

Lifeleech

KÄMPFE NEU GEDACHT

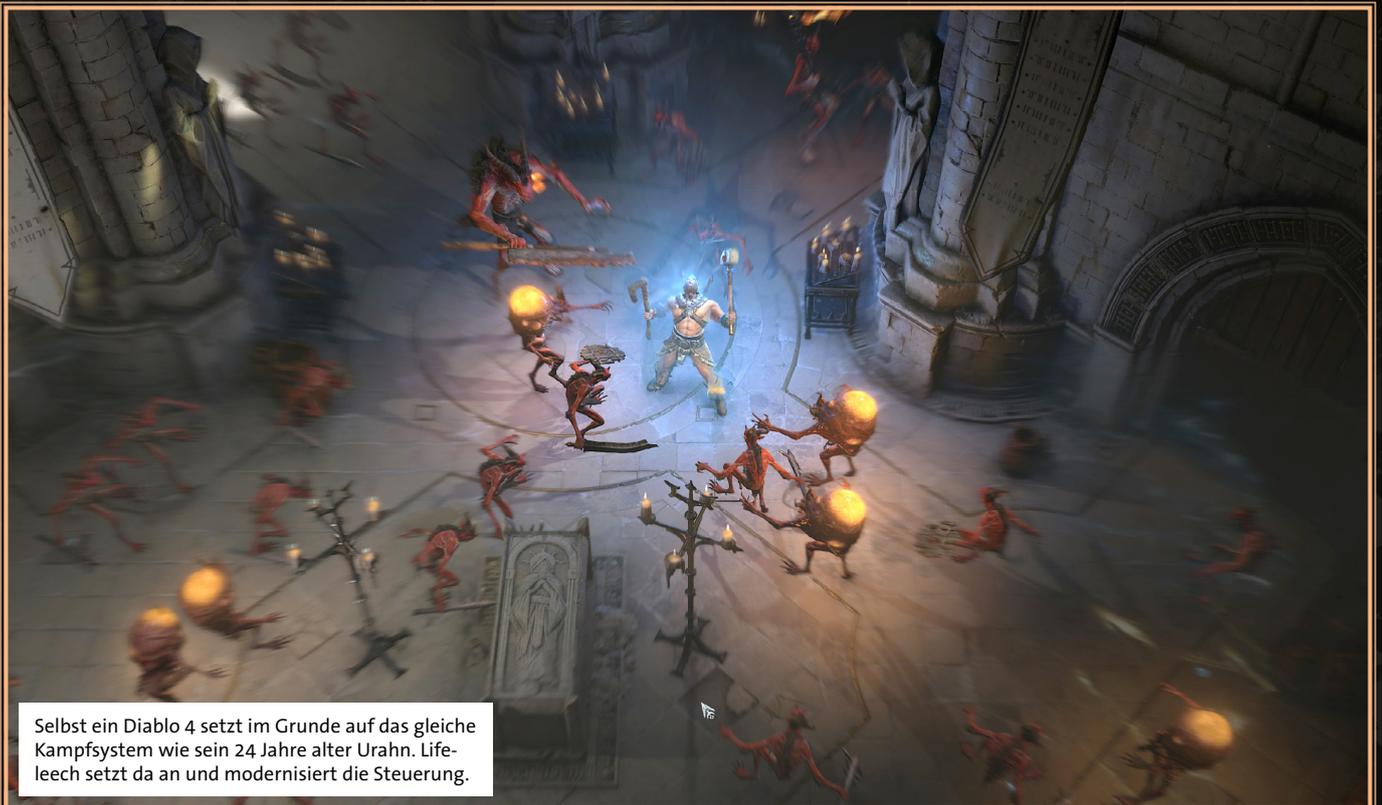
Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Catbit Software** Termin: –

Eine Open World wie bei Sacred, düstere Dungeons à la Diablo 2 und ein neues Kampfsystem: Lifeleech spielt sich vertraut und doch ganz anders. Von Peter Bathge

Vielleicht liegt es an der Loot-Spirale, vielleicht am zugänglichen Spielprinzip, das perfekt für flotte Baal-Runs nach Feierabend geeignet ist, wer weiß. Sicher ist nur: Ihr liebt es, in Action-Rollenspielen à la Diablo und Konsorten zu leveln und zu looten, vorwiegend aus der isometrischen Perspektive, in der Storykampagne und im Endgame.

