

## War for the Overworld

## KONTROLLBESUCH IM UNTERGRUND

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Subterranean Games** Entwickler: **Brightrock Games** Termin: **2.4.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

**Zwei Jahre nach dem Launch des inoffiziellen Dungeon-Keeper-Nachfolgers finden wir im finalen Test des Kerkerbauspiels zwar keine Bugs mehr, aber auch wenig Eigenständigkeit.** Von Manuel Fritsch

Im Verlauf unserer Spielerkarriere haben wir als Held massenhaft Dungeons ausgeräumt, Kerker-Endbosse verbannt und unzähligen Schergen den Kopf von den Schultern geholt. Vor rund 20 Jahren drehte ein Spiel den Spieß um: Dungeon Keeper. Dort waren wir das Böse, der Kerkermeister, der die nichtsahnenden Helden in Fallen lockt.

Seit Jahren warten Fans auf eine echte Fortsetzung des Klassikers, bislang vergeblich. Abhilfe verspricht ein junges, internationales Team aus Hobbyentwicklern. Ihr Ziel: Dungeon Keeper 3 selbst zu programmieren. In einer erfolgreichen Kickstarterkampagne sammeln sie über 200.000 britische Pfund für ihr Spiel War for the Overworld ein – und den offiziellen Segen des Serienerfinders Peter Molyneux. Das Spiel verlässt im April 2015 den Early Access auf Steam. Unsere Testversion damals ist von unzähligen Bugs geplagt, wir raten zunächst ausdrücklich vom Kauf ab. Etwas mehr als zwei Jahre später gibt es nun den seinerzeit versprochenen Kontrollbesuch mit Wertung.



Der grün pulsierende Dungeon-Kern ist das Herzstück unseres Kerkers und muss um jeden Preis verteidigt werden. Wenn die edlen Helden ihm zu nahe kommen, wird es brenzlich.

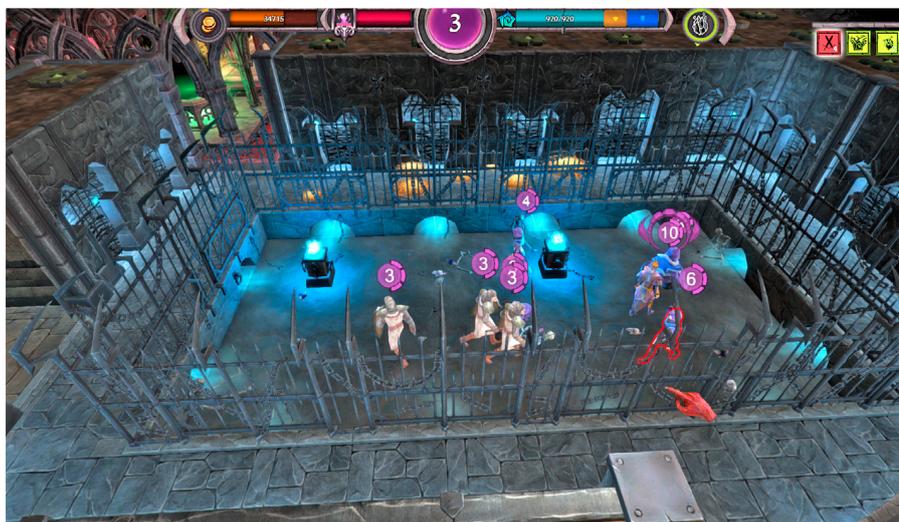
**Fast wie früher**

Kaum starten wir die erste Mission, überrollt uns sofort eine heftige Nostalgiewelle. Es ist fast alles genauso, wie wir es aus Dungeon Keeper in Erinnerung haben: Die leicht schiefen Wände, das flackernde Licht der Kerkerbeleuchtung, der metallische Klang von hämmernden Pickeln. Zusätzlich wird das wohlige Retrogefühl von einer altbekannten Stimme aus dem Off unterstrichen, die uns mit einem »Welcome Back, Underlord« begrüßt. Das Studio konnte nämlich den Briten Richard Ridings als Sprecher für

diese Rolle gewinnen, der bereits in Dungeon Keeper 1 und 2 dem Mentor im englischen Originalton seine markante Stimme lieh. Ein cleverer Einkauf der Entwickler.

