

Spielbare Baustellen



Betatests sind so 2012, heute heißt das »Early Access«. Wir prüfen 24 Frühaufsteher-Spiele und klären, ob und wo es sich lohnt, vorab Geld zu investieren.

Der Trend geht wohl, wie so viele derzeit, zurück auf **Minecraft**. Ab 17. Mai 2009 verkauft Markus »Notch« Persson die erste Alpha-Version seines Klötzchenspiels. Wer 10 Euro bezahlt, darf bereits losspielen und bekommt alle zukünftigen Versionen kostenlos. Mit den Einnahmen finanziert Persson die Entwicklung, zugleich arbeitet er das Feedback der Spieler ein – beide Seiten profitieren, der Rest ist Spielegeschichte. **Minecraft** gilt als einer der ersten Early-Access-Titel: Man kauft ein unfertiges Spiel und erhält regelmäßig Updates – und am Schluss die fertige Software, ohne Zusatzkosten. In den Folgejahren wächst diese bezahlte Testphase zum Trend: Inspiriert vom **Minecraft**-Erfolg ruft die Indie-Spielplattform Desura 2011 eine Early-Access-

Initiative ins Leben, im März 2013 zieht Valve mit Steam nach. Dort boomt der Frühzugang, zuletzt etwa verkauften sich sowohl **Starbound** als auch **DayZ** vorab über eine Million Mal. Gerade für Indie-Entwickler ist das eine einmalige Chance; das zusätzliche Geld kann ihnen helfen, bessere Spiele zu entwickeln. Genauso kann es aber Schwarze Schafe geben. Early Access ist für Entwickler nämlich auch die Chance zu Missbrauch und Betrug. Es gibt keine Garantie, dass die Vorabversionen tatsächlich jemals besser werden – oder gar fertig. Angesichts der Flut an Early-Access-Titeln (zu unserem Redaktionschluss bietet Steam 107 davon) kauft man da schnell mal die Katze im Sack. Um Ihnen böse Überraschungen zu ersparen, haben wir uns 24 Katzen genauer angeschaut und verraten, ob sich die Investition jetzt schon lohnt – oder niemals lohnen wird.

Legende



Mit Sternen bewerten wir den Spielspaß der Vorabversionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel derzeit macht. Weiße verraten, welches Potenzial im Titel schlummert, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen Preis der Vorabversion.

	weniger als 5 Euro
	5 bis 10 Euro
	10 bis 20 Euro
	20 bis 30 Euro
	mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

Das rote Sofa

Early Access entzaubert

So sehr ich den Entwicklern gönne, dass sie mit dem Early-Access-System eine Möglichkeit haben, ein laufendes Projekt zu finanzieren und gleichzeitig Fans Zugang zu ihrem unfertigen Spiel zu gewähren – ich empfinde das dennoch als ganz schön ärgerlich, weil Spielen damit der Zauber genommen wird. Einst gab es diesen magischen Tag, an dem ein Spiel, auf das ich mich freute, endlich erschien. Ab dann konnte ich mir endlich ein Bild vom fertigen Produkt machen, es erkunden und gut oder schlecht finden. Mit Early Access komme ich viel zu früh in Kontakt mit einigen Spielen, erlebe sie als Rohbau – voller Bugs, nur mit wenigen funktionierenden Features oder geradezu unspielbar. Das ist dann mein Ersteinindruck. Wenn das Spiel mit der Zeit verbessert und vervollständigt wird und irgendwann offiziell fertig ist, hat man sich womöglich längst dran satt gespielt und vielleicht nie richtig Spaß gehabt. Ich rate also jedem, sich wirklich gut zu überlegen, ob er bei Early-Access-Titeln wirklich dabei sein will. Es könnte ganz schön entzaubernd wirken.



Eine einmalige Möglichkeit

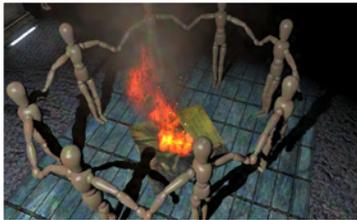
Ja, Early Access kann zweifellos entzaubern, das kindliche Wunder am fertigen, großartigen Erlebnis zerstören. Aber es bietet eben auch die einmalige Möglichkeit, an der Entstehung eines Spiels teilzuhaben – und mit Feedback aktiv daran teilzunehmen. Im Idealfall findet nämlich ein organischer Austausch zwischen Entwickler und Spieler statt, es werden nicht bloß Bugs ausgebügelt, sondern Spielelemente auf eine fundamentale Frage abgeklopft: Macht das Spaß oder kann das weg? Natürlich hat man es in vielen Fällen mit einem Rohbau zu tun, aber wenn daraus irgendwann ein Haus entsteht und man tatsächlich das Gefühl besitzt, beim Bau geholfen zu haben, dann kann das sehr befriedigend sein. Gilt das für alle Spiele?

Selbstverständlich nicht. Es wird auch in Zukunft Spiele geben, denen ich absichtlich naiv begegnen will. Ein **Tides of Numenera** beispielsweise würde ich im Early Access nie anfassen, das will ich komplett und unvoreingenommen erleben. Aber ich muss ja keinen Early-Access-Zugang kaufen. Ich kann. Und alleine diese Wahl finde ich großartig. Die gibt's nämlich in keinem anderen Medium.

Paranormal

Entwickler: Matt Cohen **Preis:** 9 Euro
Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Wir erkunden aus der Ego-Perspektive ein offenbar verfluchtes Anwesen.



