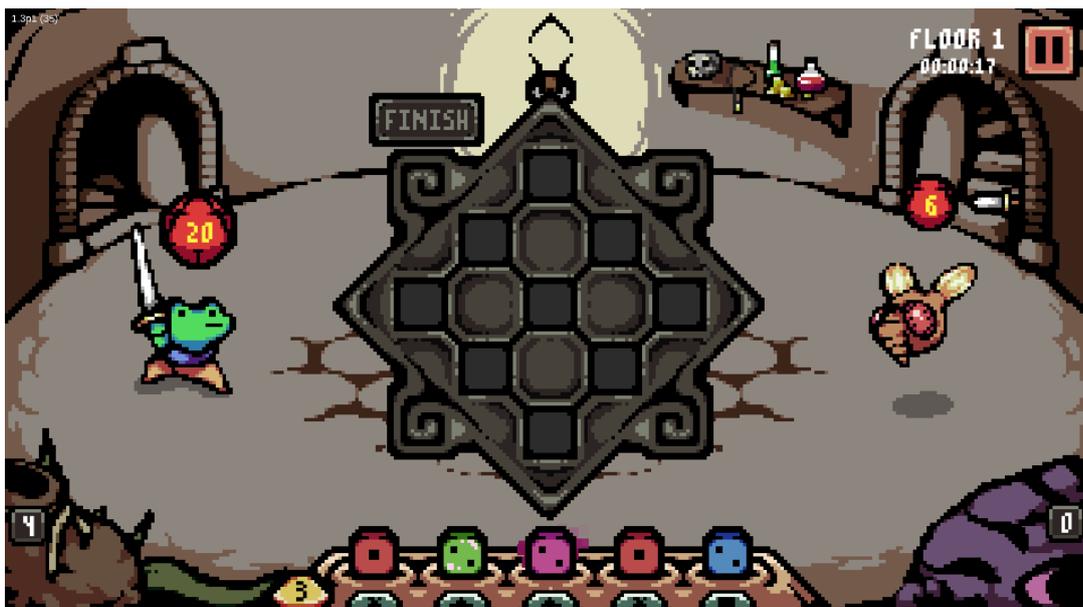




Die in the Dungeon

Description

Deckbuilder haben seit **Slay the Spire** deutlich an Popularität gewonnen. Das Roguelike **Die in the Dungeon** schickt einen bewaffneten Frosch ins Rennen durch 20 knifflige Dungeonlevel.



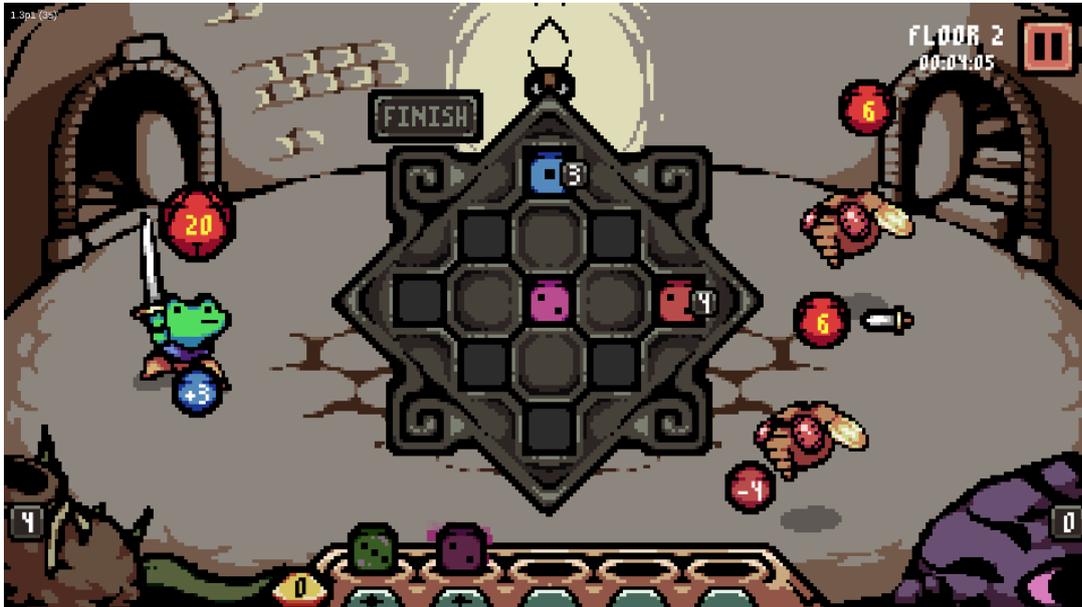
Das erste Level von **Die in the Dungeon**. Noch strotzt der kleine Frosch vor Gesundheit.

