

# EINE RUNDE ERWEITERUNG

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Crate Entertainment** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **27.3.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**



## Das zweite Addon für Grim Dawn soll das Hit-Spiel abrunden. Tatsache oder leeres Versprechen?

Von Benjamin Danneberg

Im Februar 2016 entließ Titan-Quest-Macher Crate Entertainment ein neues Hack&Slay namens Grim Dawn aus einer fast fünfjährigen Early-Access-Phase. Das neue Beute-Universum Cairn traf einen Nerv, es platzierte sich zwischen Path of Exile und Diablo 3: Detailliertes Weltdesign, vielschichtige und komplexe Charakterentwicklung sowie eine ernsthafte und düstere Präsentation erzeugten einen Hit, der auf Steam 90 Prozent positive Bewertungen verbuchen kann.

Mit der Erweiterung Ashes of Malmouth legte das amerikanische Studio nach und sattelte zwanzig Stunden Story, zwei Klassen und jede Menge neue Gebiete obendrauf. Das zweite Addon Forgotten Gods könnte jetzt die letzte große Erweiterung sein: Crate Entertainment gab an, dass sich Forgotten Gods schon sehr gut verkaufen



Augen zu und durch? Nein: Das Addon Forgotten Gods rundet Grim Dawn sehr schön ab.

müsse, um weitere Inhalte zu rechtfertigen. Außerdem habe man das Gefühl, mit Forgotten Gods sei die Spielwelt Cairn abgerundet und fertig. Ist Grim Dawn denn nun wirklich ein rundes, komplettes Erlebnis, oder fehlen noch wichtige Elemente zum Evergreen?

**Sanfter Einstieg für Neulinge und Veteranen**  
Anders als das vorangegangene Addon Ashes of Malmouth müssen wir uns nicht erst durch den gesamten Konflikt zwischen den Dämonenvölkern der Chthonians und Aetherials prügeln, um die neuen Inhalte zu



Der Eidwahrer ist vielleicht die beste Neuigkeit im Spiel: schlicht, effektiv, schlagkräftig.

erleben. Es reicht völlig aus, den ersten Akt durchzuspielen, der als Einführung dient und Neulinge sowie Wiedereinsteiger auf Kurs bringt. Wie schon im Grundspiel lernen wir hier Stück für Stück alles Wichtige. Also wie wir Quests annehmen, Monster verkloppen, die sogenannten Masteries auswählen, den Charakter vernünftig aufbauen und die Fertigkeiten aus dem zusätzlichen Devotion-System freischalten und einsetzen.

Wenn wir den ersten Boss gelegt haben, erscheint im Stützpunkt Devils Crossing ein geheimnisvoller Abgesandter. Der fragt uns, ob wir bereit sind, den braven Leuten von Korvan zu helfen. Es geht also abseits der bisher bekannten Konfliktsituation in ein entferntes Land. Wir landen über ein Portal im Korvanischen Becken. Hier herrschen göttliche Raserei und menschliche Hybris. Das Ergebnis ist ein zerstörtes Land – und die Geburt von Kräften, die gleich mal alles Leben auslöschen wollen. Die Geschichte spielt sich weiterhin in den bekannten Textfenstern ab. Ebenfalls gewohnt: Die Story können wir genau nachverfolgen, mit allen möglichen Leuten reden, Bücher lesen und Hinweise auswerten – müssen wir aber nicht. Einen Preis für besondere Spannung oder gnadenlose Twists bekommt Grim Dawn weiterhin nicht: Die Geschichte ist typisch zweckmäßig, bietet aber genug Stoff, um einzutauchen.

Eintauchen müssen wir auch in den Wüstensand von Korvan. Dabei werden wir im Stützpunkt Konkclave der Drei direkt vor die Wahl gestellt: Welchen der alten Hexengötter



**Benjamin Danneberg**  
@Space\_4\_Games

Forgotten Gods erweitert Grim Dawn mit einer soliden Inhaltspackung. Besonders die neue Eidwahrer-Mastery begeistert durch Schlichtheit und Effektivität. Neue Gebiete samt Gegner-Frischfleisch sind auf dem hohen Niveau von Grundspiel und erster Erweiterung und damit definitiv gelungen. Nicht ganz so gut gelungen ist das Balancing, das im Gegensatz zum ersten Addon diesmal etwas zu leicht ausfällt.