In Mattel Clarks Haus geht nicht alles mit rechten Dingen zu, im Gegenteil: Der Künstler ist sich sicher, dass es in seiner Bude spukt. Wir steuern Mattel bei seinem Versuch, das Ganze auf Video festzuhalten. Das wirkt wie eine spielbare Form von Blair Witch Project, da wir das gruselige Geschehen durch

die Linse der Kamera beobachten. Coole Idee: Paranormal bleibt auch nach mehreren Anläufen spannend, denn das Spiel löst Ereignisse dynamisch an verschiedenen Orten und zu unterschiedlichen Zeitpunkten aus und liefert uns damit bei erneuten Durchgängen zwar kein völlig neues, aber doch ein spürbar anderes Erlebnis.



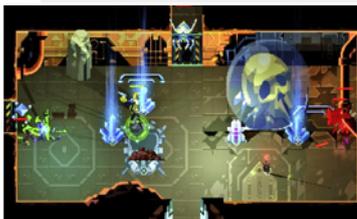
Florian Heider Zugegeben, wirklich innovativ ist die Ausgangslage in Paranormal nicht. Dafür trumpft das Spiel mit einigen Schreckmomenten und vor allem dem dynamischen Triggersystem auf. Letzteres hält vor allem bei weiteren Anläufen die Spannung hoch. Ich rechne zwar immer mit fiesen Überraschungen, die treten aber meist erst dann ein, wenn ich sie eben gerade doch nicht erwarte. Für den geringen Preis bekomme ich bereits jetzt ein sehr unterhaltsames Spiel. Für die Zukunft plant der Entwickler neben einigen (kostenlosen) DLCs auch noch die Unterstützung von Oculus Rift. Das dürfte für noch größere Schockmomente sorgen. Ich freu mich schon drauf.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Dungeon of the Endless

Entwickler: Amplitude Studios **Preis:** 12 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Wir kämpfen uns durch zufallsgenerierte Dungeons, während wir gleichzeitig unser Raumschiff beschützen.



Dungeon of the Endless kann man sich wie eine Kreuzung aus Tower Defense und Diablo vorstellen. Nach dem Absturz unseres Raumschiffs finden wir uns mit bis zu vier Koop-Helden in einem zufallsgeneriertem Komplex wieder, aus dem wir entkommen müssen. Also kämpfen wir uns von Raum zu

Raum, haben dabei aber immer ein Auge auf den Kern unseres Schiffes, den wir wie in einem Tower-Defense-Spiel vor anrückenden Gegnerwellen beschützen müssen. Mit der Zeit steigen unsere Helden zwar im Level auf, das bringt uns momentan wegen der noch nicht eingebauten Talentbäume aber kaum Vorteile.



Jochen Gebauer Die Spielprinzipien von Tower Defense- und klassischen Action-Rollenspielen zusammenzuwerfen, ist eine ziemlich gute Idee. Die Mechaniken machen einzeln schon Spaß, zusammen entwickeln sie aber eine faszinierende Suchtschnecke. Auch grafisch gefällt mir Dungeon of the Endless mit seinem Retro-Pixel-Charme. Für 12 Euro bekommt man trotz der frühen Entwicklungsphase zudem schon ziemlich viel

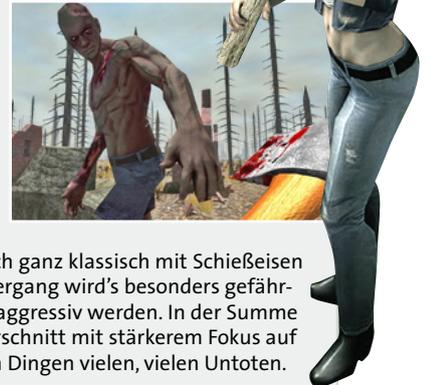
Spiel geboten. Ich kann meine Charaktere entwickeln, handeln und sogar NPCs rekrutieren. Leider fehlt noch der komplette Talentbaum, und das kratzt gehörig an der Langzeitmotivation. Für kurze Sessions lohnt sich das Spiel aber schon jetzt allemal.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

7 Days to Die

Entwickler: The Fun Pimps **Preis:** 32 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Minecraft trifft DayZ: Wir kämpfen gegen Zombiehorden ums Überleben.



7 Days to Die zeichnet ein düsteres Bild unserer Zukunft: Auf den dritten Weltkrieg folgt zu allem Überfluss auch noch ein Zombie-Virus. Um unsere Haut zu retten, craften wir nützliche Gegenstände und bauen uns mit Fallen gespickte Verteidigungsanlagen, die uns vor ungebetenem Besuch schützen.

Wir können den Zombies aber auch ganz klassisch mit Schießseisen zu Leibe rücken. Nach Sonnenuntergang wird's besonders gefährlich, da die Untoten dann extrem aggressiv werden. In der Summe ist 7 Days to Die ein Minecraft-Verschnitt mit stärkerem Fokus auf dem Survival-Aspekt und vor allen Dingen vielen, vielen Untoten.

Petra Schmitz Irgendwie kommt mir das alles bekannt vor. 7 Days to Die kopiert an vielen Stellen, besonders Minecraft und DayZ. Andererseits wurden auch diese Spiele nicht aus dem Nichts geboren. Letztendlich ist für den Erfolg eines Titels entscheidend, ob er sich trotz aller Anleihen wie etwas Eigenes, Selbstständiges anfühlt. Das ist bei 7 Days to Die für mich allerdings noch nicht der Fall. Trotzdem gibt es Hoffnung, schließlich haben The Fun Pimps noch viel mit ihrem Titel vor: Talentbäume, benutzbare Fahrzeuge, weitere Gegnertypen und mehr; das Potenzial für ein klasse Spiel mit eigener Identität ist vorhanden. Die Entwickler müssen es nur noch zu nutzen wissen.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

War for the Overworld

Entwickler: Subterranean Games **Preis:** 21 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als dunkler Herrscher bauen und verteidigen wir einen Dungeon.