Doch ein neues Diablo kommt nicht alle paar Wochen daher, die Abstände zwischen vielversprechenden Genrevertretern sind lang, und die Suche nach dem nächsten Hack&Slay-Geheimtipp gestaltet sich immer schwieriger. Kein Problem, GameStar hat da was für euch, von dem ihr wahrscheinlich noch nie gehört habt: Lifeleech.

Wir haben mit den Entwicklern dieses neuen Action-Rollenspiels gesprochen und eine erste Demoversion rauf und runter gespielt. In dieser Preview lest ihr, was Lifeleech so besonders macht, wieso es das Potenzial hat, euer nächstes Lieblings-Hack&Slay zu werden, und warum ihr trotz allem wohl noch ziemlich lange darauf warten müsst.



Selbst ein Diablo 4 setzt im Grunde auf das gleiche Kampfsystem wie sein 24 Jahre alter Urahn. Lifeleech setzt da an und modernisiert die Steuerung.



Der rote Kegel warnt: Gleich kotzt uns dieser Zombie an. Besser schnell ausweichen!

Das Ende statischer Diablo-Kämpfe

Klick, klick, klick: Das Geräusch in rascher Folge gedrückter Maustasten gehört zu Action-Rollenspielen wie der sogenannte Wusselfaktor zur Aufbaustrategie. Spiele wie Diablo, Grim Dawn oder Path of Exile zeichnen sich dadurch aus, dass man sie theoretisch mit einer Hand spielen kann: Klickt auf den Boden, und euer Totenbeschwörer rennt zum Eingang der Höhle. Klickt auf den Gegner, und euer Bogenschütze schießt. Klickt auf den blauen Gegenstand und eure Amazone steckt sich das Gerümpel ins Inventar.

Klar, wer keine Maus mit fünf programmierbaren Tasten hat, muss auch mal ab und zu auf der Tastatur die ein oder andere Spezialfähigkeit aktivieren oder einen Heiltrank schlürfen, aber im Großen und Ganzen bleibt die linke Hand bei Hack&Slays doch ziemlich passiv. Das hat sich seit den Tagen von Diablo nicht groß geändert, auch wenn zuletzt immer öfter Top-Down-Spiele wie Darksiders Genesis, Victor Vran oder Children of Morta die klassischen Action-RPG-Tugenden mit einer direkten Steuerung kombinierten.

Auch in Lifeleech steuert ihr euren Charakter und seine Angriffe separat voneinander, die eine Hand ruht wie bei Shootern auf den WASD-Tasten, die andere auf der Maus. Ihr klickt immer noch, aber die so ausgelösten Aktionen fühlen sich viel direkter an: Euer Nahkämpfer läuft nicht mehr automatisch zum anvisierten Gegner und drischt ihm aus nächster Nähe ins Gesicht – nein, ein Klick schwingt lediglich die Waffe, egal ob ein Gegner vor euch steht oder nicht.

Noch besser: Ihr könnt euren Charakter während dieses Angriffs bewegen, also etwa in eine Richtung laufen und gleichzeitig in eine andere schlagen oder schießen. Ausweichen, rückwärts gehen, in den Rücken eines Feindes rollen und ihn von da aus malträtiertoren – all das, was bei Diablo und Co. nicht geht, ist in Lifeleech möglich, trotz isometrischer Perspektive. Was sich im ersten Moment ungewohnt anfühlt, erlaubt viel mehr

Taktik im Kampf als bei herkömmlichen Action-Rollenspielen. Dafür verantwortlich ist ein kleines Team, das zunächst einen geistigen Sacred-Nachfolger erstellen wollte, jetzt aber ein eigenständiges Konkurrenzprodukt entwickelt. Wenn alles klappt, denn die Hürden für einen Erfolg sind immens.

