

Enter the Gungeon

DER TOD STEHT UNS GUT



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Dodge Roll** Termin: **5.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Test analysieren wir, warum wir das Roguelike Enter the Gungeon trotz Tausender Tode immer wieder neu gestartet haben. Wieder und wieder und wieder und ...

Von Reiner Hauser

Enter the Gungeon überwindet mit seiner Sogwirkung regelmäßig die Gesetze der Physik. Die erste Spielstunde dauert gefühlt höchstens 45 Minuten, die zweite vergeht sogar noch schneller. Möglicherweise verfliegt unsere Lebenszeit aber auch so schnell, weil wir ständig sterben. Ein ums andere Mal sacken wir fluchend vor dem Rechner zusammen, wenn es in pixeligen roten Lettern heißt: Du bist tot.

Wohlgermerkt schimpfen wir dabei nur auf uns selbst – okay, ab und an auch auf unser streng wissenschaftlich erwiesenes Pech in Videospielen. Nie aber auf die Steuerung. Schüsse treffen, wann und wohin sie sollen, mit dem richtigen Timing können wir selbst dem dichtesten Kugelhagel entkommen. Die Umgebung wird nur zum Hindernis, wenn es vom Spiel so vorgesehen ist.

Irrwitziges Waffenarsenal

Egal ob beim ersten oder hundertsten Anlauf, mit einem von vier Helden, die sich allerdings mehr optisch als spielerisch unterscheiden, starten wir unser Abenteuer stets in der sicheren »Bresche«. Hier quatschen wir mit NPCs und erstehen bessere Ausrüstung, bevor wir anschließend das Tor zur mehrstöckigen Dungeon-Welt durchschreiten. Und dann mutiert Enter the Gungeon vom Rollenspiel light zum knallharten Top-Down-Shooter. Raum für Raum schießen wir uns durch Gegnerhorden und weichen Hunderten von

Geschossen aus. Wichtigste Werkzeuge sind neben unserer Waffe die Ausweichrolle, die uns im Kugelhagel kurzzeitig Immunität verschafft, sowie eine pro Dungeon-Ebene begrenzte Zahl an sogenannten Nichtsen – eine Art Smart-Bomb, die bei Aktivierung sofort alle Geschosse zerstört und uns so eine kurze Atempause im Dauerfeuer verschafft.

Die von Hand gefertigten Räume werden dabei zufällig angeordnet, sodass kein Durchgang ganz wie der andere aussieht. Und damit es uns auf unseren mordlustigen Jagdausflügen nicht langweilig wird, fährt das Spiel mehr als hundert Gegnertypen mit unterschiedlichen Angriffs- und Bewegungsmustern auf, die uns auch abseits der etwa 20 Bosse auf eine ernsthafte Probe stellen.

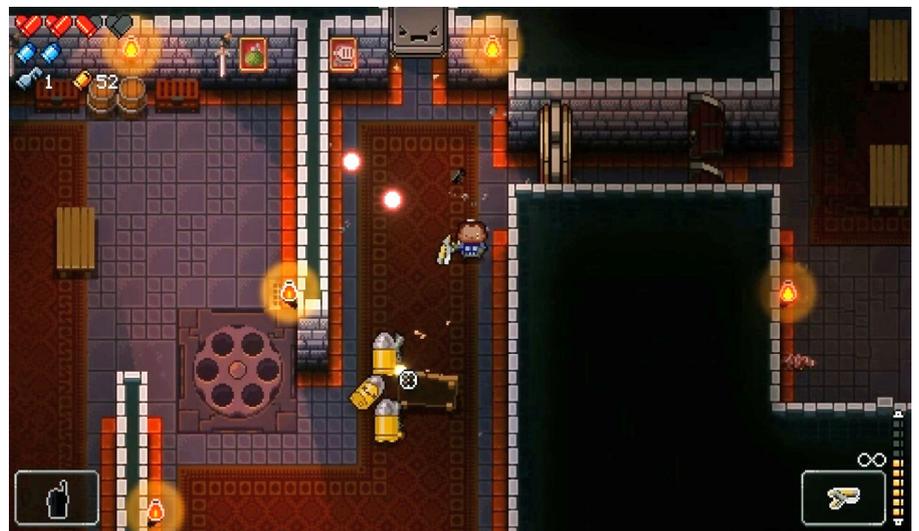
Um auf möglichst kreative Art und Weise die Oberhand auf dem Pixelschlachtfeld zu behalten, greifen wir auf ein riesiges Waffenarsenal zurück. Ob ganz konventionell mit