Die ersten Mausklicks in Overworld fühlen sich ebenfalls wie ein »nach Hause kommen« an. Ein Blick auf die rote Dämonenhand auf dem Bildschirm, und wir sind zurück in den 90ern und wissen sofort, was zu tun ist. Ohne Umschweife markieren wir Geröll-, Stein- oder Goldaderfelder und legen einen groben Bauplan für unser zukünftiges Dungeon-Meisterwerk an. An die markierten Stellen wuseln daraufhin sofort eifrige Arbeiter, um die Flächen freizubuddeln und den Boden mit Fliesen auszulegen.

Erst dann können wir dem Raum eine Bestimmung geben und ihn zum Beispiel in eine Bibliothek, eine Trainingshalle oder eine Folterkammer verwandeln. Jeder Raum lockt dabei unterschiedliche Untertanen an, deren Bedürfnisse nach Geld, Nahrung und einem entsprechenden Arbeitsplatz befriedigt werden sollten. In der Theorie klingt das nach anstrengendem Mikromanagement, in der Praxis genügt es, den Schergen einen Schlafplatz und etwas zu Essen bereitzustellen. Überhaupt spielt der ganze Manager-Aspekt eine deutlich geringere Rolle als angenommen. Es macht kaum einen Unterschied, wie weit das Gefängnis von der Folterkammer entfernt ist oder wie lange der Weg vom Trainingsraum zur Kneipe ist. Hier wäre deutlich mehr drin gewesen.



Gegnerische Einheiten schlagen wir im Kampf nur bewusstlos. Unsere Imps tragen sie dann ins Gefängnis, solange dort genug Platz für die »Beute« ist.

## Erweiterungen und DLC

Zum Zeitpunkt unseres Tests (Patch 1.6.2.) steht laut der Entwickler nur noch ein letztes großes Update 2.0 aus, das parallel zum nächsten DLC veröffentlicht werden soll, danach werde man sich neuen Projekten zuwenden. Viele Fanwünsche wurden in den letzten Jahren mit den Aktualisierungen bereits hinzugefügt: Ein Map-Editor oder variable Spielgeschwindigkeit etwa, aber auch neue Rituale. Vor allem Feintuning und Bugfixing haben das Spiel nach dem Release deutlich runder gemacht.

Die Kritik an der zu RTS-lastigen Kampagne haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und zumindest in den bereits verfügbaren DLCs berücksichtigt. Die beiden kostenpflichtigen Addons Heart of Gold (Minikampagne mit 4 neuen Missionen) und auch der aktuellste DLC My Pet Dungeon konzentrieren sich deutlich stärker auf den Baumodus. Der Pet-Dungeon-DLC besteht nur noch aus einer Sandbox, in der viel Fläche zur Verfügung steht.

### Baumeister in der Offensive

Die Singleplayer-Kampagne bildet das Herzstück des Spiels und umfasst 13 abwechslungsreiche Missionen, die uns aber nach dem Durchspielen (gut 15 Stunden) etwas unzufrieden zurücklassen. Meistens wird von uns erwartet, die eigene Dungeon-Infrastruktur rudimentär aufzubauen, bis wir mit genügend Einheiten den Dungeon-Kern des Gegners angreifen und vernichten können. Die Ausgestaltung und Perfektionierung des eigenen Kerkers wird dabei häufig vom Level- und/oder Missionsdesign unterbunden. Mal ist es ein Zeitlimit, das kein überlegtes und langsames Planen der Dungeons er-



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



Seit über 16 Jahren warte ich sehnsüchtig auf Dungeon Keeper 3. Die mobile Variante empfand ich als persönliche Beleidigung. Dass in dieser Sehnsucht nach einem legitimen Nachfolger auch viel nostalgische Verklärung mitschwingt, zeigt War for the Overworld. Bisher kam nichts näher an das Originalspielgefühl heran, dennoch bin ich nicht zufrieden. Warum? Nun, das Spiel ist bis auf ein paar sehr dezente Änderungen kaum mehr als ein fast schon dreistes Dungeon-Keeper-2-Remake ohne Lizenz und Maskottchen Horny. In dieser Form stillt es den jahrelang aufgebauten Hunger nach »so einem Spiel« zwar für ein paar Tage sehr gut, aber es fehlt an Eigenständigkeit, Mut und frischen Ideen. Anfang der 2000er wäre Overworld sicherlich als Dungeon Keeper 3 durchgegangen, heute nicht mehr. Das Warten geht also weiter.



In den Kämpfen können wir mit Blitz- und Heilzaubern aktiv mitwirken, solange der Raum uns gehört. Die Fliesenfarbe zeigt an, wer an dieser Stelle der Herr im Kerker ist.

laubt, mal sind es bereits vordefinierte Räume, die genutzt werden müssen. Oder die Levelbegrenzung lässt zu wenig Platz.

