

Cube World

Mörderische Radieschen, Würfel, wohin das Auge blickt, und ein Hund namens Kampfklups. Wir haben uns die Alpha-Version von Cube World angesehen. Von Florian Heider



WAS **Rollenspiel** WER **Picroma** WO **Quicklink 8396** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**



rend wir spielen, werden nebenbei ständig neue Gebiete generiert. Unsichtbare Mauern oder Berge, die wir nicht erklimmen können, gibt es nicht, die Spielwelt ist schlicht unendlich. Neben unserem Wald-und-Wiesen-Startgebiet warten weitere Landschaften wie verschneite Gebirge, Wüsten, Schlösser und Höhlen darauf, von uns entdeckt zu werden. Doch bevor wir auch nur ans Reisen denken können, werden wir auch schon von einer wütenden Zwiebel attackiert. Was in der heimischen Küche höchstens zu tränenden Augen führt, mutiert hier zum Kampf auf Leben und Tod. Das liegt zum einen am gerade anfangs recht hohen Schwierigkeitsgrad, zum anderen aber auch am Kampfsystem. Wir können Attacken zwar mit einer schnellen Seitwärtsrolle ausweichen, als Nahkämpfer stecken wir aber gegen schnellere Gegner trotzdem so manches ein. Einige getötete Feinde (darunter auch bössartige Radieschen) später müssen wir uns schleunigst um unsere Lebensenergie kümmern. Aus gepflückten Ginseng-Wurzeln kochen wir uns an einem der Lagerfeuer, die überall in der Spielwelt verteilt sind, ein schmackhaftes Süsspchen – und gleich noch ein paar als Reserve. Einen kleinen Terrier haben wir auf der Suche nach einer Kochmöglichkeit auch angelockt. Der steht scheinbar total auf eine Waffel, die wir einem Gegner abgenommen haben, und beschließt nach erfolgreicher Raubtier-Fütterung, bei uns zu blei-

Eines vorweg: **Cube World** ist kein **Minecraft**-Klon. Ja, es sieht wie einer aus und die Spielwelt wird zufällig generiert. Davon abgesehen hat das Zwei-Personen-Werk von Picroma mit dem Klötzchen-Baukasten aber ungefähr so viel am Hut wie **Diablo 3** mit Stöckelschuhen. Stattdessen setzt das Spiel auf klassische Rollenspiel-Tugenden. Das fängt schon bei der Rassenwahl an: Neben Menschen und Orks gibt's auch ausgefallene Völker wie Frosch- oder Echsenmänner. Goblins und Zwerge wiederum können durch ihre geringe Körpergröße auch jene Stellen

erreichen, die dem Rest verschlossen bleiben, ansonsten steuern sich die Rassen aber alle gleich. Die Klassen spielen sich hingegen unterschiedlich, bieten bisher aber nur Standard-Kost: Der Krieger haut im Nahkampf ordentlich zu. Der Ranger hingegen schießt mit Pfeil und Bogen. Der Magier wiederum setzt auf, naja, Magie und der Rogue auf blitzschnelle Überraschungs-Attacken. Wir entscheiden uns für den Krieger und legen los.

Die Welt von **Cube World** bietet einen interessanten Kniff: Es gibt keine Grenzen. Wäh-

Waffenmodifikationen

In **Cube World** können wir (bisher) zwar keine Häuser bauen, dafür aber unsere Waffen verändern.



Beim Schmied platzieren wir neue Würfel auf unserem Kaputt-Macher. **Eisen** dient lediglich zur Verschönerung. Die **Spirit-Würfel** bringen hingegen nicht nur Farbe ins Spiel, sondern auch besondere Fähigkeiten.



Mit roten **Feuer-Würfeln** teilen wir zum Beispiel Flammenschaden aus, mit den blauen **Eis-Würfeln** hingegen verlangsamen wir unsere Gegner. Platz für kreative Ideen gibt's beim Entwerfen genug.



Weil die Ungetüme sehr, sehr viel aushalten, werden die **Bosskämpfe** schnell langweilig.



Beschaulich: Mit unserem **Terrier** Kampfklops besuchen wir ein örtliches Dorf.



Mit größeren Gegnerhorden sollten wir es erst aufnehmen, wenn wir über **Spezialschläge** verfügen.



Im **Fähigkeitenbaum** können wir Spezialisierungen festlegen und neue Fähigkeiten freischalten.

ben. Kampfklops (so nennen wir das kleine Vieh) kämpft fortan tapfer an unserer Seite. Mit dem passenden Leckerli lassen sich übrigens auch andere Tiere anlocken und im Inventar verstauen, mehrere gleichzeitig können wir aber nicht einsetzen.