Bescheidene Anfänge

Ihr müsst verstehen: Lifeleech ist bisher vor allem eines – unfertig. Die spielbare Fassung ist mehr eine Tech-Demo, die einige Grundfunktionen beinhaltet und auf der Unreal Engine 4 fußt. Spielwelt, Gegnermodelle, das Skill-System, Loot – alles ist nur pro forma enthalten, viele Objekte etwa stammen unverändert aus dem Unreal-Asset-Store. Es fehlt an Feinschliff. Dennoch ist die Demo unheimlich wichtig, denn damit nimmt das aktuell 27-köpfige Entwicklerteam (»Die Zahl ändert sich ständig«, kommentiert Projektleiter David Ommert) zurzeit an einem von Epic gesponsorten Wettbewerb für unveröffentlichte Spiele teil – in der Hoffnung, die Aufmerksamkeit von Publishern zu erregen. »Es gibt mehrere Optionen für eine Finanzierung«, erklärt uns Ommert. »Momentan sieht

es ganz gut aus. Ein Publisher hat uns angeschrieben, der wird uns eventuell in Kürze ein Angebot unterbreiten. Es gibt auch mögliche Privatinvestoren.« Eine Kickstarter-Kampagne sei ebenfalls nicht ausgeschlossen, damit hat Ommert bereits Erfahrung aus früheren Projekten, wenn auch eher negative.

Die Geschichte von Lifeleech beginnt mit einer Skype-Nachricht: Aarne Jungerberg meldet sich nach sechs Jahren bei Janos Ommert, die beiden sind alte Freunde. Aarne hat als Lead Game Designer von Sacred und Sacred 2 das erfolgreichste deutsche Action-Rollenspiel geformt, nun ist er auf der Suche nach einem neuen Job. Janos arbeitet hauptberuflich für ein Natursteinunternehmen – und entscheidet sich dazu, zusammen mit Aarne Videospiele zu entwickeln. Die beiden gabeln einen Programmierer auf und entwickeln eine Puzzlespiel-App für mobile Geräte. Anschließend steht ein Physikspiel an, Urban Explorer Golf soll per Crowdfunding finanziert werden. Das geht jedoch gehörig schief, von den anvisierten 20.000 Euro nimmt man nicht einmal einen Bruchteil ein. »Aus dem Kickstarter haben wir gelernt«, erklärt Ommert. »Du brauchst eigentlich schon vorher



In Lifeleech können Charaktere wie der Paladin Schilde offensiv wie defensiv einsetzen.

eine Community, die das Spiel für dich bewirbt.« Das Golfspiel wird anderweitig fertiggestellt, zurück bleiben Aarne und Janos. Eines Tages sitzen sie da und denken sich: »Wir müssen was machen, was die Leute auch interessiert. Warum machen wir nicht was richtig Geiles?« Das war vor drei Jahren: die Geburtsstunde von Lifeleech.

Mehr eigene Ideen

Ursprünglich soll sich Lifeleech stark an Sacred orientieren. Janos David Ommert fasst die Idee zusammen: »Wir machen das so wie Sacred, nur besser. [...] Am Action-Rollenspielmarkt gibt es viel Platz, da ist noch Luft. Es gibt viele Spiele, aber nur wenige gute.« Sacred ist dabei das Vorbild: seine offene Welt, die natürlichen Übergänge der Regionen, aber auch der fast märchenhafte Charme des Fantasy-Mittelalters im Spiel. Nicht nur Designer Aarne Jungerberg kennt sich mit den in Deutschland beliebten Hack&Slays von Ascaron aus. Um die drei Gründer sammelt sich schnell ein harter Kern von Fans, die aus der Sacred-Community kommen. Catbit Software entsteht als Hobbyteam aus Freiwilligen; jeder darf mitmachen. Nur einer will irgendwann nicht mehr: Jungerberg steigt nach einer Weile aus und das Projekt verändert sich.

Die neuen Leute bringen eigene Ideen ein, man überlegt sich eine neue Spielwelt. »Viele Kernsachen haben sich verändert«, sagt Projektleiter Ommert heute. »Wir müssen unser eigenes Spiel bauen und uns abheben von unseren Inspirationsquellen.« Dennoch gibt's weiterhin den ein oder anderen nostalgischen Anklang: »Wir haben so Kleinigkeiten drin, bei denen man sagt: Och, das erinnert mich an Sacred! Wenn ein Item auf den Boden fällt, schwirren zum Beispiel leuchtende Kugeln drumherum. Bei uns sieht das



In der Demo fliegen die Fetzen: das Treffer-Feedback fällt blutig aus.

nicht genauso aus wie in Sacred, aber das Feeling ist ähnlich. Spieler von damals werden das wiedererkennen.«