Allerdings machen sich zumindest bei mir Ermüdungserscheinungen bemerkbar: Große Überraschungen fehlen mir und für die Langzeitmotivation wurde bis auf den Endlos-Dungeon ebenfalls nicht viel getan. Für immer neue Runden Beutehatz greife ich weiterhin lieber zu Path of Exile, wo die Jagd nach besserer Ausrüstung deutlich motivierender umgesetzt wurde.

Forgotten Gods ist zwar ein sehr gutes Addon für ein ebenso gutes Hack&Slay mit dem gewissen Etwas, mehr aber auch nicht. Immerhin: Wer – wie ich selbst – nur einmal durchspielen will, kommt hier trotzdem auf seine Kosten. Und damit wird es am Ende doch noch eine runde Sache.



Cooler neue Skills wie Vires Macht sorgen für viel Bewegung und damit einen gesunden Helden!

wollen wir unterstützen? Solael, Dreeg und Bysmiel haben sich (untypisch für machtgierige Gottheiten) zusammengetan, um einen überaus mächtigen Emporkömmling gemeinsam zu bekämpfen. Welchem Gott wir uns letztlich anschließen, ist egal: Der Weg zum Ziel verändert sich durch unterschiedliche Quests etwas, es gibt aber keine richtige, falsche oder bessere Gottheit.

#### Simpel und effektiv: der Eidwahrer

Wer nur auf einen, rund zehnstündigen Durchgang Lust hat, der wählt direkt die neue Klasse Eidwahrer. Das ist ein Nahkämpfer mit einer sehr effektiven Mischung aus durchschlagenden Movement-Skills und beschworenen Geistwächern, die mit Flächenangriffen reinhauen. Diese Mastery macht richtig Laune: Mit dem Skill »Vires Macht« stürmen wir über zehn und mehr In-game-Meter weit und auf Gegner zu und sorgen auf dem Weg und am Zielort für fette Schadensspitzen. Das lässt sich noch durch eine schicke und gefährliche Feuerspur pimpen, die wir hinter uns herziehen. Auch cool: der Wirbelwind-Angriff »Auge der Rache«, mit dem wir uns wie ein Zyklon drehen und elegant durch Monsterrmassen häckseln. Crate Entertainment hat damit eine

Klasse geschaffen, die Veteranen aufgrund ihrer Skalierbarkeit mit den bestehenden Masteries gut gefällt, die Einsteigern aber auch als ganz gradlinige Heldenklasse mit wenig Schnickschnack genug Durchschlagskraft gibt, um die neuen Karten erfolgreich zu bereisen. Vielleicht sogar zu erfolgreich? Denn war das Balancing in der grünen Suppe des Ashes-of-Malmouth-Addons manchmal frustrierend, stürmen wir jetzt mit viel Beweglichkeit durch die neuen Gegner, ohne ins Schwitzen zu geraten. Einzig der Obermütz am Ende schafft es durch eine Kaskade fieser Fern- und Nahkampfkombos den plötzlichen Heldentod zu provozieren.

#### Endlos cool

Wem die Monsterpracht des Korvanischen Beckens zu weichgespült ist, dem haben die Entwickler den Endlos-Dungeon »Erschüttertes Reich« mit einigen interessanten Mechaniken hingestellt. 73 unterschiedliche Gebiete warten in Zufallsgruppen (sogenannte Bruchstücke) von drei bis vier Fragmenten (Levels) auf uns. Darin sind so ziemlich alle bekannten Umgebungen Cairns verewigt: Von Waldgebieten der Marke Blood Grove bis zu Vulkankarten ähnlich denen rund um Korvan-Stadt finden wir abwechslungsreiche



Auch im neuen Addon geizt Grim Dawn nicht mit seinen Level-Reizen: Es bleibt trotz Wüstensetting vielfach düster und schaurig – so wie man es vom Hauptprogramm gewohnt ist.



Die Effektgewitter haben nicht an Intensität verloren, besonders in den dunklen Dungeons kommen sie zur Geltung.

Kartenstile inklusive zufälliger Bemonsterung. Wie in den Spezial-Dungeons des ursprünglichen Spiels gibt es hier (zufällige) Modifikatoren, die uns das Leben erschweren bzw. erleichtern. Beispielsweise greifen Monster schneller an, sind gleichzeitig aber anfälliger für unsere Attacken.

