

Unten Handarbeit, oben Klickorgie

Dungeons 2 vereint die Prinzipien von Dungeon Keeper und Warcraft 3 in einem Strategiespiel. Im Test finden wir heraus, ob Kerkermanagement plus Echtzeitschlachten zum neuen Genretrend werden sollten. Von Johannes Rohe

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Realmforge** Termin: **24.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM-frei: **nein (Steam oder Kalypso Launcher)**

Auf DVD: Test-Video



Hübsch, aber fummelig. Beim Auswählen der Werkstatt greifen wir uns regelmäßig einen der Goblins.



Unser Goblin-Schurke entschärft eine fiese Falle, damit unsere Armee sie unbeschadet passieren kann.

Alles hätte so schrecklich gut laufen können für das absolute Böse. Zu Beginn des Echtzeit-Strategiespiels Dungeons 2 steht seine sabbernde, klauenbewehrte Horde noch vor den Toren Königsschlunds und ist drauf und dran, die Hauptstadt der Allianz des Guten mitsamt ihren unerträglich freundlichen Bewohnern dem Erdboden gleich zu machen. Da tauchen die letzten Helden der Allianz auf und berauben das Böse ganz unverschämt mit einem Zauber seines mächtigen Körpers. Seine Armee wird zerschlagen, das Böse zurück in die Unterwelt verbannt. Deshalb liegt es jetzt an uns, dem körperlosen Bösen unter die nicht mehr vorhandenen Arme zu greifen und ihm zu neuer Stärke und vor allem der heiß ersehnten Rache zu verhelfen.

Kein Kellerkind mehr

Dazu bauen wir in den zehn Missionen der Einzelspielerkampagne von Dungeons 2 wie in Dungeon Keeper einen heimeligen Kerker auf, heuern Kreaturen wie Goblins, Orks und Naga-Hexen an und hetzen sie den Helden auf den Hals – und zwar buchstäblich. Statt wie im Klassiker das Kellerkind des Teufels zu spielen, nur in unserem dunklen Verlies

zu hocken und auf das Eindringen allzu selbstsicherer Paladine zu warten, schicken wir unsere Horde an die Oberfläche. Eine fantastische Idee und die eigentlich logische Weiterentwicklung des 18 Jahre alten Spielprinzips. Schade nur, dass Entwickler Realmforge die Umsetzung nicht ideal gelöst hat. Doch dazu später mehr.

Bevor wir unseren Orks nämlich die Sonne auf die grüne Haut brennen lassen, starten unsere Missionen in der Regel im Untergrund. Auf den ersten Klick läuft alles nach bekanntem und bewährtem Schema. Mit unserem Cursor, der Schreckenshand, markieren wir Gesteinsschichten und Goldadern, die unsere Helfer, die Schnodderlinge, dann eifrig wegmeißeln. In den Freiräumen platzieren wir Räume wie die Brauerei oder eine Werkstatt. In Dungeon Keeper hätte das gereicht, damit sich ganz automatisch einige Wesen der Unterwelt in unserem Verlies ansiedeln. In Dungeons 2 werben wir Einheiten für Gold gezielt an.

Alles hört auf meine Hand

Das verdeutlicht einen zentralen Unterschied zu Dungeon Keeper: Als Dungeon-Fürst haben wir deutlich mehr direkten Einfluss. Unter Tage aber nur in kleinen Dosen. Unsere Trolle, Goblins und Co. bewegen sich

immer noch eigenständig durch den Kerker, wir können sie nur mit der Hand aufnehmen, um sie etwa über Feinden abzuwerfen, falls diese sich mal in unseren Kerker verirren sollten. Aber wir platzieren Objekte wie Werkbänke jetzt selbst in unseren Räumen, während wir seinerzeit in Dungeon Keeper einfach einen Raum von ausreichender Größe in den Fels stanzten und die Einrichtung dann automatisch verteilt wurde. Auch das Erforschen von neuen Zaubersprüchen oder verbesserten Räumen geben wir gezielt in Auftrag. Was nach mehr Kontrolle klingt, machen die überladenen Menüs und die leicht ungenauen Steuerung aber schnell zur Fummelarbeit. Viel zu häufig entführen wir einen Goblin unabsichtlich von seinem Arbeitsplatz, statt einen Raum anzuwählen.

Oben sieht alles anders aus

Sobald wir eine Armee aufgestellt und sie durch unser Dungeonportal an die Oberfläche geschickt haben, wird alles ganz anders. Plötzlich steuern wir die Einheiten direkt mit Mausclicks wie zum Beispiel in Warcraft. Jetzt dürfen wir auch Spezialfähigkeiten wie den Kriegsschrei unseres Orkhäuptlings, der den Schaden umstehender Truppen erhöht, manuell aktivieren. Zaubersprüche unserer Schreckenshand, wie wir



Nicht witzig, aber gut.

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Halbgott Krötos, Schnodderlinge, Königsschlund, Hilfe! Der »Humor«, der mir bei Dungeons 2 wieder und wieder mit Gewalt entgegenschlägt ist so ganz und gar nicht meiner. Trotzdem hatte ich beim Spielen Spaß, zumindest wenn ich mich nicht gerade wieder furchtbar über den inkonsequenten Steuerungswechsel, die fummelige Bedienung oder die überladenen Menüs aufgeregt habe.