War for the Overworld erinnert uns auf den ersten, zweiten und dritten Blick an Bullfrogs Dungeon Keeper-Reihe. Wie im großen Vorbild spielen wir mal keinen strahlenden Helden, sondern einen finsternen Höhlenfürsten. Als solcher lassen wir von fleißigen Imps einen Dungeon nach unserem Gusto

in den Untergrund meißeln und beherbergen darin eine Reihe finsterner Kreaturen. Damit die uns freundlich gesinnt bleiben und unseren Dungeon-Kern gegen die immer wieder einfallenden Helden und andere Dungeon-Fürsten verteidigen, müssen wir ihre unterschiedlichen Bedürfnisse erfüllen und sie regelmäßig entlohnen.

Johannes Rohe In den bislang spielbaren, sehr kurzen Levels fängt War for the Overworld erstaunlich viel des alten Dungeon Keeper-Flairs ein. Man merkt in jeder Minute, dass hier echte Fans des Originals am Werk sind, die auch schon in der Mod-Community aktiv waren. Darüber hinaus fehlt es dem Spiel aber noch an Alleinstellungsmerkmalen. Nicht einmal grafisch hebt man sich deutlich vom geistigen Vorgänger aus dem Jahr 1999 ab. Das mag so gewollt sein, ich hätte mir trotzdem eine optische Frischzellenkur gewünscht, denn wer ein Spiel sucht, das aussieht wie Dungeon Keeper 2 und sich spielt wie Dungeon Keeper 2, der spielt doch Dungeon Keeper 2, oder?

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Interstellar Marines

Entwickler: Zero Point Software **Preis:** 14 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als Space Marines liefern wir uns Multiplayer-Gefechte in dynamisch wechselnder Umwelt.



Interstellar Marines will Space Marines wieder cool machen. Neben den eher klassischen Mehrspieler-Schießereien versuchen die Entwickler das bisher vor allem mit dynamischen Karten zu erreichen: Alle paar Minuten ändern sich die Umweltbedingungen der Maps und wir müssen taktisch drauf reagieren. Plötzlich fallen die Lichter aus und wir sind auf unsere Taschenlampe angewiesen, verraten aber damit unsere Position. Und wenn es regnet, öffnen wir lieber unser Visier, opfern dafür aber unser HUD. Coole Features wie ein Levelsystem stehen aber derzeit leider noch in den Sternen.



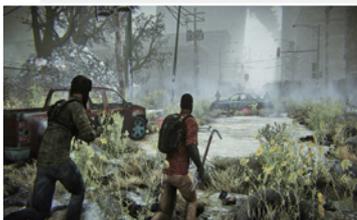
Petra Schmitz »Warning: This is Early Access!« ist der erste Schriftzug, der mich in Interstellar Marines begrüßt – und das Ausrufezeichen steht leider zu Recht dort: Lediglich ein Spiel-Modus (Domination), eine einzige Waffe und fast menschenleere Server stehen derzeit zur Verfügung. Der stärkste Pluspunkt ist dabei bisher die Atmosphäre. Sowohl Grafik als auch Art Design sind auf hohem Niveau und schaffen eine glaubhafte Welt. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, reicht das aber bisher noch lange nicht. Ich warte gespannt auf den geplanten Koop-Modus und das Skill-System sowie neue Waffen und Spielmodi. Bis dahin kann ich vom Kauf nur abraten.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Nether

Entwickler: Phosphor Games **Preis:** 19 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Urbaner Überlebenskampf in der monsterverseuchten Postapokypse.



Eine endzeitliche Stadtruine, ein bisschen DayZ-Spielgefühl und statt Zombies eben übernatürlich begabte Monster, die Nether. Das ist die Grundidee hinter dem gleichnamigen Online-Multiplayer-Spiel. In der Ego-Perspektive erkunden wir eine Stadt, die von der Natur bereits zurückerobert wurde,

suchen Nahrung und Waffen und kämpfen gegen Monster oder andere Spieler. Basisstationen müssen gelegentlich gegen Nether-Angriffe verteidigt werden. Wer lange genug überlebt, darf seine Fähigkeiten aufleveln und dadurch schneller sprinten oder genauer schießen – allerdings nur bis zum nächsten Permadeath.



Florian Heider Dabei habe ich mich doch so auf den Überlebenskampf gefreut. Derzeit kann ich allerdings noch niemandem zum Kauf der 19 Euro teuren, billigsten Fassung von Nether raten (es gibt auch eine Version für 45 Euro). Auf dem Papier lesen sich die geplanten Features gut, und auch die ersten Screenshots sahen sehr vielversprechend aus. Allerdings habe ich schon lange keine so dermaßen hingeschluderte Spielwelt gesehen, und auch die eigentlichen Gameplay-Mechaniken können noch nicht überzeugen. Hier wäre verdammt viel Arbeit an den Grundlagen notwendig. Ich habe aber meine Zweifel, ob das Team tatsächlich die erhoffte Qualität abliefern kann.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Kerbal Space Program

Entwickler: Squad **Preis:** 25 Euro
Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Wir entwickeln unser eigenes Raumfahrtprogramm und steuern Erkundungsflüge in das Universum.



Kerbal Space Program ist das perfekte Spiel für jeden, der schon als Kind aus Bauklötzen Raketen bastelte. Wir zimmern uns aus zahlreichen Einzelteilen ein Raumschiff zusammen und starten Expeditionen zu fremden Planeten. Viele unserer interstellaren Missionen enden aber schon in Nachbars Vorgarten. Angehende Kerbonauten sollten ein Verständnis für Physik und einiges an Lernbereitschaft mitbringen, hinter der knuffigen Fassade versteckt sich nämlich eine potente Simulation. Neben dem Sandbox- gibt's auch einen Karriere-Modus, in dem wir uns mit Forschungspunkten nach und nach neue Bauteile kaufen können.



