



Darkest Dungeon

Wer den Verstand verliert, hat eine winzige Chance, stattdessen eine tugendhafte Trotzreaktion zu erzeugen.

WENN TODE SPASS MACHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Red Hook Studios** Entwickler: **Red Hook Studios** Termin: **19.1.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Beim Spielen von Darkest Dungeon erfährt Dimi so viel Leid wie zuletzt bei Dark Souls. Im Test erklärt er, warum sich das Indie-Rollenspiel ähnlich, aber nicht ganz so großartig anfühlt. Von Dmitry Halley

Ich wollte schon lange mal wieder ein richtig derbes Rollenspiel durchspielen. Und das Indie-Roguelike verspricht mir genau das: Im Intro kündigt ein sterbender Mann von dem alten Übel, das er unter seinem Herrenhaus entfesselt hat. Perfekt für meinen Hunger nach Heldentum.

Darkest Dungeon verspricht mir ein düsteres Sidescrolling-Rollenspiel, bei dem ich vier Helden durch immer kniffliger werdende Kerker steuere, ihre Fertigkeiten verbessere

und immer stärkeren Monstern die Rube weghaue – klasse! Ich fühle mich der Herausforderung gewachsen, habe ich ja schon vor zig Jahren in Diablo geschafft. Doch das Spiel entpuppt sich schnell als eines der gnadenlosesten und damit einzigartigsten Rollenspiele, die ich bisher erlebt habe. Die Frage ist: Ist es unterm Strich auch gut? Im Test schildere ich meinen Abstieg in die Tiefen – denn um im Dungeon zu bestehen, muss ich vieles von dem über den Haufen werfen, was ich über Rollenspiele gelernt habe. Etwa Mitgefühl mit den Helden.

Woche 0

Meine Reise in das abgelegene Mittelalter-Dorf Hamlet (engl. für Weiler) beginnt bei Tag. Klar, da nehme ich die Kutsche – soll ja schnell gehen. Die Comic-Optik von Darkest Dungeon verströmt mit vielen Schatten eine

beunruhigende Stimmung – und das ist großartig, weil es eine düstere Horror-Atmosphäre im Lovecraft-Stil erschafft. Aus dem Dickicht verfolgen mich mörderische Blicke, und die Augen des Kutschers versinken in tiefen Schatten.

Aber ich bin guter Dinge, denn genau dafür habe ich mir ja mein Heldenduo zusammengestellt. Lambert ist ein mutiger Kreuzritter, Dammo ein flinker Langfinger. Eigentlich heißen die beiden im Spiel anders – aber ich befolge eine alte Rollenspielregel und gebe den Figuren eigene Namen. Immerhin wollen wir die nächsten zig Stunden gemeinsam Abenteuer erleben.

Woche 1

Bevor es in die ersten Dungeon-Gebiete geht, kaufe ich mir im Dorf Proviant, Heilmittel und ein paar Fackeln (schließlich dürfte Licht im Darkest Dungeon nicht unwichtig sein). Lambert und Dammo erweitern ihre Reihen außerdem um eine Priesterin und einen Pestdoktor, die sie in der Stadt rekrutieren. Mein Trupp geht maximal zu viert auf die Jagd, ich kann aber jede Spielzeit-Woche neue Rekruten kaufen.

Das Heimat-Städtchen vergrößere ich durch Upgrades. Generell lässt sich jedes Gebäude der Stadt erweitern: Die Taverne kriegt zusätzliche Zimmer, die Kirche mehr Gebetsräume, der Schmied gewinnt an Expertise und so weiter. Das motiviert, weil meine Helden von jedem Gebäude profitieren. Manche Einrichtungen stellen neue Ausrüstung her, andere dienen zum Stressabbau oder zum Erwerb neuer Fähigkeiten. Zu Beginn fehlt mir dafür aber das Geld – und die Geduld. Also marschiert mei-



Gegnerische Frontsoldaten wie dieser Räuber reißen vor allem diese körperliche Wunden.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ja, ich gebe es zu, ich bin im Fall von Darkest Dungeon nicht ganz unparteiisch. Schließlich gehöre ich zu den Menschen, die bereits die Entwicklung des Spiels via Kickstarter unterstützt haben. Denn schon damals beim so genannten Pitch-Video hat mich die einzigartige Atmosphäre und das Versprechen auf einen gnadenlosen Schwierigkeitsgrad gefesselt.

Mittlerweile weiß ich: Meine Kickstarter-Kohle war gut angelegt, Darkest Dungeon ist genau das Spiel geworden, das ich mir erhofft habe: hart, düster und dabei aber immer ungeheuer motivierend. Denn egal wie unfair die Gegner meinen letzten Helden um die Ecke bringen, ich probiere es eben doch noch mal – mit einer anderen Heldentruppe, vorsichtigerer Taktik, klüger ausgesuchter Ausrüstung. Wem also FTL zu einfach und Dark Souls zu fröhlich war, der wird an Darkest Dungeon viel Freude (bzw. Frust) haben, so wie ich.

ne Truppe erst mal in den Untergrund. Insgesamt stehen fünf zufallsgenerierte Dungeon-Arten zur Auswahl, mein Ziel ist es, so lange zu questen, bis ich stark genug für den Darkest Dungeon bin.