Eine Demo als Prototyp

Zusammen mit seinem neuen Game Designer, der unter dem Pseudonym Johnny Wild agiert, versucht Janos David Ommert, Lifeleech auf Linie zu halten. Gar nicht so einfach: »Es ist ein Community-Projekt, jeder kann beitreten. Im Augenblick verdient niemand Geld damit, die Leute machen das also in ihrer Freizeit. Viele Leute kommen und gehen. Dadurch ist es sehr schwer zu planen. Ich weiß nie, ob ich nächste Woche einen Leveldesigner habe.« Das sorgt für Probleme: »Ich hoffe, dass Lifeleech noch vor Star Citizen erscheint. [lacht] Wir hatten allein sechs interne Deadlines für die Fertigstellung des Prototyps, die wir alle nicht einhalten konnten. Am Ende haben wir dann doch ein Datum nach draußen kommuniziert, an die Leu-

te, die uns teils seit Anfang folgen, auf unserem YouTube-Kanal. Der Prototyp war zu dem Zeitpunkt immer noch nicht fertig, also nicht gut genug, um zu versuchen, damit Geld zu sammeln. Aber wir haben das dann als Testversion veröffentlicht.«

Diese Demo enthält aktuell zwei spielbare Klassen, Paladin und Zauberin – der Barbar soll in Kürze hinzugefügt werden. Doch die Klassen sind wie so vieles in dieser Demo noch ein Platzhalter. »Alles ist im Fluss – wenn eine Fähigkeit nicht funktioniert, nehmen wir sie raus.« Was im Moment gut funktioniert: Der Paladin wirft seinen Schild auf entfernte Feinde, die Zauberin brutzelt Gegner mit Elektrostößen, das passt.

Das Kampfsystem geht nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über, Lifeleech steuert sich mit Maus und Tastatur angenehm. Eine Ausweichrolle und die Freiheit, quasi im Vorbeigehen Schläge auf Feinde regnen zu lassen, heben die Action auf eine ganz andere Stufe



Manchmal soll die Kamera schwenken und euch in die Ferne blicken lassen. Ansonsten schaut ihr immer schräg von oben auf das Geschehen.



als das zumeist stupide Geklicke in anderen Action-Rollenspielen, wo sich Held und Monster unbewegt gegenüberstehen. Das Kampfsystem löst zudem das uralte Problem von Hack&Slays: »Wenn ich in Sacred auf einen Bogenschützen klicke, rennt mein Charakter da hin, bleibt stehen und schlägt zu – aber dann ist der Bogenschütze schon längst weggerannt und ich muss wieder auf ihn klicken und ihm hinterherlaufen. Das machen nicht viele Spiele«, sagt Ommert mit Blick auf die andere Art, wie Lifeleech Bewegung und Angriffe voneinander entkoppelt. »Victor Vran hat das genutzt, aber ansonsten ...« Ommert addiert: »Das ist die größte Schwachstelle bei Diablo 3, dass sich jeder den Befehl für Force Move aufs Mausrad legt, einfach damit man weiterlaufen kann. Denn wenn der Bildschirm voller Gegner ist, kann man nirgendwohin klicken und steht somit still. Das ist in Lifeleech besser. Wir wollten daher auf keinen Fall ein Click-to-Move-System.«

Die in Lifeleech angewandte Steuerung komme aus dem Moba-Bereich, so Ommert, und eigne sich daher auch für eine Gamepad-Bedienung. Mit dem Controller spiele sich das Ganze so ähnlich wie ein Twinstick-Shooter. Taktische Bewegungen sind wichtig in Lifeleech, die Kontrolle von Engstellen wird durch die direkte Steuerung einfacher. »Es wird anspruchsvoller«, meint Ommert mit Blick auf eine klassische Click-to-Move-Steuerung, um sogleich Entwarnung zu geben: »Aber wir haben auch nicht vor, ein superschwieriges Spiel zu machen. Es soll leicht zugänglich sein und jeder soll in der Lage sein, es durchzuspielen.«

Was ein physikalisches Treffersystem angeht, habe man sich übrigens bewusst dagegen entschieden: Die Waffe eures Avatars muss in Lifeleech nicht pixelgenau den Gegner treffen, um Schaden anzurichten, stattdessen berechnet das Spiel einen (unsichtbaren) Trefferkegel – wer sich darin befindet,

wird getroffen, kann aber den Schaden je nach Rüstungsklasse reduzieren. Allein schon wegen der zig unterschiedlichen Waffen von variierender Länge wäre eine physikalische Treffererkennung nicht praktikabel gewesen. Schon gar nicht in PvP-Kämpfen. Die will das Team nämlich auch einbauen. Aber dazu später (ein wenig) mehr.