Johannes Rohe Juhu, mein erster erfolgreicher Start! Wow, ein stabiler Orbit! Uuh, ein Weltraumspaziergang! Kerbal Space Program ist ein Spiel der kleinen Schritte, denn vor jedem Erfolg steht harte Arbeit und einiges an Einarbeitung. Umso größer ist die Freude, wenn ich mir nach der ersten geglückten Mondlandung den Schweiß von der Stirn wische. Für richtige Experten geht das Spiel jedoch an dieser Stelle erst richtig los: Sie entwerfen eigene Raumstationen, bringen die Einzelteile in zahllosen Missionen ins All und erkunden von dort entlegene Himmelskörper. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Schon jetzt ein wahr gewordener Traum für Hobbyastronauten!



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Delver

Entwickler: Chad Alan Cuddigan **Preis:** 7 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Dungeon-Erkundung und Monsterkloppen aus pixeliger Ego-Perspektive.



Delver ist ein bockschwerer Dungeon-Crawler mit Pixelgrafik und Permadeath und bedient sich damit genau der drei Elemente, die derzeit so viele Indie-Projekte bestimmen: Zufall, harte Strafen, einfache Grafik. Ob man das nun mag oder nicht, ist natürlich Geschmackssache, aber das Ein-Mann-Projekt ist liebevoll umgesetzt, wird regelmäßig mit neuen Inhalten versorgt und spielt sich flott. Sonderlich viel Tiefgang darf man hier nicht erwarten, spannend ist die Dungeon-Erkundung aus der Ego-Perspektive trotzdem. Schließlich muss man nicht nur bis ganz auf den Grund der Gewölbe, sondern auch wieder zurück.



Michael Graf Die sieben Euro, die mich der Early-Access-Zugang für Delver gekostet hat, habe ich gerne investiert. Hier steckt viel Liebe drin, und ob ich nun mit Schwert, Bogen oder Zauberstab durch die finsternen Höhlen schleiche, neue Monster, unbeschriftete Tränke oder fiese Fallen entdecke – für einen kleinen Dungeon-Raid zwischendurch ist Delver ideal geeignet. Für ordentliche Langzeitmotivation fehlen mir aber noch Quests und eine richtige Story. Die könnte sich ja auch zufällig aus vorgefertigten Versatzstücken aufbauen und so den Zufallsfaktor des restlichen Spiels beibehalten. Super ist aber, dass sich Delver jetzt schon problemlos spielen lässt.

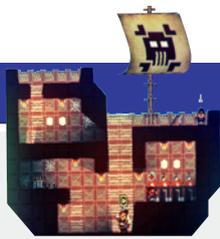


Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

Pixel Piracy

Entwickler: Vitali Kirpu **Preis:** 14 Euro
Status: zu 50% fertig

Worum geht's: Kurzweilige Kaperfahrten im zufallsgenerierten Pixelmeer.



Im »Piraten-Simulator« Pixel Piracy machen wir mit einem Freibeuterkapitän die zufallsgenerierten Weltmeere unsicher. Bevor wir in See stechen, bauen wir uns aus Pixelblöcken ein eigenes Schiff und heuern eine Crew an. Während der Kaperfahrten müssen wir nicht nur in Echtzeit geführte Gefechte gegen andere Schiffsbesatzungen bestehen, sondern auch stets ein Auge auf die Moral unserer Mannschaft haben. Werden unsere Untergebenen unzufrieden, endet das schnell in unserem Ableben. Und wer stirbt, bleibt auch tot: Hat unser kleiner Korsar mal das Holzbein abgegeben, bleibt uns dank Permadeath nur der Neustart.



Johannes Rohe Wer hätte gedacht, dass einfache Matrosen so wichtig sein können. Wer wie ich in meinen ersten Gehversuchen als Pixel-Kapitän nämlich nur Experten wie Köche oder Kanoniere anheuert, der steckt bald buchstäblich bis zum Hals in der Sch... Die einfachen Deckschrubber entsorgen nämlich die Hinterlassenschaften ihrer Kameraden und verhindern damit eine Meuterei an Bord. Dem erstaunlich komplexen Pixel Piracy fehlt noch ein Tutorial, das solche Zusammenhänge erklärt. Aber auch wenn es an einigen Ecken noch hakt, einige Unberechenbarkeiten manchmal frustrieren und die Steuerung unnötig umständlich ist, macht die Early-Access-Version schon viel Spaß.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Craft The World

Entwickler: Dekovir **Preis:** 14 Euro
Status: zu 75% fertig

Worum geht's: Wir lassen Zwerge sammeln, bauen und craften, um sie vor fiesen Monstern zu schützen.



Und wieder eine dieser Indie-Spielidee-Mixturen, die derzeit so beliebt sind: Craft The World verbindet das Crafting-Suchtpotential von Terraria mit den bärtigen Männchen eines Sandbox-Bauspiels à la Gnomoria. In bunter 2D-Optik führen wir unsere Kerlchen durch eine Zufalls-Welt, sammeln Rohstoffe

und bauen uns langsam einen festen Unterschlupf, denn nachts gibt's Untote – eben genau wie bei Terraria. Dass wir beim Craften leveln, unsere Zwerge eine mächtige Festung bauen lassen und gegen Hunger und Müdigkeit kämpfen, macht aus Craft The World dann doch mehr als einen geklonten Gameplay-Zusammenwurf.



