

# Schmutzig, hart, gnadenlos

Darkest Dungeon stürmt die Steam-Charts und zeigt, dass Early-Access-Spiele keine bug-verseuchten Baustellen sein müssen. Von Markus Schwerdtel



Genre: Rollenspiel Termin: 3. Februar 2015 Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

Ein verfluchtes Dorf, eine monsterverseuchte Ruine, und ein mental labiler Heldentrupp – das sind die Zutaten im Rollenspiel Darkest Dungeon. Das ehemalige Kickstarter-Projekt gibt es jetzt für 20 Euro bei Early Access auf Steam. Mit ihrem atmosphärischen Dungeon Crawler beweisen die Entwickler von Red Hook nicht nur extreme Stilsicherheit. Sie zeigen auch, wie ausgereift und fertig Early-Access-Titel sein können.

## Deprimierender Comic

Jedes Abenteuer in Darkest Dungeon beginnt im Dorf. Dort rekrutieren wir in einem Planwagen Helden unterschiedlichster Charakterklassen, darunter Exoten wie Grabräuber, den Pestdoktor oder den Leprakranken. Man merkt schon: Lustig geht es hier nicht zu, das ganze Spiel durchweht ein Hauch von Ausweglosigkeit und Verzweiflung. Dazu passt der melancholische Soundtrack und der sehr gute (englische) Erzähler, der nahezu jedes Ereignis lakonisch kommentiert – sogar im Kampf. Apropos: Immer vier Helden ziehen gemeinsam los, um die namensgebenden Verliese unter dem Dorf zu erkunden.

## Angst und Paranoia

In der düsteren 2D-Comic-Optik findet der Trupp Schätze, stolpert in Fallen und trifft natürlich auch auf Gegner. Denen geht es rundenweise an den Kragen, die Helden beherrschen neben normalen Schwertschlägen und Pistolenschüssen auch Fertigkeiten



Wenn die Gesundheit sinkt, reagiert jeder Held anders, die Grabräuberin wird besonders mutig.

wie Giftpfeile oder Gebete gegen Untote. Der Clou an den Kämpfen: Der Verlauf beeinflusst die Gemütslage der Helden. Die Recken haben nämlich unterschiedlichste Charaktereigenschaften, fürchten sich vor bestimmten Gegerntypen und verhalten sich abhängig von ihrem Gesundheitszustand. Während der eine kurz vorm Abnippeln einfach aufgibt, schlägt sein Kollege zum Trotz vielleicht besonders kräftig zu. Das ist wichtig zu wissen, denn der Tod ist in Darkest Dungeon permanent, tote Kämpfer können nicht wiederbelebt werden, sondern landen auf dem Friedhof.

Dazu kommt der Faktor Licht: Wenn die Mannschaft lange im Dungeon unterwegs ist, werden die Helden schwermütig, deshalb sollte man Fackeln im Gepäck haben. Nach dem Kampf gibt's natürlich Belohnungen und der Trupp kehrt ins Dorf zurück, um sich dort neu auszurüsten und vor allem zu erholen. Während sich der Paladin in der Kirche ins Gebet vertieft, entspannt sich ein Wegelagerer besser im Bordell – zum Glück verleihen die Helden ihren Vorlieben deutlich Ausdruck. Sämtliche Gebäude im Dorf lassen sich ausbauen, dann geht die Erholung schneller oder kostet weniger. **MS**



Die Darstellung der Rundenkämpfe erinnert an düstere Comic-Panels.



## Schiss im Dunkeln

Markus Schwerdtel  
Chefredaktion  
markus@gamestar.de

Darkest Dungeon hat mich schon in seiner Kickstarter-Phase interessiert, deshalb bin ich Backer der ersten Stunde. Und als solcher froh, dass der Titel schon jetzt in der Early-Access-Version ausgereifter wirkt als so manches fertige AAA-Spiel. Die finstere Atmosphäre ist einmalig (der Erzähler!), und das ausgefeilte Heldenstimmungs-System würde ich mir von Bioware für das nächste Mass Effect wünschen. Mein einziger größerer Kritikpunkt: Momentan kommt mir das Spiel einen Tackern zu schwer vor. Aber hey, Angst und Paranoia!