Würfel statt Karten

Der mit Unity erstellte Deckbuilder **Die in the Dungeon** macht einige Dinge erfrischend anders. Nicht nur dass der Held ein bewaffneter Frosch ist, sondern auch die Spielmechaniken wirken auf mich originell und unverbraucht. Als erstes ist da der Umstand, dass es ein Deckbuilder ohne Karten, sondern dafür mit Würfeln ist. Von diesen gibt es insgesamt 4 verschiedene Sorten. Die roten Würfel verursachen Schaden beim Gegner, die grünen heilen uns und die blauen geben uns Block (also Rüstung). Dabei bleibt der Block während eines Kampfes so lange bestehen, bis der Frosch Schaden

nimmt. Spannend wird es mit den violetten Würfeln, denn diese erhöhen die Werte der anderen verwendeten Würfel um ihre Augenzahl.

Weiterhin originell ist für mich das Schlachtfeld in der Mitte des Spielfeldes. Denn um die Würfel auszuspielen, zieht man sie mit der Maus in genau dieses Schlachtfeld. Doch damit man auch ein wenig nachdenken muss, kann man nicht alle fünf Würfel auf das Schlachtfeld ziehen, sondern jeweils nur bis zu drei – die restlichen beiden verbleiben für die nächste Runde.



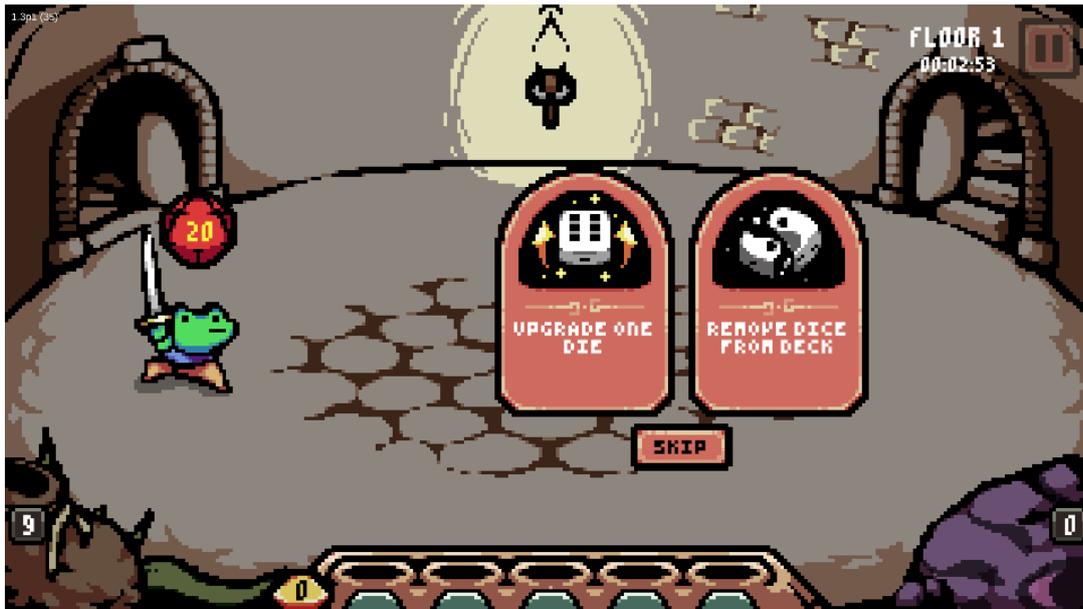
Die violette Zwei pusht unseren Block (blau) und unseren Angriff (rot)

Auf die Farbe kommt es an

Während die Grundfarben grün, blau und rot auf dem Schlachtfeld unabhängig von ihrer Position funktionieren, haben die violetten Würfel spezielle Nachbarfelder, auf die sie wirken. So wirken die violetten Einer auf direkt benachbarte oder die violetten Zweier auf 2 Felder entfernte Würfel. Allerdings ist ein boosten von Boosts nicht möglich. Dafür kann man aber bis zu zwei Boosts auf ein Grundfarbenwürfel anwenden.