Jochen Gebauer Auf dem Papier sucht man bei Craft the World vergeblich nach echten Alleinstellungsmerkmalen: Handwerk, Level-Ups, Survival – das sieht man im Moment überall, gerade im Indie-Bereich. In der Praxis schafft es die Zwerge-Wuselei dann aber doch, mich prima zu unterhalten. Das Ganze funktioniert, weil es bekannte Elemente zu einer harmonischen neuen Mischung verbindet, die leicht zu lernen, aber schwer zu meistern ist. Manchmal ist gut kombiniert eben besser als schlecht selbst erfunden. Außerdem hab ich locker 300 Stunden in Terraria versenkt und liebe Zwerge schon seit seligen Warhammer-Runden in der Oberstufe. Für mich also quasi die perfekte Mischung.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

War of the Vikings

Entwickler: Fatshark **Preis:** 19 Euro
Status: zu 90% fertig

Worum geht's: Mehrspieler-Axtkämpfe mit authentischem Kampfsystem.



Statt Schwerter zu Pflugscharen, Schwerter zu Streitäxten: War of the Vikings, der Nachfolger des Mittelalter-Schnetzlers War of the Roses, versetzt die Multiplayer-Säbeleien ins Reich der gehörnten Helme und zottigen Bärte. Spielerisch gibt's kaum Veränderungen: Noch immer schlagen wir mit verschiedenen Stich- und Hieb Waffen aufeinander ein. Simples Dauerklicken bringt uns wegen des historisch akkuraten Kampfsystems nicht weiter. Fernkämpfer agieren mit Bogen oder Wurfäxten aus dem Hintergrund. Da die Wikinger schwere Plattenrüstungen lieber im Schrank lassen, spielen sich die Gefechte etwas flotter als zuvor.

Jochen Redinger Angesichts der Tatsache, dass War of the Roses inzwischen kostenlos spielbar ist, gibt es für mich bislang kaum zwingende Gründe, bei War of the Vikings zuzuschlagen. Statt echte Neuerungen oder ein radikal anderes Setting einzubauen, haben sich die Entwickler das Grundgerüst des Vorgängers genommen und ihm ein neues Aussehen sowie ein paar neue Maps verpasst. Einige Spielelemente, wie der Kampf vom Pferderücken, wurden sogar entfernt. Zwar gibt es mit dem Arena-Modus einen neuen Spielmodus und auch die Kampfmechanik wurde etwas verbessert, doch das dürfte den Kauf nur für absolute Schwertkampf-Enthusiasten rechtfertigen.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Rust

Entwickler: Facepunch Studios **Preis:** 19 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Wir versuchen, in der Wildnis zu überleben – Mitspieler versuchen, uns in der Wildnis zu töten.



Haben Sie als Kind auch mal die schönste und prächtigste Sandburg des gesamten Spielplatzes gebaut, nur um dann mit ansehnlichen Mühen zu müssen, wie das sozial deformierte Nachbarskind ihnen alles kaputt macht? Willkommen zu Rust. Grundsätzlich müssen wir auf einer riesigen Insel überleben lernen, also Werkzeuge suchen, jagen gehen, Holz hacken und ein feines Häuschen bauen. Im Laufe des Spiels können wir auch Schusswaffen herstellen. Bis dahin sind wir aber schon dutzende Male gestorben, weil uns besser ausgerüstete Spieler einfach über den Haufen ballern. Und da soll noch einer sagen, Online findet man Freunde.

Florian Heider Rust erinnert ein wenig an Minecraft – wenn Minecraft von schießwütigen Irren bevölkert wäre, die alles niederholzen, was nicht bei drei vom Server verschwindet. Jede Jagd, jede Suche nach Rohstoffen und jeder Versuch, mir einen Platz zum Leben zu schaffen, wird zum nervlichen Drahtseilakt. Hier herrscht Chaos. Das muss man mögen, ich habe mich gut amüsiert. Damit Rust allerdings auf lange Sicht funktioniert, müssen drei Dinge verbessert werden: mehr Defensivmaßnahmen, ein komplexeres Crafting-System und die Möglichkeit, vernünftig mit Freunden spielen zu können. Ein Glück, dass die Entwickler momentan genau an diesen Punkten arbeiten.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Contagion



Entwickler: Monochrome LLC **Preis:** 14 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Koop-Shooter, in dem getötete Spieler nicht liegbleiben, sondern Jagd auf ihre ehemaligen Kollegen machen.



Contagion kombiniert geschickt die Ideen der Mehrspieler-Modi von Left 4 Dead und der Assassin's Creed-Reihe. Denn wie im Koop-Shooter von Valve ballert und prügelt sich eine Menschengruppe durch KI-Zombies und versucht, aus dem Areal zu flüchten. Fällt einer der Spieler den Untoten zum Opfer,

wechselt er die Seiten. Dabei sind die stärkeren Spieler-Zombies aber optisch nicht von ihren langsamen KI-Kameraden zu unterscheiden. Geschickte Spieler tauchen so in der Menge unter und fallen unaufmerksame Menschen genau im richtigen Moment an – ganz wie im Multiplayer-Part von Assassin's Creed 4: Black Flag.



Michael Obermeier Nein, so richtig fertig fühlt sich Contagion aktuell noch nicht an. Damit möchte ich gar nicht auf die nicht mehr zeitgemäße Source-Engine anspielen, sondern auf die vielen kleinen Spielmechanik-Stellschrauben, die bei Contagion momentan noch zu fest angezogen sind. Gerade das Spielerlebnis als Zombie ist noch zu langweilig und manchmal sogar frustrierend, was dazu führt, dass viele Spieler nach ihrem Ableben als Mensch einfach aus dem Match aussteigen. Mehr Karten, bessere Zombie-Spawns und interessantere Fähigkeiten würden dabei Wunder wirken, die coolen zufallsgenerierten Level-Elemente gefallen mir aber schon jetzt ziemlich gut.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Space Engineers



Entwickler: Keen Software Housen **Preis:** 14 Euro
Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Umfangreicher Baukasten für Weltraum-Fans.