Fette Beute, kleiner Baum

Vergleichsweise klassisch soll Lifeleech in Sachen Loot und Skill-System werden. Gegner lassen Gold fallen, das euer Held beim Drüberlaufen automatisch einsammelt, für den Rest müsst ihr euch selbst bücken: magische, seltene, legendäre und einzigartige Gegenstände warten darauf, im typischen Kasteninventar mit Anziehpuppe in die dafür vorgesehenen Slots gelegt zu werden. Auch Set-Items sind natürlich geplant.

Eure zu Beginn gewählte Charakterklasse definiert ihr im Spielverlauf aus, indem ihr neue Fähigkeiten erlernt. Grundattribute wie Stärke oder Intelligenz, in die ihr bei jedem Stufenaufstieg Punkte pumpt, soll es hinge-

gen nicht geben. »Das war uns zu abstrakt«, meint Janos David Ommert. »Der Spieler soll direkt verstehen, was er macht. Warum soll ich auf einen unscharfen Stärkewert skills, wenn ich stattdessen direkt Lebensenergie und Nahkampfschaden vergrößern kann?« Geschehen soll dies über einen verzweigten Fähigkeitenbaum mit Knotenpunkten, an denen ihr passive Boni wie beispielsweise zusätzliche Gesundheitsregeneration oder mehr Schaden mit Schwertern freischaltet. Eingebaut ist der noch nicht, aber »wir haben Skizzen«, sagt Ommert und erklärt: »Es wird ein sehr viel kleinerer Baum als in Path of Exile. [...] Deshalb mag ich Path of Exile nicht, der Skilltree erschlägt den Spieler zu Beginn. Und später merkt man: Der ist gar nicht so komplex, wie er aussieht.«

Daher will der Projektleiter für Lifeleech einen Fähigkeitenbaum, der simpler aussieht, im Grunde aber sogar mehr Möglichkeiten als in Path of Exile bieten soll. Die aktiven Skills sollen sich modifizieren lassen, beim Feuerball vergrößert ihr etwa den Radius oder wählt zwischen mehr Direktschaden und ei-



Im Optionsmenü könnt ihr viele Gameplay-Details nach Gutdünken anpassen.

Video	Sound	Cosmetic	Gameplay	Controls
Private Stash Inventory Size: 16	16	Item Quality Deviation: 0.20		Day Duration: 1200
Shared Stash Inventory Size: 16	16	No Item Quality For Attributes:		Day-Night Ratio: 65
Character Inventory Size: 20	8	No Item Quality for Sockets:		Start Daytime: 16200
Belt Inventory Size: 3		Normal Item Attribute Multi: 1.00		Auto Save Interval: 300
Action Slot Count: 10		Magic Item Attribute Multi: 1.50		Auto Save on Exit:
Max. Item Pickup Distance: 500		Rare Item Attribute Multi: 2.25		Auto Save on Death:
Stasis Distance: 5000		Unique Item Attribute Multi: 3.38		Enemy Spawn Count Multi: 1.00
Min. Enemy Spawn Distance: 4000		Item Gold Value Multi: 1.00		Enemy Spawn at Once Multi: 1.00
Max. Dead Bodies on Ground: 200				
Max. Items on Ground: 200				
Apply All	Apply Tab	Defaults		Back

nem größeren Flächenschaden beim Aufprall. Oder ihr entscheidet, dass die Flammenkugel durch einfach Gegner hindurchfliegt, statt zu explodieren, und auf ihrem Weg mehrere Widersacher in Brand setzt.

Die aktiven Skills basieren aktuell auf Cooldowns wie in Sacred, ein Ressourcensystem mit Mana oder Ausdauer gibt es derzeit nicht. Gut möglich, dass sich das im Lauf der Entwicklung noch ändert. Eine Respec-Option soll euch regelmäßig die Gelegenheit geben, Fehler in eurem Charakter-Build zu korrigieren. Aber weder soll diese Funktion kostenlos sein noch jederzeit zur Verfügung stehen. Wenn euch das nicht passt, könnt ihr aber andere Einstellungen vornehmen, denn Lifeleech soll ein im Genre bis dato ungekanntes Ausmaß an Individualisierung erlauben.

