann hat jedes unserer Familienmitglieder noch einen **Zauber** im Gepäck. Das kann einfach ein Axtwurf sein, aber auch wie hier kreisende Flammen.



Wenn Bossmuster wie das **Riesenaug Khidr** mal loslegen, ist kaum eine Handbreit Bildschirm noch sicher.



Der Ausbau des **Familienanwesens** stärkt unsere Helden.

Wo kaufen?

Rogue Legacy wird ausschließlich online vertrieben, allerdings über verschiedene Kanäle: Direkt auf der offiziellen Website oder auf GOG (beide ohne Kopierschutz) oder über die Dienste von Gamergate, Desura, OnLive und Steam. Wer auf der offiziellen Seite kauft, bekommt neben der Version ohne Kopierschutz auch einen Aktivierungscode für Steam.

scheiden, aber alle kriegen ihre Klasse, einen Zauber und ihre genetischen Eigenschaften zufällig zugewürfelt. Das ergibt vielleicht eine Erzmagierin, die gleich zwischen mehreren Zaubern wechseln kann, aber zwei linke Hände hat und keinen davon richtig einsetzen kann. Oder wie wär's mit einem ebenso kurzsichtigen wie farbenblinden Paladin, der seine direkte Umgebung nur verschwommen wahrnimmt – und noch dazu in Schwarz-Weiß? Vielleicht kriegen wir aber auch eine mächtige Traumkombination, die Zufalls-Nachkommen stellen uns jedes Mal vor neue Herausforderungen und ermöglichen immer andere Strategien. Und selbst das schwärzeste Schaf hat alle Verbesserungen im Rücken, die wir uns mit seinen Vorfahren gekauft haben. Das familieneigene Herrenhaus erweitern wir unter anderem um Flügel für mehr Lebenspunkte oder stärkere Klassen, beim Schmied holen wir uns neue Ausrüstung. Die verschiedenen Schwerter und Rüstungsteile bieten meist einfach nur höhere Werte, Bonuseigenschaften wie Lebensentzug sind eher selten. Dafür können wir sie noch mit Runen verbessern, die uns etwa einen Doppelsprung ermöglichen, um zuvor unzugängliche

Jeder kann ein Held sein



Heldentod für die ganze Familie

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

So oft zu sterben kann doch nicht gesund sein. Oder es sollte zumindest frustrierend sein. Und ja, manchmal ist es das auch, besonders wenn ich den blutspritzenden Riesenaugapfel im zehnten Anlauf auf eine Handbreit Lebenspunkte runterhabe – und im letzten Moment doch wieder draufgehe. Aber selbst Fehlschläge motivieren bei Rogue Legacy. Weil ich was draus gelernt habe, weil der Tod meine Schuld war und ich's beim nächsten Mal besser machen kann. Und weil mir das Spiel trotz aller Härte auch eine Karotte vor die Nase hält, denn selbst meine Fehlschläge machen meine Heldendynastie stärker. Wenn die Motivation doch mal abknickt, liegt das eher am Zufallsgenerator, der doch einen Tick zu oft dieselben Bausteine benutzt. Aber ich habe eigentlich grade keine Zeit mich darüber zu ärgern, ich muss für meine Erben einen neuen Helm verdienen.

Räume zu erreichen – oder einen Fünfsprung, wenn wir dieselbe Rune in mehrere Gegenstände einsetzen. Clever: Bei jedem Schlosseintritt knöpft uns der Torwächter alle überzähligen Münzen wieder ab, wir müssen die Beute unseres Vorgängers also immer sofort schlau investieren.

Nicht nur die Erben, auch das Beuteschloss wird jedes Mal neu zufallsgeneriert. Und es gibt einiges zu entdecken. Gut, die dünnen Story-Fetzen in Form unvertonter Tagebücher lassen uns eher kalt. Umso eifriger jagen wir neue Blaupausen für den Schmied oder Feenkisten, die wir nur öffnen dürfen, wenn wir sie unter bestimmten Bedingungen (»Schau die Kiste nicht an!«) erreichen. Nach einer Weile erkennen wir aber bestimmte Versatzstücke immer wieder, und

auch die Gegner sind oft nur neu eingefärbte und stärkere Varianten alter Feinde. Was aber nicht heißen soll, dass sie irgendwann keine Herausforderung mehr darstellen,

besonders die Bosse füllen gerne mal den halben Bildschirm mit Geschossen. Wer sich ihre Angriffsmuster nicht genau einprägt und mit blitzschnellen Reflexen kontert, gesellt sich bald zu seinen Ahnen. Immerhin: Gegen eine Gebühr können wir uns mit einem neuen Helden nochmal an demselben Schloss versuchen, in dem sein Vorfahr gestorben ist, statt in ein neues Zufallslayout aufzubrechen. Dann sind zwar alle Gegner wieder da, aber wir können gezielt nochmal Bosse oder Feenkisten in Angriff nehmen, an denen wir davor gescheitert sind.