Wo ich in Hamlet noch einen großen Überblick hatte, wechselt die Perspektive im Verlies in eine 2D-Seitenansicht. Alle vier Helden bewegen sich simultan von links nach rechts durch die Korridore, ich lege die Reihenfolge fest. Auf einer Karte sehe ich, dass ich nur einige Räume und Gänge abklappern muss, um die erste Quest abzuschließen.

Feindkontakt!

Lambert und Dammo, meine besten Kämpfer, übernehmen die Spitze. Plötzlich springen vier Kultisten aus der Dunkelheit. Ich bin bereit! Doch über den Köpfen der Helden explodiert ein »Surprised« – und durch den Überraschungsangriff wird meine gesamte Aufstellung durcheinandergeworfen. Die schwache Priesterin landet in der ersten Reihe?! Obwohl ich mir im rundenbasierten



Mit der heiligen Schriftrolle schadet der Ritter zwei Gegnern auf einmal.



Wir navigieren bequem und unkompliziert per Maus oder Tastatur durch die dunklen Korridore.

Kampfzeit nehmen kann, erleidet sie üble Schäden. Hastig ziehe ich sie in die hinteren Ränge zurück, verschwende dabei kostbare Aktionspunkte und verfluche mich, weil ich das Fackellicht vergessen habe und meine Helden deshalb im Dunkeln durchdrehen.

Gerade ist die Priesterin in Sicherheit, da spricht ein Kultist einen Zauber und zieht sie wieder in Reihe eins. Ich kann nichts machen, ihre Lebenspunkte rattern gegen null. Klar, meine übrigen Helden stehen nicht tatenlos rum: Ich lasse Dammo mit der Flinte auf die Feinde schießen, Lambert katapultiert sich mit seiner Lanze nach vorne – jede Figur verfügt über solche Spezialfähigkeiten. Das Kampfsystem ist erstaunlich intuitiv,

auch wenn die Gefechte dadurch nicht leichter werden. Am Ende sind alle vier Kultisten erledigt, aber es ist ein Pyrrhussieg.

Die Heilmittel sind aufgebraucht, die Priesterin ist quasi tot, das Licht fast aus. Und plötzlich stehe ich vor einer Schuttmauer, und meine Leute müssen mit den Händen graben, weil ich die Schaufel vergessen habe. Das gibt ihnen den Rest: Der Pestdoktor verliert den Verstand. Stress ist in diesem Spiel fast noch schlimmer als physischer Schaden – denn wenn meine Helden durchdrehen, werden sie unkontrollierbar, greifen nicht an oder belästigen ihre Kollegen. Ich muss abbrechen und verlasse den Dungeon mit einer gescheiterten Quest.



Bouchard hat kein Glück: Der Stress macht ihn wahnsinnig.



Jetzt aktiviert er einfach Fallen und hört nicht länger auf unsere Befehle.

Woche 6

Diesmal will ich die erste Quest definitiv schaffen! Wieder geht's in die Ruinen, allerdings sind mir bis auf Dammo alle Startfiguren bei den letzten Versuchen weggestorben. Sogar Lambert, denn der wurde erst von Tollwut, dann von Wahnsinn und schließlich von einem Zombie dahingerafft. Mich damit abzufinden ist eine der größten Herausforderungen von Darkest Dungeon. In diesem Rollenspiel ist jeder Held ersetzbar. Schwächere sterben oder werden gefeuert, nur die Starken bleiben. Ich muss vergessen, was ich über Rollenspiele gelernt habe, darf mich nicht an einzelne Charaktere binden – und das macht erstaunlich viel Spaß.

Jetzt schicke ich an der Seite von Dammo eine Armbrustschützin, einen Okkultisten sowie einen Gaukler ins Rennen. Alle 14 Klassen haben Vor- und Nachteile. Okkultisten heilen die Mitstreiter durch Aderlass, verursachen damit aber auch blutende Wunden. Der Gaukler wechselt flink die Positionen, hält aber wenig aus. Der Leprakranke hat einen starken Angriff, haut aber oft daneben. Das Experimentieren mit Team-Zusammenstellungen ist einer der spannendsten Aspekte des Spiels. Allerdings werden meine Leute erst durch abgeschlossene Quests besser – alle Recken dümpeln zu Beginn noch auf Stufe null herum.



Dimitry Halley
@dimihalley

Darkest Dungeon gelingt ein ähnlicher Geniestreich wie Dark Souls: Es macht die Siege so schwer, dass jeder erfolgreiche Schritt zum Freudenerlebnis wird. Und es wirft Genrekonventionen über Bord. Hier zu gewinnen, ist der pure Nervenkitzel – extremer als in vielen aktuellen Rollenspielen. Meine Helden sind nichts wert, bis sie sich bewährt haben. Ja, die meisten Anfangscharaktere sterben sogar.

