

Digitales | Games: Drei Action RPGs

Als großer Freund von Action RPGs und Hack'n'Slay-Exzessen wirft **RUDOLF INDERST** diese Woche seinen scharfen Abenteurer-Blick auf gleich drei Spiele: ›Hunted: Die Schmiede der Finsternis‹, ›Dungeon Hunter: Alliance‹ und ›Dungeons & Dragons: Daggerdale‹. Tränke auffüllen nicht vergessen, jetzt geht es los.

Ich gebe es unumwunden zu: Ich kann von dieser Sorte Spiel einfach nicht genug bekommen. Egal, ob ›Baldur's Gate: Dark Alliance‹, ›Champions of Norrath‹ oder ›Titan's Quest‹ – irgendwo war immer noch eine Kiste zu öffnen, ein Schalter umzulegen und ein Monster zu vertrimmen. Action RPGs bedienen zwei Spielertypen gleichermaßen – Sammler und Jäger. Es hat schon einen Grund, warum Tausende von Menschen immer noch fröhlich ›Diablo II‹ spielen und noch mehr auf den Nachfolger warten. Da kam es mir sehr gelegen, dass gleich Kandidaten aus dem Fach einigermaßen zeitgleich bei mir anklopften.



Da wäre zum Ersten der Retail-Titel ›Hunted: Die Schmiede der Finsternis‹. Dieser wurde im Vorfeld oft als Fantasy-›Gears of War‹ aufgrund seiner Nähe zu Actiontiteln beschrieben. Es herrscht finsterstes (und vor allem fiktivstes) Mittelalter. Schreckliche Kreaturen haben sich aus den Tiefen der Erde erhoben, überall im Land verschwinden Menschen spurlos. Mit der Hoffnung auf unermessliche Schätze stellen sich die Söldner Elara und Caddoc einer gewaltigen Aufgabe: Sie sollen herausfinden, wohin die unschuldigen Bewohner gebracht wurden. Tatsächlich sind nicht wenige Dialogzeilen zwischen den beiden Protagonisten recht unterhaltsam, auch wenn hier die alte Regel gilt – nicht auf die deutsche Synchronisation setzen.

Mitunter zaubert die ›Unreal 3‹-Grafikengine Beachtenswertes auf den Bildschirm, genauso häufig allerdings fühlt man sich in ein Stück Software aus dem Jahr 2005 zurückversetzt. Passend dazu ein Satz aus dem guten ›Edge Magazine‹: »Like a horse swishing its tail with futile persistence, Hunted never manages to rid itself of bugs.« Die Möglichkeit, den Titel zusammen anzugehen, auch offline, versöhnt einigermaßen, aber das alleine kann die Mittelmäßigkeit des Spieldesigns nicht verbergen. Hier hat das Marketing ganz klar den Mund zu voll genommen.

Uuuund Action!



Der zweite Besucher, mit Namen ›Dungeon Hunter: Alliance‹, ist ein Download-Titel für die Playstation 3 aus dem Hause Gameloft, die erstaunlich schnelle wachsen und ihre Fühler in alle Richtungen gleichzeitig ausstrecken. Wenn dabei öfter so etwas wie ›Dungeon Hunter: Alliance‹ dabei herauskommt, soll es mir recht sein. Die Spielbeschreibung liest sich wie Action RPG 101 und wartet am Ende mit einem wilden Twist auf: »Stelle dich der Welt von Gothicus und seinen Horden von Kreaturen allein oder in Teams aus bis zu vier Helden.

Hauptauftrag, Nebenaufträge und die unzähligen einzusammelnden Elemente bieten stundenlangen Spielspaß in einem großartig modellierten, düsteren Universum. Weise das Böse in die Tiefen der Hölle zurück und vereitle die zerstörerischen Ambitionen einer tyrannischen Königin ... die einst deine Geliebte war!« Die einst meine Geliebte war? Fantasy-Soap-Freunden soll es recht sein – hier wird es persönlich. Von allen drei Titeln stellt sich hierbei am ehesten das bekannte Monster-Kiste-Ausrüstungs-Prinzip ein. Grafik, Sound und Skript ordnen sich der Gameplay-Mechanik brav unter, 50 Euro hätte der Titel wohl zu Zeiten einer Playstation 2 im Handel gekostet.



Zu guter Letzt hatte ich ›Dungeons & Dragons: Daggerdale‹ zu Gast. Sicherlich schleppt dieses Stück Download-Software für die Xbox 360 das größte Erbe mit sich herum. Das Dungeons & Dragons-Universum in ein paar Sätzen beschreiben zu wollen, wäre absolut lächerlich. Es ist daher zu unterlassen. Sagen wir einfach, nicht wenige Freunde von Rollenspielen (egal, ob Pen & Paper oder vor dem Bildschirm) sind mit der Welt von D&D äußerst vertraut. Schade, dass dann diese Lizenzgurke den

Home Invader gibt.

Der Titel erweckt eine offene Version von ›Dungeons & Dragons 4. Edition‹ zu äußerst durchschnittlichem Leben. Man erkundet Dalelands in den Vergessenen Reichen und startet die Reise in den abgelegenen Desertsmouth Mountains. Von den schwefelhaltigen Katakomben der Minen von Tethyamar bis zu den schwindelerregenden Höhen des Turms des Nichts, bietet ›Dungeons & Dragons: Daggerdale‹ eine sehr schlichte Herausforderung, die auch die wenigstens Abenteurer fordern dürfte.

Die angespannte Geschäftsfrau und der Praktikant bei REWE können also beide ruhigen Gewissens die Playstation anwerfen und einen Blick auf ›Dungeon Hunter: Alliance‹ werfen und noch jeweils einen Vertrauten hinzuziehen - zu viert spielen ist nämlich möglich. Haben Sie dann keine Lust mehr auf Semi-Top Down, greifen sie auf der Xbox zu ›Hunted: Die Schmiede der Finsternis‹ und freuen sich über das Cover-System. Wenn dann wirklich noch Zeit übrig sein sollte, riskiert man - etwas widerwillig - noch einen Blick auf ›Dungeons & Dragons: Daggerdale‹.

Die üblichen Fantasie-Klischees erfüllen alle drei Titel, stets wird die Rechnung vermeintlich hässlich = vermeintlich böse aufgemacht, Rüstungen für Frauen sind engst geschnitten und, ach, Ihr kennt doch den Rest oder?

| [RUDOLF INDERST](#)