

Tungdil überzeugt in den tollen Zwischensequenzen als meisterhafter Gesichtsakrobat.

Die Zwerge

KLEINE HELDEN, GROSSE GESCHICHTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **King Art** Termin: **1.12.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **37 Euro** DRM: **nein (GoG, Box)**

Ein Fantasy-Bestseller als Vorlage ist keine Garantie für ein hochklassiges Rollenspiel. Umso erfreulicher, was Die Zwerge aus der Buchlizenz macht. Von Sascha Penzhorn

Eine graue Horde stinkender, seelenloser Scheusale hat uns umzingelt. Hunderte! In jede Richtung, soweit das Auge blickt. Wir sind massiv in der Unterzahl und müssen all unsere Fertigkeiten unter Beweis stellen, um hier lebend rauszukommen. Was klingt wie ein Last-Minute-Weihnachtseinkauf, beschreibt in Wirklichkeit die gewaltigen Schlachten, die wir immer wieder im Rollenspiel Die Zwerge ausfechten. Mit nur gerade vier Helden nehmen wir ganze Heere auseinander, lassen Horden von Untoten oder Orks durch die Luft fliegen, von Klippen segeln und in Einzelteile zerplatzen.

Ob wir überleben, hängt nicht nur von unserem taktischen Geschick und unserer Auswahl der Charaktere und Fähigkeiten ab, sondern auch von unseren Entscheidungen in der Story. Und die ist ein weiteres Highlight des Spiels. Die Geschichte des Protagonisten Tungdil Bolofar spielt sich beinahe wie eine Art interaktives Hörbuch. Die spannende Handlung fesselt uns und ist so großartig vertont, dass wir gar nicht genug davon bekommen. Die Hauptstory von Die Zwerge basiert auf dem Fantasy-Bestseller von Mar-

kus Heitz. Fans des Romans bekommen hier ein tolles Spiel zum Buch mit vielen Anspielungen, alle anderen eine der besten Rollenspiel-Geschichten der letzten Jahre – die auch ohne Vorkenntnisse begeistert und stets verständlich bleibt.

Ganz großes Fantasy-Kopfkino

Hauptfigur Tungdil ist unter Menschen aufgewachsen. Sein Wissen über andere Zwerge hat er aus Büchern. Als er in die Welt hinauszieht, ist er genauso unerfahren wie der Spieler selbst und lernt erst nach und nach, was es bedeutet, ein »Unterirdischer« zu

sein. Das ist erzählerisch clever, weil wir uns so wunderbar in ihn hineinversetzen können. Menschen reagieren auf ihn oft misstrauisch, ängstlich oder feindselig. Und unser Handeln bestimmt, ob wir neue Freunde und Verbündete finden.

Diese Storysequenzen spielen sich auf der Weltkarte ab. Dort wandern wir von einem Reiseziel zum nächsten, während ein Erzähler beschreibt, was wir erleben und was sich um uns herum abspielt. Anstelle einer detaillierten, frei begehbaren Spielwelt gibt's also Kopfkino, aber das stört uns nicht im geringsten. Die professionellen



Auf der grafisch etwas schmucklosen Weltkarte wählen wir das nächste Ziel, während ein Erzähler sieht stimmungsvoll beschreibt, was gerade um uns herum geschieht.



Bereits in der Prolog-Schlacht bekommen wir es mit Dutzenden Feinden zu tun und müssen geschickt unsere Spezialfähigkeiten einsetzen.

deutschen Sprecher erwecken die spannenden Geschichten und Nebenmissionen zum Leben, auch wenn sich hier und da Stimmen wiederholen. Die Haupthandlung ist an die Buchvorlage gebunden, dennoch gewährt das Spiel reichlich Entscheidungsfreiheit mit spürbaren Konsequenzen. Riskieren wir Leib und Leben für ein Dorf, das von marodierenden Orks überfallen wird, finden wir dort möglicherweise Verbündete für unsere nächste Schlacht oder eine Nebenaufgabe.

Harte Entscheidungen, harte Folgen

Wir bestimmen, wie sich Tungdil in jeder Situation verhalten soll. Verbringen wir die Nacht ohne vorherige Sicherheitsvorkehrungen an einem scheinbar verlassenem Rastplatz? Oder nächtigen wir lieber gut versteckt? Im Extremfall kann eine falsche Entscheidung dazu führen, dass uns eine Grünhaut hinterrücks die Kehle durchschneidet. Das soll gar nicht heißen, dass es Die Zwerge darauf anlegt, das Abenteuer

zur Qual zu machen. Aber jede Entscheidung will wohl überlegt sein – wer clever spielt, hat es bedeutend einfacher.