Mit Kampfklops im Schlepptau machen wir uns auf, ein Dorf zu besichtigen, das wir auf unserer Karte entdeckt haben. Klar, dass unsere Reise nicht ohne feindliche Übergriffe verläuft. Für jeden besiegten Schurken bekommen wir Erfahrungspunkte, durch die wir im Level aufsteigen. So werden wir nicht nur automatisch stärker, sondern können in einem (derzeit noch sehr kleinen) Fähigkeitenbaum Spezialisierungen für unsere Klasse auswählen und neue Fertigkeiten freischalten. Als Krieger müssen wir uns beispielsweise entscheiden, ob wir mit der Berserker-Spezialisierung nach jedem Treffer unsere Schlaggeschwindigkeit erhöhen oder den Weg des Guardian einschlagen und Angriffe sowohl mit Schild als auch Zweihandwaffen blocken. Zudem lassen sich neue Spezialangriffe wie der Schmetterschlag freischalten, mit dem wir nach einem wuchtigen Sprung auf den Köpfen der Gegner landen. Wir wählen aber etwas ganz anderes: die Reit-Fähigkeit. Fortan dürfen wir uns auf dem Rücken des kleinen Kampfklops fortbewegen und sind dadurch schneller unterwegs. Super! Im Dorf angekommen erwarten uns zwar Bewohner an allen Ecken und Enden, viel zu sagen haben die allerdings nicht. Generell bietet **Cube World** in der momentanen Alpha-Fassung keinerlei Story. Eine junge Dame verzeichnet zumindest einen Ort auf unsere Karte. Dort soll eine Aufgabe auf uns warten. Nix wie hin.

Am Einsatzort angekommen weist uns das Spiel darauf hin, dass wir den Bossgegner dieses Gebiets erledigen sollen. Einfacher gesagt als getan, denn das Areal ist weitläufig und der Obermotz nicht zu entdecken. Erst nach einiger Zeit stoßen wir auf das Ungetüm – besser gesagt, auf ein Radieschen, das seine Kollegen um einiges überragt. Mittlerweile sind wir einige Stufen aufgestiegen und greifen auf zwei Spezialschläge zurück. Das macht den Kampf zwar etwas actionreicher, gerade die Schlachten gegen Bossgegner ziehen sich aber schier endlos hin, da die unglaublich viel einstecken. Leider verläuft jede Quest auf die gleiche Weise: Gehe hin und schlage kaputt. Hier sollte Picroma noch ordentlich nachbessern.

Nach ein paar der dickeren Brocken haben wir unsere Taschen mit Blaupausen für neue Ausrüstung und den sogenannten Spirit-Würfel gefüllt. Außerdem konnten wir in einer Höhle etwas Eisen abbauen. Zeit, ins Dorf zurückzukehren. Dort schmieden wir uns ein schlagkräftigeres Schwert, schicke Stiefel und entdecken ein extrem cooles Feature: Wir können unsere Waffe mit bis zu 32 Würfeln verändern (siehe Kasten). Besonders angetan hat es uns allerdings der Hang Glider, denn ... ach, wissen Sie was, probieren Sie es doch einfach mal selbst aus. **Cube World** erfordert zwar viel Zeit und Geduld, denn die rollenspieltypische Tretmühle aus Kämpfen, Sammeln, Aufleveln funktioniert hier nur bedingt, weil sie extrem langsam abläuft. Nichtsdestotrotz lädt die farbenfrohe und abwechslungsreiche Klötzchenwelt immer wieder zum Erkunden ein. Ähnlich wie in **Minecraft** kostet die Alpha-Version bereits jetzt einmalig 15 Euro,

dafür sind alle künftigen Updates umsonst. Neben neuen Gebieten und Gegnertypen sind beispielsweise auch seltene Reittiere, weitere Charakterklassen und ein ausgebauter Fähigkeitenbaum geplant. Außerdem soll es sowohl einen PvP-Modus als auch große Multiplayer-Server geben. Der momentan integrierte Koop-Modus für maximal vier Spieler lässt bereits erahnen, wohin die Reise geht. Wir denken da an gemeinsame Raids und groß angelegte Tauschaktionen. Nur den kleinen Kampfklops geben wir nicht mehr her. **PH**



Langsam, aber gut

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

Auf Cube World muss man sich einlassen. Nachdem sich meine anfängliche Freude über die tolle Klötzchen-Grafik gelegt hatte, war ich vom Rest ein wenig enttäuscht. Keine richtigen Quests, lahme Kämpfe und ellenlange Märsche zurück ins Dorf. Sobald ich mich allerdings an den langsamen Spielrhythmus gewöhnt hatte, kam ich nicht mehr davon los. Dieses eine Tal schau ich mir noch genau an, den Würfel verbaue ich noch, und oha, Kampfklops steht ja schon kurz vorm Levelaufstieg. Weil das Spiel optisch bereits so rund wirkt, vergisst man anfangs gerne, dass es sich momentan noch um die Alpha-Version handelt. Wenn das Entwickler-Ehepaar von Picroma aber weiterhin am Ball bleibt, und die geplanten Inhalte umgesetzt, wird Cube World von Update zu Update besser werden – und ich werde auf jeden Fall dabei sein.