Einmal im Chef-Sessel der Enterprise sitzen? Mit Space Engineers kein Problem! Das Sandbox-Spiel ist nämlich Minecrafts Weltraum-Bruder. Ob Raumschiff oder Raumstation, im »Creative Mode« basteln wir uns im Handumdrehen etwas

zusammen und dürfen es dann sogar benutzen. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf die Physiksimulation. Soll unser Raumschiff manövrierfähig sein, muss es auch genügend Antriebsdüsen besitzen. Im noch nicht verfügbaren »Manual Mode« müssen wir zunächst Ressourcen sammeln, um bauen zu können.



Jonas Gössling Für 14 Euro kann man sich schon jetzt im fast vollständigen »Creative Mode« von Space Engineers austoben, und das macht bereits richtig Laune. Science-Fiction-Fans dürften den mächtigen Weltraum-Baukasten lieben, besonders weil sie ihre Konstruktionen nicht nur anschauen, sondern sogar selbst fliegen dürfen. Allerdings sollte einem bewusst sein: Der »Creative Mode« ist nicht mehr und nicht weniger, als der Name verrät. Ich kann zwar durch Raumstationen gehen und mit den Schiffen fliegen, ansonsten gibt es aktuell aber noch nichts zu tun. Wer auf echte Weltraumabenteuer voll Action und Spannung hofft, sollte sich den Kauf also überlegen.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Prison Architect



Entwickler: Keen Software House **Preis:** 26 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Aufbausimulation, in der wir ein Gefängnis errichten und verwalten.



In Prison Architect versuchen wir uns als Gefängnisdirektor und kümmern uns um das Wohlergehen unserer Dauer-gäste. Ist unser Knast nämlich mehr berüchtigt als berühmt, müssen wir uns mit Ausbruchsversuchen herumschlagen. Um das zu vermeiden, planen wir regelmäßige Familienbesuche und ausreichend Schlafzeiten ein. Daneben kümmern wir uns um alles, von der Gestaltung der Zellen bis hin zum Speiseplan. Für den Stress erhalten wir täglich eine Prämie vom Staat, die wir in neue Sicherheitsanlagen investieren. Derzeit ist die Alpha ein Tutorial, das eine – für ein Aufbau-Spiel erstaunlich ausgefeilte – Story erzählt.

Michael Graf Wer eine komplexe Wirtschaftssimulation sucht, der wird bei der Alpha von Prison Architect noch enttäuscht. Zu offen ist der staatliche Geldhahn, zu simpel ist die Gefängnisverwaltung bislang. Hobby-Architekten können sich dagegen bereits richtig austoben: Das Knobeln an Zellblock-Grundrissen und die Wahl von Baumaterialien zur optimalen Unterbringung von Hunderten Häftlingen unterschiedlicher Sicherheitsstufen liefert schon jetzt viele Stunden Spielspaß. Das fertige Spiel soll außerdem besondere Szenarien enthalten, die hoffentlich eine ähnlich gute Geschichte bieten wie das schon enthaltene, vorbildlich gemachte Tutorial.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Next Car Game

Entwickler: Bugbear Entertainment **Preis:** 25 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Racing, Destruction Derbys und Auto-Verschrottung – Flatout ist zurück.



Rennspiel-Fans erinnern sich noch mit Grausen an Flatout 3. Statt der Serienerfinder Bugbear übernahmen die Taxi-Raser-Dilettanten von Team6 das Steuer und fuhren die Rennspielreihe prompt gegen die Wand. Mit Next Car Game entwickelt Bugbear jetzt ein Spiel, das das ursprüngliche Flatout im Herzen trägt. Heißt: Knallharte Offroad-Rennen und chaotische Destruction Derbys – inszeniert von einer enorm leistungsfähigen Physik-Engine, die sowohl Autos als auch Streckenumgebung formvollendet in sämtliche Einzelteile zerlegt. Die Early-Access-Version liefert aber nur einen winzigen Vorgeschmack auf das fertige Spiel.

Heiko Klinge Noch heute spiele ich nach Feierabend regelmäßig eine Runde Flatout 2. Dass nun mit Next Car Game endlich ein legitimer Nachfolger erscheint, war für mich entsprechend die beste Nachricht des vergangenen Spieljahres. Die Early-Access-Version und vor allem die kostenlose Technologie-Demo (auf nextcargame.de erhältlich) deuten allerdings nur an, wie großartig Next Car Game einmal werden könnte – mit einem richtigen Spiel haben beide derzeit nur wenig zu tun. Die 25 Euro lohnen sich deshalb nur für diejenigen, die Next Car Game schon jetzt zum Sonderpreis vorbestellen und so die Entwickler unterstützen wollen. Alle anderen gedulden sich lieber noch.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Grim Dawn

Entwickler: Crate Entertainment
Preis: 25 Euro **Status:** zu 60% fertig

Worum geht's: Klassisches Hack'n'Slay vor viktorianisch angehauchter Fantasy-Kulisse.



Fans von Titan Quest sollten beim Titel Grim Dawn aufhören, denn ein Teil des Entwicklerteams war zuvor bereits an der Entwicklung des »Mythologie-Diablo« beteiligt. Spielerisch erwartet uns klassische Action-Rollenspiel-Kost, garniert mit einigen eigenen Ansätzen. So dürfen wir ab dem

zehnten Level eine weitere Klasse wählen – eine Mischung aus Soldat und Okkultist ist beispielsweise kein Problem. Im fertigen Spiel sollen auch Crafting-Elemente zur Erstellung eigener Items enthalten sein. Grafisch präsentiert sich Grim Dawn eher bieder, der dynamische Wetterwechsel sorgt aber für eine gelungene Atmosphäre.



