

Diablo mit Diplom



In Deathtrap hat unser Held nicht nur Magie, Bogen oder eine schwere Haudrauf-Axt, sondern auch einen Abschluss in Maschinenbau. Und was macht man damit? Fallen bauen und Gegner hauen. Von Dimitry Halley

Genre: Action-Rollenspiel Termin: 2015 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel Preis: 20 Euro



Wir stellen uns der Horde persönlich in den Weg. Zum Glück spuckt unser Monsterkäfig eigene Kreaturen aus, die mitmischen.



In so einem Feld aus Stachelfallen, Säbelsäulen und Geschützen müssen wir kaum noch selbst Hand anlegen.

Groll hat keine Lust auf einen langweiligen Bürojob. Zwar hat er sich jahrelang durch die Vorlesungen gequält, um irgendwann endlich seinen Ingenieursabschluss zu machen. Aber hinter dem Schreibtisch versauern, das kommt ihm nicht in die Tüte. Immerhin heißt der Kerl Groll und ist knapp zwei Meter groß, da sollte der Name Programm sein. Also macht er eine Umschulung zum Söldner, lernt den Umgang mit zweihändig geführten Waffen und widmet sein Leben fortan dem Kampf gegen böse Kreaturen aus der Unterwelt. Na gut, das ist jetzt nur unsere persönliche Herleitung der Story von Deathtrap, in dieser Hinsicht gibt sich das Spiel bisher nämlich sehr löchrig. Was der Genremix aus Action-Rollenspiel und Tower Defense aber bereits bietet, ist eine hervorragende Spielmechanik.

Denn die Early-Access-Version von Deathtrap spielt sich wie ein Diablo, in dem man selbst der Verteidiger ist, statt sich durchs Feindesland zu prügeln. Unsere Aufgabe: Ein Portal vor anstürmenden Monstern schützen, Keule schwingen und allerhand mechanische und magische Fallen basteln – Ingenieursausbildung sei Dank.

Grolls Fallenspielfeld

Groll ist übrigens unsere eigene Kreation, Name und Klasse darf man zu Beginn frei wählen. Zur Auswahl stehen ein Söldner, eine Magierin und ein Schütze. Jede Profession bringt ihre eigenen Vor- und Nachteile mit sich. Groll kann logischerweise mit Waffengewalt austeilen und dank dicker Rüstung auch einstecken, während die körperlich schwache Magierin aus sicherer Distanz

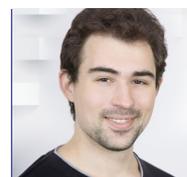
Feindeshorden mit Blitzzaubern beharkt. So überstehen wir auf den 13 geplanten Karten (bisher sind es sieben) eine Feindeswelle nach der anderen, kalkulieren die Marschrouten der Gegner und pflastern die Flure mit Säuregruben, Stachelfallen, Geschütztürmen und Brandbomben. Zwar ist die Anzahl der Karten recht überschaubar, allerdings bietet das Spiel volle Mod-Unterstützung und einen handlichen Editor. In der Releaseversion werden alle Missionen auf mehreren Anspruchsstufen (»tiers«) spielbar sein, um auch die ersten Szenarien für hochstufige Figuren interessant zu halten. Außerdem ist jede Karte ein clever gestaltetes Labyrinth, das Groll und Konsorten vor immer neue Herausforderungen stellt.

Suchtspirale mit I-Tüpfelchen

Mal ist der Raum wie eine doppelte Spirale mit unserem Portal in der Mitte angeordnet, und wir müssen beide Pfade sichern, ohne dabei den Überblick zu verlieren. Mal kämpfen wir im magischen Wald auf einer weitläufigen Fläche, sodass wir unsere spärlichen Ressourcen behutsam investieren müssen, um jede Gegnerroute zu blockieren. Die Karten haben es in sich – selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sind wir schnell darauf angewiesen, alte Abschnitte zu wiederholen, um Erfahrung und Skill-Punkte zu sammeln.

Da passt es, dass das Aufleveln mit der gleichen Motivationsmaschinerie funktioniert wie Diablo. Wir erjagen bessere Ausrüstung, craften Waffen, erweitern unser Fallenrepertoire und stecken Fähigkeitspunkte in neue Skills. So schwächt Groll per

Wutzauber kurzzeitig jedes Monster auf der Karte, während die Magierin achtlose Trolle in Eissäulen verwandelt. Die Charakterverbesserungen fallen in punkto Umfang zwar noch ein wenig sparsam aus, trotzdem bietet Deathtrap bereits jetzt motivierende Rollenspielelemente. Das I-Tüpfelchen ist da der Koopmodus, in dem wir mit bis zu vier Spielern gegen Monsterhorden antreten. Der Schwierigkeitsgrad skaliert dabei übrigens mit, sodass die Gruppengefechte sich sogar noch einen Tick knackiger anfühlen als die Solo-Abenteuer. **DH**



Dipl. Monster-schreck

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich habe zig Stunden in Orcs Must Die gelassen und kann den Mix aus Fallenbau und direkter Action nicht oft genug loben. Kein Wunder, dass mir Deathtrap von der ersten Minute an gefällt. Zwar ist die Herangehensweise mit den Rollenspielelementen eine andere, das Ergebnis fühlt sich aber ähnlich an: Die eine Hälfte von mir ist damit beschäftigt, den perfekten Fallenkorridor zu bauen, während die andere meinen Helden Groll zur Kampfmaschine hochzucht. Dass man das in Deathtrap über Erfahrungspunkte und neue Items erledigt, macht die Sache umso suchterregender. Ich bin allerdings gespannt, ob die 13 geplanten Karten dem komplexen Rollenspielkorpus gerecht werden können – da behalte ich mir etwas Restskepsis vor.