Das klingt jetzt kompliziert, spielt sich jedoch recht einfach, zumal die geboosteten Felder optisch angezeigt werden.

Nach Abschluss eines Kampfes kommt es zu einer Belohnung, bei der man aus zwei Preisen wählen kann – zum Beispiel einen unerwünschten Würfel aus dem Deck entfernen, einen neuen Würfel hinzunehmen, einen Würfel upgraden oder sich heilen bzw. das HP-Max erhöhen.



Zufällige Belohnungen gibt es bei jedem Kampfe

Frosch vs. Monster

Mit diesen Mechanismen hat **Die in the Dungeon** alles, was ein Roguelike-Deckbuilder braucht. Die Gegner sind abwechslungsreich und variieren vom einfachen Brummer über sich heilende Rieseninsekten bis hin zu blockenden Unholden. Man trifft auch auf spezielle Gegner mit Einfluss auf das Schlachtfeld. Allerdings – ist der kleine Frosch einmal auf 0 HP runter ist das Spiel zu Ende. So ging es mir auch bei meiner ersten Partie, wenn auch erst in der zweiten Hälfte der 20 Dungeonlevel.

Dabei machen die Level durchaus Vergnügen. Ein erfolgreicher Kampf und ein Upgrade des Decks sind wohl verdiente Erfolgserlebnisse – und obwohl eine komplette Partie vielleicht nur 30 Minuten dauert, sind die sich ergebenden taktischen Aufgaben knifflig, bleiben jedoch kurzweilig. Die Musik ist passend, wenn sie nervt kann der Sound in den Optionen ausgeschaltet werden.

Die in the Dungeon ist kein Spiel, das mich bis ins Mark fasziniert, aber es macht Einiges auf originelle Weise richtig und überzeugt durch einen durchdachten Spielverlauf. Mit ungefähr 30 Minuten Spielzeit je Durchgang ein netter kniffliger Deckbuilder für zwischendurch.

Positiv

- + kniffliger roguelike Deckbuilder
- + reichlich taktische Möglichkeiten
- + mehrere unterschiedliche Gegnertypen mit Eigenheiten

Negativ

- Sound
- Spielmechanik
- Grafik

+ passender Sound, abstellbar

+ originelle Umsetzung mit Schlachtfeld und Würfeln statt Karten

Informationen:

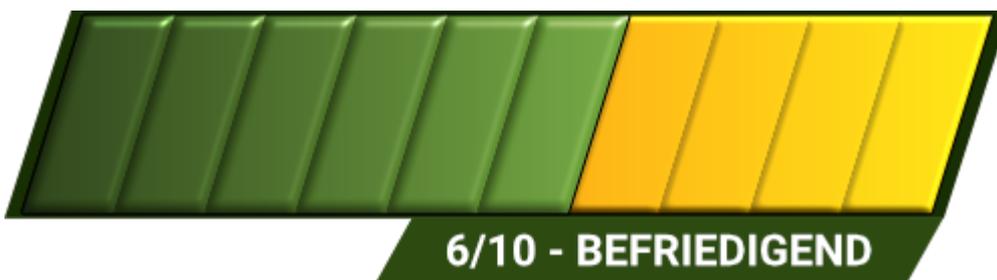
Spielname: Die in the Dungeon

Entwickler: Code by [@jaungardener](#) and [@yomellamoyorch](#)

Jahr: 2021

Plattform: Browser / als Download Windows, Linux, Mac

Link: [Die in the Dungeon](#)



Date Created

14. Oktober 2021

Author

harald