Michael Graf Grim Dawn ist ein grundsolides Action-Rollenspiel in schöner Fantasy-Umgebung. Alles geht schon jetzt flott von der Hand, und die Loot-Tretmühle dreht sich wie eh und je. Gegenüber Genre-Platzhirschen wie Path of Exile, Diablo 3, oder auch Torchlight 2 fehlt es allerdings an echten Alleinstellungsmerkmalen. Während Path of Exile mit einem exorbitanten Skilltree überzeugt, Torchlight 2 mich mit viel Charme

zum Schmunzeln bringt und Diablo 3 alleine schon durch den Namen die Spieler massenweise anzieht, fehlt Grim Dawn einfach der entscheidende Trumpf. Daran wird sich wohl auch in der verbleibenden Entwicklungszeit nicht mehr viel ändern.

Spielspass ★★☆☆☆ **Preis** ●●●●●

Overgrowth

Entwickler: Wolfire Games **Preis:** 28 Euro
Status: zu 20% fertig

Worum geht's: Brachiale Physik-Prügeleien in völlig unfertigem Spielgerüst.



In Overgrowth verkörpern wir einen humanoiden Riesen-Hasen, der anderen Hasen ins Gesicht tritt – der Entwickler bezeichnet das als »Ninja Rabbit Combat«. Und das spielt sich wie ein Physik-Spielkasten: Mal vermöbeln wir andere Hasen mit Fäusten oder Speeren, mal springen und rollen wir durch

die Levels. Dank der Ragdoll-Physik fühlt sich ein Treffer angenehm wuchtig an. Leider ist das Kampfsystem das einzig halbwegs fertige an Overgrowth. Richtige Missionen, Menüs oder Spielziele sind noch nicht implementiert. Wer die Gameplay-Elemente in einen sinnvollen Kontext bringen will, muss selbst zum Map-Editor greifen.



Petra Schmitz Das tolle Kampfsystem und die Grafik machen schon jetzt einen guten Eindruck, aber Overgrowth sollte momentan nur von Leuten gekauft werden, die aktiv an dem Projekt mithelfen und es unterstützen wollen – denn bislang ist das »Spiel« kaum mehr als eine Technik-Demo. Es gibt kein Optionsmenü, selbst auf starken Rechnern kommt es zu Performanceeinbrüchen, und wenn man nicht gerade ein

Editor-Fan ist, gibt es noch kaum etwas zu tun. Wer einfach nur spielen will, dem muss ich noch ganz klar vom Kauf abraten – zumal der bislang veröffentlichte Inhalt nach fast drei Jahren Entwicklungszeit für rund 30 Euro verdammt wenig zu bieten hat.

Spielspass ★★☆☆☆ **Preis** ●●●●●

Castle Story

Entwickler: Sauropod Studio **Preis:** 19 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Gelbe Kartoffelmenschen bauen unter unserem Kommando mächtige Burgen.



Castle Story bietet Burgenbau mal nicht im finsternen Mittelalter, sondern auf quietschbunten, fliegenden Inseln – und mit Bricktrons, gelben Knubbelwesen, die unsere Anweisungen befolgen. Sie fungieren als Rohstoffsammler, Bauarbeiter und Verteidiger unserer Burg, die wir Stein für Stein errichten. Zwar gibt es keine ausgefeilten Warenkreisläufe, trotzdem erinnert uns das Hochziehen der Festungen in Castle Story an ein Stronghold in Voxel-Optik. Während wir im Sandbox-Modus ohne Zeitdruck frei drauflosbauen, müssen unsere Befestigungen im Survival-Modus gegen Wellen von Steingolems bestehen.

Jochen Gebauer Einen gewissen Sympathiebonus genießt Castle Story bei mir schon dank seiner tollpatzschigen Bricktrons, die für viel Chaos und etliche Lacher sorgen. Das Strategie-Grundgerüst unterhält ebenfalls – okay, die Entwickler betreten auch nicht wirklich Gameplay-Neuland. Ich vermisse allerdings richtige Missionen. Wirklich negativ fallen die vielen Bugs, Abstürze und Performance-Probleme auf – das haben andere Early-Access-Spiele schon besser im Griff. Auch die umständliche Steuerung verlangt mir eine gehörige Portion Geduld ab. Hier muss Sauropod Studio auf jeden Fall noch nachbessern, denn Potenzial hat das Voxel-Aufbauspiel allemal.



Spielspass ★★☆☆☆ **Preis** ●●●●●

Sir, You Are Being Hunted

Entwickler: Big Robot **Preis:** 19 Euro
Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Mit fiesen Robotern im Rücken schleichen wir auf der Suche nach Artefakten über eine düstere Insel.



In Sir, You Are Being Hunted machen mordlustige, britische Roboter-Aristokraten Jagd auf uns. Klingt komisch, ist aber so. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Artefakte auf einer Insel zu finden und zu einem mysteriösen Obelisken zu bringen, um so möglicherweise von dem Eiland zu entkommen.

Zwar dürfen wir anfangs aus unterschiedlichen Gegenständen wie einer Flinte, Bandagen und Dynamit wählen, es ist allerdings ratsam, mit Bedacht vorzugehen. Wer die direkte Konfrontation mit den Robotern sucht, knallt zwar auch mal fix eine Blechbüchse um, zieht aber gegen die Übermacht den Kürzeren.