Zwar sorgt diese Durchmischung im Missionsdesign für Abwechslung, im Gegensatz zur Erwartungshaltung (und zum Vorbild) schauen wir aber nur sehr selten dabei zu, wie eine Heldentruppe den Dungeon betritt und in unsere Fallen tappt. In den meisten Missionen dient die eigene Dungeon-Infrastruktur nur dazu, schnell möglichst viele Kreaturen anzuwerben und zu trainieren, um diese dann mit dem Aufstellen einer Angriffsflage im »Masse statt Klasse«-Prinzip ins feindliche Territorium zu werfen und darauf zu hoffen, dass dieser Pulk aus dem Chaos irgendwie siegreich hervorgeht.

War for the Overworld hat keine direkte Einheitensteuerung. Wie auch im Original können wir lediglich Einheiten ohrfeigen, um sie zu »motivieren«. Oder sie direkt am Schopf packen und in einen Raum oder direkt vor feindliche Truppen werfen. Als Hommage an das Original ist es wieder möglich, Kreaturen zu übernehmen und den Dungeon aus ihren Augen zu erleben.

### Kann denn Skillen Sünde sein?

Eine der wenigen Veränderungen zur Spielmechanik des Vorbilds ist der Fertigkeitenbaum. In drei Bereichen können wir im Spiel von Kultisten erforschte »Sins«-Punkte in Fähigkeiten investieren. Sie schalten neue Raumtypen, Zaubersprüche oder Fallen frei. Das Problem: Ein Großteil dieser Fähigkeiten wird kaum gebraucht. Man merkt, dass das Spiel mit einem starken Fokus auf den Multiplayer-Modus entwickelt wurde. Dort gewinnt es durch die vielen Zaubersprüche und Fähigkeiten durchaus an taktischer Tiefe – reine Solospieler werden von der großen Auswahl jedoch eher erschlagen.

### Dungeon Keeper 2.5 HD Remix

Nein, War for the Overworld ist nicht Dungeon Keeper 3. Dafür fehlt es dem Indieprojekt an einer großen Portion Eigenständigkeit und neuen Ideen. Die Figuren im Spiel sind

kaum mehr als austauschbare Abziehbildchen aus dem Standardrepertoire der Fantasywelt. Immerhin: Die Entwickler haben ihr Versprechen gehalten und das Spiel in den Jahren nach dem misslungenen Release kontinuierlich verbessert und einen wirklich soliden, gut spielbaren und inzwischen fast bugfreien Dungeon-Keeper-2-Klon geschaffen, der für mehrere Stunden Spaß macht. Einen »richtigen« Nachfolger sollten sich Käufer jedoch nicht erhoffen. ★

## WAR FOR THE OVERWORLD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 4330TE / A6 6400K  
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5670  
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3740T / AMD FX 4170  
Geforce GTX 660 Ti / Radeon R9 270  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 Kampagne komplett vertont 🟢 Soundkulisse 🟢 vielfältige Räume und Fallen 🟢 charakterlose Kerkerbewohner 🟢 Modelle und Texturen detailarm

### SPIELDESIGN



👍 unverwüthliches DK-Prinzip 🟢 abwechslungsreiche Kampagne 🟢 umfangreicher Fertigkeitenbaum 🟢 Kerkerbau in den Hintergrund 🟢 schwer lesbare Symbole, fummelige Menüs

### BALANCE



👍 Kampagne führt neue Spielelemente ein 🟢 anpassbare Spielgeschwindigkeit 🟢 zu viele Skills und Fähigkeiten 🟢 Kampagne fordert bestimmten Spielstil 🟢 chaotische Massenkämpfe

### ATMOSPHERE / STORY



👍 wohlige Dungeon-Atmosphäre 🟢 DK-Veteranen fühlen sich sofort heimisch 🟢 wenig Eigenständigkeit 🟢 unmotivierte Rahmenhandlung 🟢 wenig »Leben« in Dungeons

### UMFANG



👍 13 Kampagnenmissionen 🟢 Map-Editor 🟢 Sandbox- und Skirmish-Modus 🟢 viele Multiplayer-Varianten 🟢 unterhaltsame Unlocksables

### FAZIT

**Nostalgischer, innovationsarmer Kerkertrip für Dungeon-Keeper-Fans mit nur dezerten Veränderungen am zeitlosen Spielprinzip.**