Laser und Feuerball oder extravagant mit T-Shirts und toten Fischen: Enter the Gungeon hat für jeden Geschmack die passende Wumme auf Lager. Unser Favorit: die Buchstabenkanone, die »B-U-L-L-E-T«-Salven abgibt.

Neben neuen Waffen finden wir in Schatzkisten auch Ausrüstungsobjekte, die ganz klassisch unsere Lebenspunkte erhöhen oder ganz unklassisch unsere Ausweichrolle verbessern, sodass alle während der Rolle passierten Geschosse auf die Angreifer zurückgeworfen werden. Das Experimentieren mit den Waffen und Fähigkeiten macht einen Heidenspaß und den Hauptreiz von Enter the Gungeon aus, da wir mit nahezu jedem Fundstück auch unsere Kampfstrategie ein wenig ändern müssen.

Der Schmerz des Verlustes

Der Spaß findet sein jähes Ende in nicht ganz jugendfreien Flüchen und Verwünschungen, sobald wir das Zeitliche segnen. Denn dann



Tische lassen sich umkippen und als Deckung nutzen. Nicht nur von uns.



Die Gegner schießen nicht nur mit Munition, sie sind selber welche. Ansonsten besticht das Spiel aber nicht mit herausragenden Einfällen.

Manchmal kann man auf seinen Abenteuern Gefangene aus den Verliesen befreien, die dann einen eigenen Laden eröffnen.

werden wir nicht nur in die Bresche zurück verfrachtet und müssen den Dungeon wieder ganz von vorn angehen, sondern verlieren außerdem noch unser gesammeltes Geld sowie die komplette erbeutete Ausrüstung. Lediglich die »Hegemonialen Credits«, die jeder besiegte Boss zurücklässt, bleiben uns über den Tod hinaus erhalten. Damit können wir uns in der Bresche einige dauerhafte Boni erkaufen. Jede Etage des Dungeons endet mit einem Bossgegner, der den Zugang zur darunterliegenden bewacht. Außerdem gibt es auf jeder Ebene einen Händler, bei dem wir unser auf dem aktuellen Beutezug gesammeltes Geld gegen Waffen oder Heilung

eintauschen können. Doch was wäre ein Verlies ohne Einzelhaft? Und so können wir mit etwas Glück hin und wieder einzigartige Personen aus ihren düsteren Unterkünften befreien. Die zumeist dankbaren Leidensgenossen schließen sich uns daraufhin in der Bresche an und machen dort beispielsweise einen kleinen Schwarzmarktladen auf, der uns weitere Waffen und Items anbietet.

Überleben ist Glückssache

Hinter der stimmigen Dungeon-Fassade verstecken sich aber auch ein paar unschöne Eigenheiten. Allen voran die zufälligen Item-Drops. Natürlich macht genau die Jagd nach der besten Ausrüstung ein solches Spiel aus. Welche Knarre bekomme ich wohl dieses Mal, welche mächtige Ausrüstung? Aber besonders für den nicht ganz so reaktions-schnellen Spieler ist es zu Beginn von essenzieller Bedeutung, wenigstens eine brauchbare Waffe zu erbeuten. Bekommen wir statt der durchschlagkräftigen Eier-Kanone aber nur einen nutzlosen Ziellaser auf unsere Standardpistole geschraubt, wissen wir eigentlich schon vorher, dass uns der nächste Boss in ein bleihaltiges Grab befördern wird.

Wer da bereits seit Stunden versucht, in die tieferen Ebenen vorzudringen, wird über sein Pech nur so mittel begeistert sein. Da sich viele Gegnertypen in ihren Bewegungs- und Angriffsmustern gerade zu Partiebeginn wenig voneinander unterscheiden, werden die ersten Areale zudem arg repetitiv.