Unser Verhalten beeinflusst auch das Verhältnis unserer Partymitglieder zueinander. Wer Seite an Seite mit Gefährten kämpft, die er gut leiden kann, erhält beispielsweise Aktionspunkte-Boni und schlägt sich besser. Fühlt sich eine Schlacht mal unschaffbar schwierig an, lohnt es sich, den Bewohnern umliegender Dörfer bei ihren Problemen zu helfen, Mitstreiter zu finden oder unterwegs ein paar Söldner anzuheuern. Von den 15 spielbaren Helden dürfen nämlich immer nur vier Stück gleichzeitig in den Kampf. Da ist ein wenig computergesteuerte Dorf- oder Söldner-Unterstützung nie verkehrt.

Nichts für Heldentüftler

Auf dem Schlachtfeld steuern wir Tungdil und drei seiner Kameraden. Für jeden Charakter schalten wir durch Stufenanstiege maximal sechs Fähigkeiten frei. Manchmal

ist ein neuer Skill fest vorgegeben, in anderen Fällen müssen wir uns für eine von zwei Fähigkeiten entscheiden und zum Beispiel zwischen einer Flächenattacke und einem mächtigen Angriff gegen Einzelziele wählen. Aus den freigeschalteten Skills dürfen wir pro Charakter allerdings nur jeweils drei Stück mit in die Schlacht nehmen. Zudem bekommt jeder Held wahlweise einen Trank oder einen Talisman verpasst und erhält so etwas Heilung oder vorübergehende Buffs für bessere Verteidigung, mehr Aktionspunkte für Spezialangriffe und so weiter. Mehr Anpassungsmöglichkeiten gibt es nicht. Wer bei Rollenspielen viel Wert auf Beutejagd, Werte-Optimierung und Inventarmanagement sucht, ist bei Die Zwerge definitiv an der falschen Adresse.

Zwerge machen Schaden

Die Zwerge lebt von seiner großartigen Story und seinen tollen Texten. Zumindest bei einigen Ingame-Beschreibungen und bei der Grammatik schaut man aber besser nicht ganz so genau hin. Immer wieder gibt uns das Spiel Tipps wie: »Fähigkeit X macht viel Schaden.« Das mag stimmen, trotzdem ist diese Wortwahl in einem ansonsten fantastisch geschriebenen Spiel etwas unglücklich. Auch mit »das« und »dass« steht Entwickler King Art Games ein wenig auf Kriegsfuß. Dass wir solchen Kleinkram aber überhaupt erst erwähnen, spricht für die ansonsten hervorragende Qualität des Spiels. Größere Bugs oder gar Spielabstürze sind uns dagegen keine untergekommen. Und in einer Zeit, in der es fast schon normal ist, dass man für Spiele zum Release-Tag Patches herunterladen muss, die oft größer sind als die komplette Installation an sich, sind wir gleich doppelt happy, wenn ein Titel mal voll funktionsfähig ausgeliefert wird. Recht so!



Beim Einsatz von Flächenzaubern müssen wir aufpassen, dass wir keine Verbündeten erwischen.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Für mich ist der beste Teil des Spiels ganz klar die Story. Ich wollte die komplette Weltkarte abgrasen, wirklich jede noch so kleine Nebenmission mitnehmen und dem Erzähler und den Dialogen Tungdils und seiner Gefährten lauschen. Und das sage ich als eigentlich notorischer Questtext-Wegklicker. Die etwas angestaubte Optik stört mich deshalb überhaupt nicht. Nicht ganz so begeistert bin ich persönlich von den riesigen Gefechten. Die sind zwar unterhaltsam, mir fehlt es aber an taktischer Tiefe. Aber das Rollenspiel findet in Die Zwerge eben nicht auf dem Schlachtfeld oder in Heldenmenüs statt, sondern dort, wo ich Entscheidungen fällen und die Konsequenzen tragen muss. Und das gelingt derart gut, dass Die Zwerge für mich persönlich einer der größten Geheimtipps dieses Spielejahres ist.

