

# Im Hobbykeller



Ein Fanprojekt will den Flair von Dungeon Keeper wiederbeleben. Beim Probespiel kurz vor Release untersuchen wir, wie die Erfolgschancen stehen. Von Sebastian Stange

Genre: **Echtzeit-Strategie** Termin: **2.4.2015** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**



Ein voll ausgebauter Dungeon in maximaler Zoomstufe. Sonderlich schick sieht das nicht aus.

Wozu um den heißen Brei herumreden, sprechen wir es lieber sofort aus: Dungeon Keeper! War for the Overworld ist praktisch Dungeon Keeper, auch wenn's anders heißt. Es wird von Fans der alten Spiele programmiert, und es hält sich streng an die Formel der Vorlage. Schon seit vielen Monaten ist der Titel auf Early Access spielbar, doch jüngst besuchte uns Lee Moon, Community-Manager des Entwicklers Subterranean Games, und führte uns eine fast fertige Version vor. Wenn man dem internationalen Team etwas zugestehen muss, dann ist es ein gesunder Enthusiasmus. Den versprühte Lee durchweg. Handwerklich merkt man dem Fanprojekt jedoch an, dass es aus dem Hobbykeller stammt und nicht von einem erfahrenen Spieleentwickler. Doch ist das jetzt wirklich schlimm?

## Triste Grafik, vertrautes Spiel

Auf den ersten Blick wirkt War for the Overworld reichlich grau und dunkel. Dazu kommen ein fummeliges Interface und ein etwas zu groß geratener Mauscursor in Form einer Dämonenklau. Das Indiespiel mag auf den Spuren von Dungeon Keeper wandeln, doch dabei ist der Charme, die Leichtigkeit der Vorlage verlorengegangen. Erst als wir hineinzoomen, unsere Eigenbau-Dungeons durch die Augen unserer Untergebenen betrachten und dabei Taverne, Schmiede oder Schatzräume in der Ego-Perspektive erkunden, fallen uns die schicken Details auf. In der Vogelperspektive, und in

der wird nun mal gespielt, gehen die leider verloren. Aber nicht alles ist trostlos beim Hobbyprojekt. Wenn wir per Mausclick Räume definieren, unsere Imps loswuseln und die Hacke schwingen, und wenn wir durch den Bau von Infrastruktur Monster anlocken – dann kommt das altbekannte Flair auf. Es macht Spaß, den eigenen Kerker wachsen zu sehen und es ist interessant, an welchen Stellen das alte Spielkonzept modernisiert wurde. Da wären etwa der Fertigungsbaum, über den wir neue Räume, Zaubersprüche und Fallen freischalten, und ein deutlich größerer Fokus auf automatische Verteidigungsanlagen. War for the Overworld be-



Dieser Chunder baut hier gerade in der Schmiede Fallen. Im Kampf stößt er eklige Gase aus.



## Ein hässliches Entlein

Sebastian Stange  
Redakteur  
sebastian@gamestar.de

Schön ist es nicht, das Fan-Dungeon-Keeper. Und noch spielt es sich recht trivial. Es ist in den ersten Missionen weder schwer noch komplex. Dennoch hat es mir gefallen, denn es bedient volle Kanne meine Nostalgiesucht. Das Spielgefühl erinnert an die schönen Stunden mit Dungeon Keeper, doch bislang empfinde ich War for the Overworld nur als Kopie seiner Vorlage. Es ist eine Ersatzdroge, die zwar nicht exakt die gleiche Wirkung hat, aber durchaus meine Entzugserscheinungen lindert. Doch könnte ich auch hiervon abhängig werden? Wird mich dieses Spiel am Ende doch packen, motivieren und dauerhaft begeistern? Das wünsche ich mir. Ich gönne dem enthusiastischen Indie-Team diesen Erfolg, ich gönne den Fans der Originalspiele einen würdigen »Nachfolger«, doch ob das klappt, steht für mich noch in den Sternen.

sitzt reichlich Tower-Defense-DNS und ermöglicht den Bau komplexer Fallensysteme. Wir können Gegner lähmen und sie immer wieder umherschleudern, während sie von Geschützen beschossen werden. Doch nötig war es beim Probespiel nicht. Die ersten Storymissionen verlaufen viel zu zahm. Hoffentlich zieht der Schwierigkeitsgrad in späteren Missionen an, und hoffentlich bleibt die Kampagne auf Dauer interessant. **SST**