Jeder wie er will

Es würde wohl niemandem einfallen, ein schnödes Optionsmenü als sexy zu bezeich-

nen. Aber die Anzahl an Einstellungsmöglichkeiten in der Demo von Lifeleech lässt das Herz des ein oder anderen Hack&Slay-Fans zweifellos höher schlagen. Variablen für Gegner-Respawn, Item-Attribute, die Plätze in Kiste und Inventar, ja sogar wie viele Heiltränke euer Charakter am Gürtel haben darf oder wie schnell der Tag-Nacht-Wechsel abläuft, lassen sich individuell definieren. Diese Vielfalt an Einstellungsmöglichkeiten sei dem Team von Catbit Software wichtig gewesen, so Janos David Ommert im Interview: »Diablo 3 und 4 sowie Path of Exile sind onlinebasiert, man kann sie daher nicht wirklich an seine eigenen Bedürfnisse anpassen.« Den Entwicklern war es wichtig, dass Spieler im Singleplayer wie auf eigenen Multiplayer-Servern selbst die Regeln vorgeben dürfen. Ommert dazu: »Ich hatte für Sacred damals Mods gemacht und weiß, dass nicht jeder Spieler das Spiel auf die gleiche Weise spielen will. Mittlerweile habe ich nicht mehr den

Nerv dazu, Dateien im Hex-Editor zu editieren. Wenn es damals diese Möglichkeiten gegeben hätte, die wir mit Lifeleech anbieten, hätte ich das toll gefunden. [...] Ark: Survival Evolved ist ein gutes Beispiel, da gibt es tonnenweise Einstellungsmöglichkeiten. Ich habe das selbst viel gespielt, es funktioniert super bei denen. So etwas wünschen wir uns auch. [...] Wir erwarten, dass die Community ihr eigenes Spiel draus macht.«

Man will zum Release auch offizielle Server anbieten, wo die Vanilla-Regeln gelten. Private Matches liegen aber in der Hand der Spieler. Wenn so die Balance kaputt geht: Tja, unser Problem. Auch Mod-Support gehört zu diesem »Do it yourself«-Ansatz, den Catbit Software unterstützen will. So gibt's etwa aus verschiedenen Gründen keine frei kippbare Kamera, »aber wir gehen jetzt schon davon aus, dass Leute Mods mit freier Kamera erstellen werden«, so Ommert. »Daher gestalten wir die Welt auch so, dass man aus allen



Lifeleech wird wohl genau richtig für all jene, denen Diablo 3 zu bunt war. Alle anderen dürften es schwer haben, in den Dungeons oder bei Nacht derzeit überhaupt etwas zu erkennen.

Winkeln alles sieht – nur an den volumetrischen Wolken haben wir gespart, die wird wohl niemand jemals von oben sehen.«

Kein Platz für Tiger

Apropos gespart: Dass Lifeleech viel will, aber zumindest bislang nur über beschränkte Ressourcen verfügt, ist auch dem Projektleiter vollkommen klar. Daher hat das Team bereits Einschnitte gemacht. Einen Splitscreen-Modus etwa wird es nicht geben, auch auf Mounts wie Pferde oder gar Tiger (man denke an Sacred 2) verzichten die Entwickler. Dafür plant Catbit Software, den aktuell enthaltenen LAN-Modus per Direktverbindung auch ins fertige Spiel zu übernehmen.

Eine deutsche Übersetzung hänge dagegen von den finanziellen Möglichkeiten ab, zurzeit wird das Spiel auf Englisch entwickelt. Als Nächstes will man auf die Unreal Engine 5 umsteigen, davon erhoffen sich die Entwickler einen Qualitäts- und Performance-Sprung bei der Berechnung der dynamischen Lichtverhältnisse. Zu Setting, Story und Charakteren will Ommert noch nichts Genaueres sagen: »Das ist alles im Fluss. Wir haben ein internes Wiki, da wird alles dokumentiert. Die Story wird geschrieben, aber da wird sich noch viel dran ändern. Im Augenblick fokussieren wir uns auf die Mechaniken und darauf, das Spiel ansehnlich zu machen.« Der Spieler soll Entscheidungen im Spielverlauf treffen, die Teile der Spielwelt verändern. So könnte beispielsweise nach einem Storymoment eine Stadt in Ruinen liegen, der Spieler dafür aber einen anderen Vorteil besitzen. Zudem solle auch abseits der eigentlichen Erzählung Environmental Storytelling für kleine Geschichten sorgen und nicht zuletzt den Spieler durch die offene Spielwelt führen: Eine Blutlache kann genauso zu einem interessanten Ort führen wie ein Pfad im Wald.