Immerhin sind die Helden sowohl von ihren Fähigkeiten her als auch optisch recht abwechslungsreich designt. Entsprechend gibt's nicht nur zwergentypisch Kloppe mit der Axt oder dem Kriegshammer, sondern auch etwas Zauberei, Fernkampf oder einen fiesen Dolchstoß von hinten. Einer der Nahkämpfer besitzt zum Beispiel die passive Charaktereigenschaft, dass ihn niemand leiden kann, weshalb er bevorzugt von Feinden angegriffen wird. Das ist gleichermaßen praktisch wie lustig, aber weit von der Komplexität eines Pillars of Eternity entfernt.

Vier gegen Hunderte

Gleiches gilt für die Kämpfe, die dennoch eine Menge Laune machen: Monster stürmen gleich dutzendweise auf uns zu, gerne mischt auch mal der eine oder andere Boss mit, während Fernkämpfer von allen Seiten Pfeile auf uns herabregnen lassen. Mit der Leertaste pausieren wir die Echtzeitkämpfe



Hier müssen wir in einer Nebenmission ein Dorf vor Orkplünderern schützen.

und erteilen unseren Helden Befehle. Dabei klatschen wir mit vielen Attacks gleich rudelweise Gegner weg, müssen dabei aber höllisch aufpassen, nicht aus Versehen auch eigene Teammitglieder zu erwischen.

Gibt ein Held den Löffel ab, ist der Kampf verloren, und wir fangen ihn wieder ganz von vorne an. Es ist für gewöhnlich auch nicht damit getan, einfach alle Monster umzuwaschen. Oft beschützen wir nebenher noch Dorfbewohner vor Feinden oder retten sie aus brennenden Gebäuden. Beißen zu viele NPCs ins Gras, war's das. Unsere Testversion war stellenweise wirklich brutal schwer, Entwickler King Art Games hat allerdings bereits einen Release-Patch versprochen, der das Balancing noch optimieren soll.

Wer zuhören kann, ist im Vorteil

Zwischen den großen Schlachten und dem Erkunden der Weltkarte erforschen wir zudem immer wieder sehr kleine, aber dafür stimmungsvoll inszenierte Ruinen, Wälder und Dörfer. Dort lösen wir gelegentlich kleine Puzzles, treiben Handel, unterhalten uns mit NPCs und lauschen vor allem den Beschreibungen des Erzählers, der jedes noch so kleine Detail um uns herum ausführlich beschreibt. Wie seinerzeit in Bastion sorgt dies für ein einzigartiges Spielerlebnis, bei dem uns ein Sprecher die Elemente näher

bringt, die uns die Spielgrafik nicht zeigen kann. So man sich denn darauf einlässt. Die Zwerge lebt vor allem durch seine Geschichte, und die erfordert viel Lesen beziehungsweise Zuhören. Theoretisch kann man sich auch durch die Handlung klicken, um möglichst schnell von einer Schlacht in die nächste zu gelangen. Das verkürzt aber nicht nur die rund 20-stündige Kampagne, sondern nimmt den Zwergen auch viel von ihrem Reiz. Richtig Spaß macht es erst, wenn man sich Zeit nimmt und die Reise durch das Geborgene Land genießt. ★



Wir müssen Dorfbewohner nicht unterstützen. Heldentum wird aber für gewöhnlich belohnt.

DIE ZWERGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Q9650 / AMD Phenom X4 940	Core i7-3770 3,9 GHz / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon 7870	Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 25 GB Festplatte	8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hervorragende Sprecher
- coole Physikeffekte in Kämpfen
- klasse animierte Zwischensequenzen
- recht detailarme Texturen
- optisch unspektakuläre Weltkarte

SPIELDESIGN

- viel Entscheidungsfreiheit
- abwechslungsreiche Missionen
- spektakuläre Kämpfe gegen riesige Gegnermassen
- tolles Erzählersystem
- sehr simple Charakterentwicklung

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- bewusst übermächtige, spaßige Skills
- Entscheidungen wirken sich spürbar aus
- stellenweise brutal schwer
- keine Speichermöglichkeiten in Kämpfen

ATMOSPHÄRE / STORY

- großartige Story nach Bestseller-Vorlage
- auch die Nebenmissionen sind spannend
- Sprecher erzeugen Kopfkino
- viele liebenswerte Charaktere
- herrlich fieser Antagonist

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- Entscheidungen erhöhen Wieder-spielwert
- 15 spielbare Helden
- erforschbare Gebiete sind klein
- wenig Aufrüstmotivation, nur Tränke und Talismane

FAZIT

Liebevoll inszeniertes Rollenspiel mit großartiger Story, orchestrallem Soundtrack und riesengroßen, chaotischen Massenschlachten.

