

Wir haben einen Hänggleiter eingesammelt und schweben über die hübsche Landschaft. Doof: Wir brauchen für jede Region einen separaten Gleiter.

Cube World

BRUCHLANDUNG NACH SECHS JAHREN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Picroma** Entwickler: **Picroma** Termin: **30.9.2019** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Sechs Jahre herrschte Funkstille um Cube World. Doch Ende September steht das totgesagte Action-Rollenspiel im Minecraft-Look plötzlich im Steam Store – und nicht als Early-Access-Version. Aber ist Cube World wirklich fertig?

Von Martin Deppe

Es sieht auf den ersten Blick wie der dröfligste Minecraft-Trittbrettfahrer aus, spielt sich aber ganz anders: Cube World. Das Action-Rollenspiel wurde schon 2013 angekündigt und gleich hoch gehandelt. Es ent-

wickelt sich damals vom Facebook(!)-Geheimtipp zum potenziellen Minecraft-Killer. Im Juli 2013 startet die Alpha, und wer die spielen will, muss bis zu 15 Euro berappen. Diese Early-Access-Version lässt sich auch gut an, unser Kollege Sascha Penzhorn erinnert sich heute noch daran, dass er mit seiner Freundin damals durchaus Spaß am Spiel hat: »Für eine Alpha war es echt okay, es fehlte halt noch viel, aber das wollte der Entwickler ja noch nach und nach umsetzen.« Doch statt der versprochenen Updates gibt es ... gar nichts. Das zweiköpfige Team meldet sich schlicht nicht mehr, es herrscht Funkstille. Im Oktober 2015 verspricht der Entwickler noch mal neue Inhalte, danach taucht er wieder ab. Bis zum 11. September

2019. Denn da kündigt Projektleiter Wolfram »Wollay« von Funck einen Beta-Test an, und schon eine Woche später soll Cube World als vollwertiger Steam-Release starten – also nicht als Early-Access-Version. Und tatsächlich: Für rund 20 Euro steht Cube World seit dem 30. September im Steam Store bereit. Und wer sich das Spiel vorher schon gekauft hat, kann sich über die Homepage cubeworld.com seinen Steam-Key gratis holen. Aber wie gut ist das totgeglaubte Action-Rollenspiel denn nun eigentlich?

Massive Balancing-Probleme

Auch wenn Cube World optisch an Minecraft erinnert, baut ihr hier nichts: Ihr haut keine Bäume um, buddelt keine Steine aus, errichtet keine Gebäude. Stattdessen spielt ihr eine der vier Klassen Krieger, Ranger, Dieb und Magier, erledigt allein oder mit Steam-Freunden Gegner (und das nicht nur nachts), absolviert Quests und verbessert laufend eure Ausrüstung, also Waffen, Klamotten, Tränke und so weiter. Nur über dieses Equipment wird euer Charakter stärker – denn fürs Gegnerplätten und Aufgabenerledigen gibt es weder Erfahrungspunkte noch Level-ups. Und schon haben wir das erste Balancing-Problem: Man kann zwar Equipment von Händlern kaufen, doch deren Warenangebot ist ähnlich dünn wie schlecht. Von Gegnern erbeutete Ausrüstung ist zwar meistens besser, dropt aber schrecklich selten und passt oft nicht zu unserer Klasse – als Ranger haben wir zum Beispiel oft nutzlose Schilde ergattert, die wir anschließend nur zu einem Spottpreis verkaufen



Ein Oger schlägt mit einem Riesenknochen nach uns. Wegen des schlechten Balancings wimmelt schon das Startgebiet von übermächtigen Gegnern.



Martin Deppe
@GameStar_de



Eines vorweg: Ich habe größten Respekt vor Entwicklern, die allein oder in einem Mini-Team ihr Ding machen. Ich finde es auch in Ordnung, ein Spiel im Early Access zu veröffentlichen, denn dann ist allen Käufern klar, dass sie etwas Unfertiges erwerben, und sie unterstützen die Entwicklung. Was ich aber absolut nicht in Ordnung finde: ein halbgares Spiel als »fertiges« Produkt zu verkaufen – mit weniger Inhalten als vor sechs Jahren! Denn so hinterlässt die völlig überraschende Veröffentlichung von Cube World einen mehr als faden Beigeschmack. Das Spiel ist schlicht unfertig, das Balancing quasi nicht existent, das Quest-System unausgegoren. Selbst Elemente wie das Skillssystem, die in der Alpha noch gut funktioniert haben, sind unverständlicherweise rausgefliegen. Dafür kamen Designkatastrophen wie das Zurücksetzen der Ausrüstung beim Regionswechsel ins Spiel. Kein Wunder, dass vor allem die Spieler von damals heute auf die Barrikaden gehen und Cube World mit Negativkommentaren überziehen. Aber auch Neueinsteiger kriegen gleich die volle Frustpackung um die Ohren gehauen, weil sie einfach ins kalte Wasser geworfen werden und die Sterblichkeitsrate schon in der Startphase enorm ist. Dabei hat das Spiel durchaus Potenzial: Ich mag die farbenfrohe Voxel-Welt, die ja grundsätzlich zum Erkunden einlädt. Und mit gescheitem Balancing als erstem Schritt wäre Cube World schon sehr viel geholfen. Mein Tipp an die beiden Entwickler: Auf die Käufer hören, ihre berechtigten Kritikpunkte annehmen und sie nach und nach umsetzen. Aber bitte nicht wieder sechs Jahre lang.

konnten. Es gibt zwar ein Crafting-System, aber hier fehlen euch anfangs gescheite Rezepte, um eure Ausrüstung halbwegs zu verbessern. Die ist aber bitter nötig. Warum? Auftritt Balancing-Problem Nummer zwei!