Gemacht für Multiplayer

Einen großen Vorteil sieht der Projektleiter darin, dass Lifeleech von Anfang an auch für den Multiplayer-Modus entwickelt worden ist. »Bei Wolcen haben sie einen sehr großen Fehler gemacht, sie haben ihren Mehrspielermodus erst später eingebaut. Jedenfalls glau-



be ich, dass das so war, das würde viele der Probleme des Spiels erklären. [...] Wenn Items beispielsweise aus dem Stash verschwinden, dann wirkt das für mich wie ein typisches Problem, wenn man den Multiplayer nachträglich reinquetscht. Du hast da am Ende ein Flickwerk, das kriegst du nicht mehr gefixt. Alles, was wir einbauen, funktioniert sofort im Multiplayer, dadurch bekommen wir einen sehr stabilen Mehrspielermodus. Wir merken gleich, wenn etwas nicht im Multiplayer funktioniert, das müssen wir ändern. Viele Demo-Spieler waren überrascht, wie stabil unser Code schon jetzt läuft: Die haben vier Stunden auf einem Server gespielt, und da ist nichts abgestürzt.«

Neben kooperativem Spiel soll Lifeleech auch PvP-Modi bieten. »PvP in einem Action-Rollenspiel wirklich auszubalancieren, das ist eine große Geschichte«, gibt Ommert zu. »Aber das muss auch nicht zu 100 Prozent ausbalanciert sein. Die Spieler können immer noch eigene Regeln aufstellen, das läuft dann wie in Diablo. Da gibt es eine riesige Duellierszene.« Auch eine Trophäe für erfolgreiche PvP-Kämpfe soll es geben – das abgeschnittene Ohr aus Diablo 2 lässt grüßen. In der Demo fehlt bislang noch das Server- und Lobby-System, das den Unterbau von Lifeleech bilden soll. Man wolle eine Plattform

aufbauen, die man dann je nach Bedarf mit Steam, dem Epic Store oder anderer Software verbinden kann. Das heißt übrigens nicht, dass Lifeleech unbedingt online gespielt werden muss – im Gegenteil, es soll auch offline im Solo-Modus vollumfänglich funktionieren.

Sobald die Finanzierung gesichert ist, will Ommert möglichst viele der Hobbyentwickler einstellen, ihnen ein Gehalt zahlen oder sie zumindest auf Kommissionsbasis bezahlen. Das Spiel soll später verkauft werden, Umsatz generieren. Doch bis dahin kann noch viel Zeit vergehen – wer sich auf dem Laufenden halten möchte, schaut im Discord-Channel von CatBit Software vorbei. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Mein Job bietet so einige Privilegien. Eines der schönsten ist, dass ich dieses begeisterte Glitzern in den Augen leidenschaftlicher Entwickler zu sehen bekomme, wenn sie mir von ihrem Projekt erzählen. Beim Chef von Lifeleech habe ich es wieder aufblitzen sehen, als er mir von den ambitionierten Plänen seines Teams berichtet hat. Es ist unheimlich spannend, ein Projekt in einer so frühen Phase sehen und sogar spielen zu können, aber auch unglaublich schwierig für mich als Journalist. Denn eine realistische Einschätzung von Lifeleech ist zu diesem Zeitpunkt einfach nicht möglich. Die Demo leistet sich keine groben Aussetzer, das kann ich zumindest sagen. Das Konzept ist nicht verkehrt, die Steuerung klappt, im Kampf geht's deftig zur Sache, und ich hatte Spaß, mit Schwert und Zauberstab Monster zu schnetzeln. Natürlich ist hier praktisch noch nichts fertig, so gut wie alles steht noch zur Disposition. Aber ich kann mir zumindest gut vorstellen, dass dieses Glitzern im Auge eines fernen Tages tatsächlich zu einem echten Spiel wird, das dem Actionrollenspiel-Genre eine neue Facette hinzufügen könnte. Ich freue mich jedenfalls drauf.