Meine Helden sind auch keine Strahlmänner, sondern werden durch den Abstieg in die Hölle langsam verrückt, entwickeln manische Zwänge und landen am Ende in der Klapsmühle oder Arbeitslosigkeit, weil sie schlicht unbrauchbar werden. Eigentlich dürfte Darkest Dungeon keinen Spaß machen, aber ich kann nicht aufhören, es zu spielen. Die faszinierende Sogwirkung entsteht aus der grandiosen Atmosphäre, aber auch aus dem Versprechen, dass der nächste Sieg ja eigentlich hinter der nächsten Ecke auf mich wartet. Ich muss nur noch diese zwei Räume durchqueren.

Weil sich gerade das Erkunden der Dungeons auf Dauer recht gleichförmig spielt, steht das Spiel in puncto Abwechslung letztlich hinter einem Dark Souls zurück – aber trotzdem ist es ein sehr gutes Rollenspiel, das jeder Fan einer echten Herausforderung mal ausprobieren sollte.



Je mehr wir Hamlet aufrüsten, desto besser können wir uns auf Quests vorbereiten.

Doch siehe da: Diesmal gelingt meinem Team der Sieg über die Ruine! Ich sacke die fette Beute in Form von Geld ein, entschieße mich aber dazu, für weitere Kohle noch die letzten Räume zu erkunden, bevor es zurück in die Stadt geht.

Woche 7

Dammo II. sieht fast aus wie sein Vorgänger. Nachdem Dammo I. überraschend und völlig ohne mein Verschulden von tollwütigen Hunden gefressen wurde (er ruhe in Frieden), soll er die Fackel weitertragen.

Woche 30

Zeit für ein Fazit, denn ich will nicht zu viel von dem verraten, was in den kommenden Wochen in Hamlet passieren wird. Ich habe mir jeden Fortschritt verbissen erkämpft. Selbst das Aufleveln eines Helden auf Stufe 2 hat mich beim ersten Mal locker fünf Stunden gekostet, weil ich die Regeln von Hamlet erst lernen musste. Dieses Abenteuer schenkt mir absolut gar nichts. Und deshalb fühlt sich jeder Sieg so großartig an. Nach 30 Wochen habe ich jeden Dungeon durchkämmt, einige Helden (wie Dammo V.) auf höhere Ränge gebracht, neue Rüstungen gekauft und eine Kaserne mit über 15 Helden bestückt. Jetzt warten Boss-Monster wie die mörderische Vettel im Wald auf mich.

Einen größeren Kritikpunkt gibt's aber: Die Dungeons von Hamlet sind zwar zufallsgeneriert, im Prinzip findet das Erkunden aber stets nach demselben Muster statt. Es gibt keine Rätsel, dafür viele Proben, ob ich den richtigen Gegenstand gegen die richtige Falle dabei habe. Und vor allem Kämpfe. Die Kampagne fühlt sich trotzdem umfangreich an, weil ich nur schleppend weiterkomme. Mehr Vielfalt wäre mir aber lieber.

Auch Pech ist ein Faktor, mit dem nur frustrierende Naturen umgehen können. Mal werde ich von Feinden überrascht, an anderer Stelle landet ein Fischmensch einen kritischen Treffer, der meine Heilerin niederstreckt. Und habe ich schon von dem Heiler erzählt, der dem Kollegen exakt null Lebenspunkte zurückgegeben hat, weil er Pech hatte? Sagenhafte drei Mal hintereinander?!

Am Ende der aufreibenden Reise wartet schließlich der Darkest Dungeon selbst auf mich. Bis dahin ist mein Abenteuer eine enorm spannende, emotionale Achterbahnfahrt. Nie kann ich mich sicher fühlen, stets lauert der Tod. Und wenn ich es dann schaffe, ein Team durch so viele Missionen zu bringen, dass es stark genug für den Showdown ist, dann liebe ich diese Helden mehr als in den meisten Rollenspielen, in denen ich 70 Stunden mit denselben Charakteren verbringe. Denn diese Jungs und Mädels hier haben den Sieg so sehr verdient. ★

DARKEST DUNGEON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 2 GB RAM, 1 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+ Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- atmosphärisches Artdesign
- gruseliger Kommentator
- stimmige Musik
- düstere Comic-Optik
- zu wenig optische Abwechslung bei den Charakteren

SPIELDESIGN

- extrem intensives Spielgefühl
- spielt gekonnt mit Genrekonventionen
- Stress als innovatives Gameplay-Element
- cleveres Kampfsystem
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

BALANCE

- neue Features werden nacheinander freigeschaltet
- Spieler müssen Risiken kalkulieren
- Angriffe und ihre Auswirkungen sehr transparent ersichtlich
- Pech kann nerven
- spärliches Tutorial

ATMOSPHERE / STORY

- tolle Lovecraft-Atmosphäre
- stimmige Zwischensequenzen
- spannendes Setting
- grandiose Dark Fantasy

UMFANG

- 14 Heldenklassen
- viele Upgrade-Möglichkeiten
- lange Kampagne
- Dungeons unterscheiden sich zu wenig
- nur fünf verschiedene Dungeon-Szenarien

FAZIT

Ein knallhartes Dark-Fantasy-Rollenspiel, das zum Umdenken zwingt, Helden sterben lässt und eine sehr intensive Spielerfahrung erschafft.