Die Spielwelt wimmelt nämlich schon im Startgebiet von übermächtigen Gegnern. Neben harmlosen Karnickeln stapfen Oger und andere Riesenviecher durch die Landschaft, schätzungsweise 80 bis 90 Prozent aller KI-Gegner sind deutlich stärker als ihr! Das macht schon die ersten Schritte zum Spießrutenlauf, weil ihr dauernd irgendwelchen IMBA-Mobs ausweichen müsst. Wenn sie euch trotzdem erspähen, seid ihr immer so gut wie tot, denn die Übergegner verfolgen euch auch gern mal eine ganze Minute lang (es sei denn, sie bleiben an einem Hügel oder anderen Hindernis hängen). Wir haben kein Problem damit, wenn uns ein Spiel ins kalte Wasser wirft und von Anfang an knackige Gegner auftischt. Aber hier ist es echt unfair frustrierend und übertrieben, Cube World lässt seine Spieler völlig allein, und wer die Alpha damals nicht gespielt hat,



Game-Design aus der Hölle: Wenn wir die Region wechseln, werden Items abgewertet, da sie gebietsgebunden sind. So werden wir immer wieder zurückgeworfen.

steht wie der Ochse vorm Voxelberg. Doch es kommt noch schlimmer.

Der größte Witz

Die Fantasy-Welt ist in mehrere Dutzend Regionen unterteilt und rund 30 mal 30 km groß (im Gegensatz zur Alpha ist die Welt nicht mehr prozedural zufällig erzeugt und auch nicht unendlich). Neben den umherstreifenden Mobs trifft ihr immer wieder auf NPC-Helden und -Zivilisten, die in Textfeldern entweder einzeiligen Small Talk betreiben (»Nette Schulterterrustung!«), uns Tipps geben (»Auf Hügel X liegt Ring Y.«) oder Aufträge erteilen (»Hau doch mal die Hexe im Norden um!«). Die Ortsangaben werden jeweils auf unserer Landkarte markiert. Allerdings ist auch hier das Balancing katastrophal: Besagte Hexe hat mal eben das schlappe Fünffachfache unserer Hitpoints, sie verwandelt unseren Heldenkörper per One-shot in Pixelnebel. Wohlgermerkt, das war keine Elite-Quest, sondern die allererste Aufgabe im Spiel. Kann natürlich Zufall sein, doch anderen Spielern ist es genauso ergangen. Überhaupt sind viele auf der Karte offenbaren Gegenstände, die wir dringend für unser Outfit bräuchten, schlicht nicht zu kriegen, weil sich drumherum übermächtige Gegner stapeln. Also wiederholt ihr immer diese Endlosschleife: Schaffbare Gegner suchen, knappen Loot farmen, NPCs anquatschen, die hoffentlich eine schaffbare Aufgabe anbieten, auf brauchbare Beute hoffen, wieder von vorn. Achja, zwischendurch mixt ihr am besten noch Heilränke.

Und wenn wir doch tapfer alle Widrigkeiten überwunden und endlich unsere Ausrüstung optimiert haben, folgt der nächste Schmerz: Die hochwertige Ausrüstung wird zurückgesetzt, wenn wir in ein anderes Gebiet reisen! Aus einer legendären Armbrust wird dann das Standardmodell, und die Endlosschleife beginnt von vorn. Nützliche Items wie ein Hängegleiter oder ein Boot können wir gar nicht mehr nutzen, wenn wir das Gebiet wechseln, denn sie sind an ihre jeweilige Region gebunden. Wenn wir also im neuen Gebiet einen Gleiter nutzen wol-

len, müssen wir ihn erst mühsam finden. Das ist das allergrößte Problem von Cube World: Wir haben nie das Gefühl, dass wir Fortschritte machen, weil wir ja immer wieder zurückgeworfen werden. Dabei ist es doch genau das stetige Verbessern, das den Reiz solcher Spiele ausmacht! Hier haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt und falsche Entscheidungen getroffen, indem sie Elemente wie Erfahrungspunkte, Levels und neue Skills rausgeworfen haben – obwohl es sie ja schon in der Alpha gab. ★

CUBE WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-2400 / AMD Ryzen 3 1200
Geforce GTX 660 / Radeon R9 285
2 GB RAM, 300 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7-3770 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ bunter Voxel-Stil ➤ sehr gute Musik ➤ nervige Soundeffekte
➤ zu grobe Charaktere ➤ Minimal-Animationen

SPIELDESIGN



➤ große, offene Spielwelt ➤ zählbare Pets
➤ langatmiges Equipment-Aufbauern ➤ insgesamt unfertiges Spiel
➤ Items werden zurückgesetzt

BALANCE



➤ nützliche Landkarte ➤ unausgeglichene Gegnerstärke
➤ Spieler wird komplett alleingelassen ➤ Quest-System nur rudimentär
➤ frustrierende Startphase

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ schöne, unterschiedliche Landschaften ➤ Tag- und Nacht-Wechsel
➤ Welt lädt zum Erkunden ein ➤ null Story
➤ Textbaustein-Dialoge

UMFANG



➤ vier Klassen plus Unterklassen ➤ kooperativ spielbar
➤ nützliche Items wie Hängegleiter oder Boot
➤ repetitive Spielmechanik ➤ zu wenig Abwechslung

FAZIT

Cube World hat Potenzial, ist aber unfertig, unbalanciert, frustrierend und sogar schwächer als die Alpha von 2013.