Ich weiß, das klingt alles gar nicht gut. Aber: Die Grundsatzsubstantz von Dungeons 2 ist richtig gut. Man merkt, dass die Entwickler gute Ideen hatten und viel Herzblut in ihr Baby investiert haben. Hier wirkt nichts einfach hingeschludert. Und dann bin ich auch bereit, mal über größere Macken und Designsnitzer hinwegzusehen und das Spiel nicht gleich wutentbrannt zu beenden, sondern durchzuhalten und mich über die nächste abwechslungsreiche Mission zu freuen.

sie unter der Erde wirken, sind dafür tabu. Dieser Wechsel ist erstmal gewöhnungsbedürftig, wäre er aber konsequent durchgezogen, würde er schnell in Fleisch und Blut übergehen. In der Oberwelt stoßen wir aber auch auf Zugänge zu anderen Höhlen und dort gilt mal die eine, mal die andere Steuerungsvariante. Hier dürfen wir unsere Einheiten mit einem Zauber teleportieren, dort wieder nicht. So will sich keine echte Routine einstellen.

Ein weiteres Problem der zwei Steuerungsvarianten sind die Kämpfe: Um auch unter Tage ohne direkte Einheitenkontrolle zu funktionieren, dürfen sie kein Mikromanagement erfordern, deshalb sind sie auch oberirdisch trotz Spezialfähigkeiten nur plumpe Massenschlachten. Spannend wird's deshalb ausschließlich, wenn das Missionsdesign uns vor clevere Aufgaben stellt. Aber das geschieht zum Glück erfreulich häufig. So schleichen wir dank der Tarnfähigkeit unse-



Modelle und Räume sind liebevoll gestaltet, könnten aber noch mehr Details vertragen.

res Goblin-Schurken ungesehen in eine Festung oder führen unsere Horde durch fallengespickte Kerker, um einen Troll-Anführer zu finden. Trotz solcher interessanter Zwischenziele laufen die Aufgaben letztlich aber doch fast immer darauf hinaus, schlichtweg alle Gegner abzumetzeln.

Ein Halbgott namens Krötos

Egal, dafür bietet jeder Einsatz seine eigene kleine Geschichte. Etwa den Untergang König Roberts, des jagdbesessenen, dichtenen Anführers der Allianz, die Rettung der Naga-Hexen vor dem Halbgott Krötos oder das plötzliche Auftauchen der Dämonen, des zweiten spielbaren Volks in Dungeons 2, deren Truppentypen und Räume sich spielerisch enttäuschenderweise nur in Details von denen der Horde unterscheiden. Abseits von kurzen Ingame-Sequenzen und einigen animierten Zeichnungen wird die seichte Story von einem dauerquasselnden Erzähler vorgetragen, der uns auch innerhalb der Missionen dauerhaft im Ohr hängt. So sehr wir eine aufwändige Vertonung schätzen, gehen uns die permanenten Flachwitze des näselnden Märchenonkels schon bald gehörig auf die Nerven. Der Holzhammerhumor, den Dungeons 2 an allen Ecken und Enden auffährt, ist trotz eini-

ger gelungener Anspielungen auf andere Fantasy-Universen einfach zu bemüht.

Am Ende ist es ärgerlich. Es hätte alles so schrecklich gut laufen können für die Entwickler von Realmforge. Sie hatten eine tolle Idee, um nicht nur Dungeon-Keeper-Fans, sondern auch moderne Echtzeit-Strategen anzusprechen. Dungeons 2 setzt sich allerdings zwischen die Stühle und macht keine der beiden Parteien wunschlos glücklich. Dank der abwechslungsreichen Kampagne reicht es aber trotzdem für einige unterhaltsame Stunden. **FH**

Dungeons 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4300 / AMD X2 4000+
Geforce GT 440 / Radeon HD 7750
3 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-560 / Athlon II X4 6400e
Geforce GTX 650 / Radeon R7 265
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsicherer Comic-Look coole Umwandlung von gutem zu bösem Territorium ideenreiches Einheitsdesign Effekten fehlt jede Wucht Modelle und Texturen könnten mehr Details vertragen

SPIELDESIGN



bewährtes Dungeon-Keeper-Prinzip interessante Verknüpfung von Dungeon und Oberwelt abwechslungsreiche Missionen fummelige Bedienung irritierender Steuerungswechsel

BALANCE



Kampagne führt neue Spielelemente ein Schwierigkeitsgrad zieht langsam an Ober- und Unterwelt gleichermaßen relevant Kämpfe ohne taktischen Anspruch nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE/STORY



Missionen jeweils mit eigener kleiner Geschichte nette Anspielungen Monster-WG-Atmosphäre Holzhammer-Humor zündet nicht seichte Rahmenhandlung ohne echte Höhepunkte

UMFANG



15-stündige Story-Kampagne Gefechtsmodus bietet Endlosspiel ungewöhnliche Multiplayermodi geringer Wiederpielwert nur marginale Unterschiede zwischen Dämonen und Horde

FAZIT

Dungeons 2 trifft nicht immer ins Schwarze, bereichert das Prinzip Dungeon-Keeper aber doch um unterhaltsame neue Facetten.



Nur unsere Steinwerfer können die Quelle des feindlichen Energieschildes aus der Ferne zerstören.