

Raus aus dem Keller

Dungeons 2 will den Geist von Dungeon Keeper wieder aufleben lassen, hält sich aber nicht sklavisch ans Original. Beim Anspielen finden wir heraus, ob das die richtige Entscheidung ist. Von Johannes Rohe

Genre: Echtzeitstrategie Termin: 24.4.2015 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 40 Euro



Unter der Erde managen wir unseren Dungeon. Hier haben wir eine Brauerei errichtet, in der unsere Schnodderlinge Bier herstellen.



In der Oberwelt sorgen unsere Truppen für Chaos und Zerstörung. Dieses idyllische Dorf steht nicht mehr lange.

Man nehme zwei echte Klassiker des Strategiegenres, schütte sie in einen Topf, rühre einmal kräftig durch, und fertig ist der Verkaufschlager. Was kann da schon schiefgehen? So einiges! Das musste der Münchner Entwickler Realmforge feststellen, als er 2011 das Spielprinzip von Dungeon Keeper mit dem von Theme Park kombinierte. Dungeons hieß das Ergebnis, das in unserem Test ziemlich auf die Nase fiel (GameStar-Wertung: 66 Punkte). Dungeons 2 streicht die Freizeitparkkomponente hingegen restlos – eine gute Entscheidung.

Alles wie in Dungeon Keeper

In Dungeons 2 spielen wir das Absolute Böse, doch es gibt ein Problem: Die Kräfte des Guten haben uns den Körper geklaut; nur unsere Schreckenshand, mit der wir Befehle geben, ist uns geblieben. Um Rache zu nehmen, errichten wir deshalb in zehn Kampagnenmissionen einen Kerker und stellen eine Armee der Finsternis auf, die den Guten ihr furchtbar fröhliches Grinsen aus dem Gesicht kloppen soll. Das funktioniert auf den ersten Blick genau wie in Dungeon Keeper 2: Wir markieren Felsen, die dann von unseren eifrigen Schnodderlingen weggemeißelt werden. In den entstandenen Freiräumen errichten wir Schatzkammern, Brauereien und Trainingsarenen, um unsere Kreaturen zu versorgen und aufzupäppeln. Die Räume ziehen wir zwar genau wie früher einfach auf eine beliebige Größe, bei der Verteilung des Interieurs haben wir jetzt aber mehr Gestaltungsfreiraum. In der Werkstatt platzieren wir etwa die Werkbänke von Hand.

Dann produzieren wir dort Fallen, mit denen wir unseren Dungeon vor ungebetenem Gästen schützen.

Mehr Kontrolle in Kämpfen

Im Gegensatz zum Vorbild strömen Orks, Goblins und Co. aber nicht selbstständig in einen gut gemanagten Kerker, wir werben sie wie in einem klassischen Echtzeitstrategiepiel für Gold an und legen so die Zusammensetzung unserer Armee selbst fest. In Kämpfen haben wir ebenfalls mehr Kontrolle. Wir können die Kreaturen zwar immer noch mit unserer Hand aufsammeln und sie dann im wahrsten Sinne des Wortes einfach in die Schlacht werfen, über Mausclicks erteilen wir aber auch gezielte Bewegungs- und Angriffsbefehle und lösen Spezialattacken aus. Das spielt sich zwar ordentlich, allerdings geht der charmante Chaosfaktor des Originals so flöten.

Und noch eine Neuerung bringt Dungeons 2 mit: die Oberwelt. Statt passiv unter der Erde zu hocken und zu warten, dass die Helden zu uns kommen, schicken wir unsere Horden über ein Portal in ihr schrecklich idyllisches Reich. An der Oberfläche wandelt sich das Spiel von Aufbaustrategie zur seichten Echtzeit-Taktik. Um Missionsziele zu erfüllen, müssen wir die Spezialfähigkeiten unserer Einheiten clever nutzen. In einer Mission dringen wir etwa dank der Tarnfähigkeit eines Goblin-Schurken ungesehen in eine Festung ein. Später sollen wir einen Paladin töten, der starke Krieger wird aber von einer heilenden Fee unterstützt. Deshalb warten wir, bis die Heilerin ein Stück davon-

geflattert ist und erledigen sie mit einem hinterhältigen Tarnangriff unseres Schurken. Erst dann gehts dem Paladin an den Kragen. Allzu viel Tiefgang sollte man von diesen Aufgaben nicht erwarten, aber als nette Abwechslung vom Dungeon-Management taugen sie allemal. In unserer Preview-Version störten aber gerade in den Außenmissionen noch Probleme mit der Wegfindung. **JO**



Realmorges Entscheidung, die Heldenbespaßung über Bord zu werfen, war definitiv richtig. Das Spiel wirkt deutlich runder und ausgegorener als sein Vorgänger. Trotzdem ist Dungeons 2 keine einfache Neuauflage von Dungeon Keeper 2. Im Vergleich zum ähnlichen War for the Overworld entfernt es sich mit der Einführung der Oberwelt, den taktischen Missionen und der direkten Einheitenkontrolle deutlich stärker vom Original. Ich bin noch skeptisch, ob sich dieser Mut letzten Endes wirklich auszahlt. Dungeons 2 wird sicherlich ein gutes Echtzeitstrategiepiel, mir persönlich fehlt aber der Chaos- und Wusselfaktor des echten Dungeon Keeper. Der Funke will einfach nicht so recht überspringen – und das gilt übrigens auch für den stellenweise sehr bemüht wirkenden Humor. Schnodderlinge! Ächz!