Allein sterben ist lustiger

Neue Erkenntnisse zu Story und Spielwelt dürfen wir beim Kreislauf aus Sterben und Neustart ebenfalls nicht erwarten. Die Geschichte ist weder sonderlich tiefgründig noch witzig – von einigen gelungenen Gags beim Gegnerdesign einmal abgesehen. So schlagen wir uns mit Altären herum, die einen Blutzoll fordern, oder müssen bei Schatzkisten damit rechnen, dass sie die Zähne fletschen und uns angreifen. Aus der grundsätzlich spannenden Ausgangssituation »Held will eigene Vergangenheit löschen« hätte Enter The Gungeon unter dem Strich aber deutlich mehr machen können.

Gleiches gilt für den Koopmodus, der ausschließlich lokal und zu zweit an einem PC funktioniert, kaum Optionen bietet und schnell unübersichtlich wird. Enter the Gungeon ist ein Spiel für einsame Masochisten. Und wieviel Spaß die haben, hängt davon ab, wie sehr einen das Verbessern der eigenen Fähigkeiten motiviert. Denn mit jedem Durchgang werden unsere Schüsse präziser, unsere Ausweichrollen effektiver und einst unbesiegbare Endgegner plötzlich zum Kinderspiel. Wie es sich für ein hervorragendes Roguelike eben gehört. ★



Reiner Hauser
@HauserRj_

Ja, Enter the Gungeon liefert ebenso durchdachte wie spielerisch runde Pixelaction. Trotzdem kann ich das Spiel nicht jedem bedenkenlos empfehlen. Genre-Veteranen, die The Binding of Isaac frühmorgens schneller als ihr Frühstück verputzen, bekommen eine echte Herausforderung vor die Nase gesetzt und werden von der Jagd nach immer besseren Waffen nicht genug bekommen können. Neulinge und weniger reaktionsschnelle Spieler werden aber ihre liebe Mühe haben, weil der Indietitel die Skill-Latte richtig weit oben anlegt. Und wer sich zu schnell überfordert fühlt, legt nur allzu früh den Controller aus der Hand und bereut seinen Einkauf.

Wer aber über die nötige Erfahrung verfügt oder wirklich bereit ist, sich reinzubeißen, wird mit dem besten Action-Roguelike seit dem erwähnten Binding of Isaac belohnt. Die hochpräzise Steuerung, die knackigen, abwechslungsreichen Bosse und detailverliebte Kerker-Welt bringen mich immer wieder dazu, mich freiwillig in die Gefangenschaft dieses sackschweren Gungeons zu begeben. Und irgendwie will ich meine Freiheit auch gar nicht mehr zurück.

ENTER THE GUNGEON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6320 / Athlon 64 4200+	Core i3-3240 / Phenom II X4 40
Geforce 8600 GT / Radeon HD 4650	Geforce GT 440 / Radeon HD 4670
2 GB RAM, 2 GB Festplatte	4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detailverliebter Pixel-Comic-Look
- atmosphärische Beleuchtung
- wirkt nicht überladen
- 8-Bit-Stil nicht jedermanns Sache
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- sehr präzise Steuerung
- Waffen beeinflussen Spielweise und Taktik
- kaum Leerlauf während eines Dungeon-Runs
- erste Areale mit der Zeit sehr repetitiv

BALANCE

- jedes Spielelement sinnvoll
- Scheitern ist immer nachvollziehbar
- simples, aber gutes Tutorial
- Item-Drops nicht immer brauchbar
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

- lustiges Gegnerdesign
- Story belanglos
- viele optische Anspielungen
- Umgebung bis auf Deckungssystem völlig irrelevant

UMFANG

- je fast 200 verschiedene Waffen und Zusatzitems
- viele unterschiedliche Gegnertypen
- abwechslungsreiche, handgebaute Dungeon-Räume
- wenig ausgebauter Koopmodus

FAZIT

Enter the Gungeon bietet knackige, stets faire Pixel-Action, die vor allem die knallharten Binding of Isaac-Fans begeistern wird.