Rogue Legacy spielt sich nicht nur wie ein klassischer Plattformer, es sieht auch so aus. Die pixelige Grafik lässt jeden modernen Anstrich vermissen, weckt aber gerade dadurch ihren nostalgischen Charme. Etwas kreativeres Gegnerdesign und weniger sterile Umgebungen wären aber gut möglich gewesen. Auch beim Sound freuen wir uns zwar über Chiptune-Ohrwürmer, aber die schwachen Kampfgeräusche und die fehlende Sprachausgabe lassen zu wünschen übrig. Dafür verbindet **Rogue Legacy** die Nostalgie mit einem sehr durchdachten Spielkonzept. Der kompromisslose Schwierigkeitsgrad spornt an, uns zu verbessern, und der permanente Charaktertod fühlt sich nie wie eine Strafe an – unser nächster Erbe wird ja nur noch stärker sein. **MA**

TERMIN 27.6.2013 PREIS ca. 14 Euro USK nicht geprüft

Action-Rollenspiel

Rogue Legacy

Publisher Cellar Door Games
Entwickler Cellar Door Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz -

GRAFIK

- stimungsvolle Retro-Optik
- detailarm
- viele Gegner nur neu eingefärbt
- spartanische Effekte

SOUND

- Ohrwurm-Retroklänge
- Musik wiederholt sich
- außer Kampfgrünzern keine Sprachausgabe
- lasche Effektgeräusche

BALANCE

- jeder Tod bringt trotzdem Fortschritt
- fordernd, aber mit Übung stets schaffbar
- Schwierigkeit schwankt durch zufällige Helden und Levels

ATMOSPHERE

- nostalgisches Spielgefühl
- humorvolle Heldenkombinationen
- sterile Welt

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- präzise Sprung- und Kampfsteuerung
- mit Tastatur und Gamepad spielbar...
- ... aber mit Tastatur etwas fummeliger

UMFANG

- bei jedem Durchlauf zufälliges Schloss mit vier Gebieten
- New Game Plus
- langfristig motivierender Aufbau der Dynastie
- insgesamt wenig Abwechslung

QUESTS

- viele Geheimnisse im Schloss
- knifflige Feenkisten-Aufgaben
- knallharte Bosse...
- ... die aber nur besonders dicke Versionen der Standardgegner sind
- kaum vorhandene Geschichte

CHARAKTERSYSTEM

- immer neue Zufallshelden
- freischaltbare und aufrüstbare Klassen
- heldenübergreifende Upgrades durch freien Ausbau des Familienanwesens

KAMPFSYSTEM

- Gegner mit eigenen Angriffsmustern
- jede Klasse und Heldeneigenschaft ermöglicht andere Strategien
- nützliche Fähigkeiten
- Waffen und Zauber nicht jederzeit wechselbar

ITEMS

- kombinierbare Runen-Upgrades
- versteckte Einweg-Bonusgegenstände
- freischaltbare Waffen und Rüstungen...
- ... mit nur geringen Unterschieden

4/10
4/10
9/10
7/10
8/10
9/10
7/10
10/10
9/10
8/10

Knallhartes Retro-Familienabenteuer.

75

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 20 Stunden

PROFIS
Intel Dual Core E5200
AMD X2 6500, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 400 MB Festplatte

STANDARD
Intel 2,0 GHz
AMD 2200+, Geforce 7900 GT
1,0 GB RAM, 400 MB Festplatte

MINIMUM
Intel 2,0 GHz
AMD 2200+, Geforce 7900 GT
1,0 GB RAM, 400 MB Festplatte

OPTIMUM
Intel Dual Core E5200
Phenom X2 260, Geforce 8800 GX
2,0 GB RAM, 400 MB Festplatte

ANFORDERUNG

ENTWICKLER

FORTEGESCHRIFFTE