Innerhalb eines Zeitlimits (beispielsweise in fünf Minuten) müssen wir die Fragmente vom Monsterbefall befreien. Um ein Fragment abzuschließen, gilt es, einen Fortschrittsbalken zu füllen. Dazu sammeln wir Erschütterte Seelen und verknopfen Helden- und Bossmonster. Der Timer lässt sich manipulieren: Je schneller und je mehr Monster wir killen, desto mehr Zeit gibt's obendrauf. Brauchen wir zu lange und beenden das Bruchstück nicht rechtzeitig, fallen am Schluss weniger Belohnungen ab. Die Beutemechanik ist besonders befriedigend: Wenn wir uns entscheiden, den Dungeon zu beenden und unsere Belohnungen einzusacken, dürfen wir eine Reihe Kisten öffnen und in einer Flut von Items baden. Das fetzt!

Technisch und grafisch ist das neue Addon prima gelungen: Es fügt sich nahtlos und

absolut solide ins Spiel ein und rundet Grim Dawn zumindest diesbezüglich gut ab. Die Wüsten- und Vulkangebiete bieten wie gehabt viele Details und Abwechslung fürs Auge. Auch wenn einige Dungeons arg dunkel geraten sind, zieht sich die düstere Atmosphäre weiterhin gelungen durchs Addon. Etwas Vergleichbares wie die riesige und verwinkelte Stadt Malmouth finden wir allerdings nicht, das gesamte Kartenlayout ist erheblich gradliniger ausgefallen. Genügend Geheimnisse für aufmerksame Entdecker sind aber trotzdem vorhanden.

Trotzdem gibt es Verbesserungspotenzial, etwa bei der frickeligen Inventarverwaltung. Auch die Übersicht in Kämpfen lässt zu wünschen übrig: Im Effektgewitter gehen manchmal Feinde völlig unter, und wir müssen im Gaswolken- und Blitzgewirr nach der Quelle der Attacken fahnden. Auch hat sich die Nützlichkeit der Item-Flut nur wenig verbessert: Wir bekommen weiterhin viel für unsere Klasse unpassendes Zeug und verbringen viel Zeit mit aussortieren.

Und was ist mit der Entwicklerbeurteilung, Cairn sei durch das Addon abgerundet

und weitere Addons seien nicht sinnvoll? Forgotten Gods ist wie ein Anbau, der schick ist, in dem man sich gerne aufhält, der aber für das Haus nicht unbedingt nötig ist. Dazu fehlen kleine, aber wichtige Anpassungen an bestehenden Mechaniken und ein Anbau nach oben anstatt zur Seite. ★

## GRIM DAWN FORGOTTEN GODS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / AMD 64 X2 5000+	Core i3 3240 / AMD Phenom II X4 40
Geforce GTX 6800 / Radeon X800	Geforce 550 Ti / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	6 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- ☑ wunderschönes, detailliertes Leveldesign
- ☑ teils extrem detaillierte Karten
- ☑ scharfe Texturen
- ☑ satter Sound
- ☑ teils unübersichtliches Effektgewitter

### SPIELEDISIGN

- ☑ sehr guter Spielfluss
- ☑ motivierendes Charaktersystem
- ☑ taktische Bosskämpfe
- ☑ cooles Physiksystem
- ☑ spannender Endlos-Dungeon

### BALANCE

- ☑ dreieinhalb Schwierigkeitsgrade
- ☑ Einsteiger & Veteranen finden schnell rein
- ☑ optionaler Hardcore-Modus
- ☑ sinnlose Item-Boni wiederholen sich oft
- ☑ teilweise etwas zu einfach

### ATMOSPHÄRE/STORY

- ☑ konsequente Lovecraft-Atmosphäre
- ☑ faszinierende Spielwelt
- ☑ viele Geheimnisse zu entdecken
- ☑ ordentliche Story
- ☑ epischer Endboss

### UMFANG

- ☑ gute Addon-Spielzeit (10 Stunden)
- ☑ sehr gute neue Mastery
- ☑ riesige Spielwelt
- ☑ Mod- & Multiplayer-Support
- ☑ sinnvolles Crafting

### FAZIT

Überraschungsarm, aber ein sehr gutes Addon mit gelungenen Neuerungen, mit dem sowohl Einsteiger als auch Veteranen glücklich werden.

86



Nachteil der Effektlut: Manchmal sehen wir uns selbst nicht mehr, geschweige denn Feindvolk.