Erik Reichel Wie viele andere Spieler habe ich mich sehr auf Sir, You Are Being Hunted gefreut, denn das Spiel trumpft mit einer tollen Prämisse, einem einzigartigen Setting und einer ziemlich düsteren Atmosphäre auf. Umso bedauerlicher, dass der Titel bislang einfach kein gutes Spiel ist. Im Gegenteil: Das Umhergeirre auf der Insel wird verdammt schnell langweilig und nervig. Dass ich mit meinen gefundenen Artefakten immer wieder zum gleichen Punkt der Insel zurückkehren muss, macht die Sache nicht besser. Bislang zeigt Sir, You Are Being Hunted leider nur, wie man eine tolle Idee durch eine schlechte Spielstruktur vermiesen kann. Sehr schade!



Spielspass ★★☆☆☆ **Preis** ●●●●●

Project Zomboid

Entwickler: Indie Stone **Preis:** 14 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Survival-Spiel, in dem wir gegen Hunger, Angst und Zombies kämpfen.



Wer heutzutage gerne mal meckert, dass moderne Spiele einen zu sehr an die Hand nehmen, der wird mit Project Zomboid sein blaues Wunder erleben – und jede Menge Zombie-Action in isometrischer Retro-Draufsicht. Nachdem wir uns eine Figur gebastelt haben, starten wir völlig auf uns allein

gestellt in einer von Untoten heimgesuchten Stadt und müssen fortan überleben. Um Hunger, Langeweile und Panik zu bekämpfen, sammeln wir allerhand Krempel, stellen Waffen her, suchen verzweifelt nach einem Dosenöffner und verammeln abends hurtig unsere Türen. Denn nachts riechen die Toten unsere Angst besonders gut.



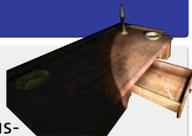
Michael Obermeier Im Prinzip spielt sich Project Zomboid wie ein Mix aus Die Sims, Minecraft und DayZ und will damit seine eigene Nische im überlaufenen Zombie-Genre finden. Das gelingt auch schon ganz gut – sammeln, basteln und damit immer überlebensfähiger werden funktioniert als Motivator wie eh und je. Die Bedürfnisse und Emotionen meiner Spielfigur sorgen zusätzlich für Spieltiefe und Atmosphäre. Lediglich die derzeit sehr steile Lernkurve mag so manchen abschrecken, denn in der Welt von Project Zomboid ist man grundsätzlich allein. Da beruhigt es, dass in der Zukunft allerhand NPCs, Multiplayer-Features und ein Tutorial eingebaut werden sollen.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Damned

Entwickler: 9heads game studios **Preis:** 14 Euro
Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Multiplayer-Grusel: Vier Spieler müssen flüchten, einer geht als Monster auf die Jagd.



Damned steckt den Grusel eines Einzelspielertitels à la Amnesia in ein Multiplayergewand. In unterschiedlichen Levels suchen wir mit drei Mitspielern nach zufällig verteilten Schlüsseln, um aus den Gebieten zu entkommen. Ein fünfter Spieler schlüpft in die Rolle eines Monsters und macht Jagd auf

die anderen. Die Menschen können sich nicht wehren, sondern müssen sich geschickt in der Dunkelheit verstecken – Gänsehaut garantiert. Spielbar sind bereits sieben Lokalisationen, vom Krankenhaus bis zum Hotel, und als »Monster-Spieler« können wir zwischen zwei Grusel-Viechern mit verschiedenen Fähigkeiten wählen.



Florian Heider Anfänglich hatte ich einige Zweifel, aber Damned hat mir bewiesen, dass Horror auch im Multiplayer funktionieren und Spaß machen kann. Das Monster sorgt für ordentlich Gänsehaut, ist aber nicht zu übermächtig, und die Spieler sind zwar wehrlos, können aber mit geschicktem Teamwork und guter Absprache schneller aus den Levels entkommen. Dunkelheit und die dezente, aber wirkungsvolle Geräuschkulisse lassen mich immer wieder erschauern. Zudem läuft das Spiel schon erstaunlich rund, auch wenn ab und zu noch kleinere Lags und Abstürze auftreten. Fans von Multiplayer- und Horror-Spielen können definitiv schon viel Spaß mit Damned haben.

Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Godus

Entwickler: 22Cans **Preis:** 19 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Als Gott sorgen wir für das Wohlergehen unserer Anhänger.



Peter Molyneux kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Godus ist der geistige Nachfolger des Klassikers Populous. Wieder bereitet man als Gott durch Terraforming den nötigen Nährboden für sein Volk und schickt verfeindeten Stämmen Naturkatastrophen auf den Hals. Allerdings ist Godus nicht nur optisch deutlich moderner als Populous. Das Volk durchläuft jetzt mehrere Zivilisationsstufen. Besondere Gebäude erleichtern das Management und sammeln etwa automatisch Mana ein. Derzeit sind allerdings erst wenige Zivilisationsstufen integriert und auch etliche Spielelemente fehlen noch. Das Spielgefühl passt allerdings schon.



optisch deutlich moderner als Populous. Das Volk durchläuft jetzt mehrere Zivilisationsstufen. Besondere Gebäude erleichtern das Management und sammeln etwa automatisch Mana ein. Derzeit sind allerdings erst wenige Zivilisationsstufen integriert und auch etliche Spielelemente fehlen noch. Das Spielgefühl passt allerdings schon.

Markus Schwerdtel Wer damals schon Populous mochte, der wird sich auch in Godus sofort zu Hause fühlen. Wieder stellt sich das alte »Gottgefühl« ein, wenn man mit einem simplen Mausclick ganze Berge einebnet oder Naturkatastrophen entfesselt. Dabei sorgen neue Features wie die Technologiestufen für zusätzliche Komplexität, ohne das Spiel dabei in Arbeit ausarten zu lassen. Wer jedoch auf der Suche nach fehlerfreiem Spielspaß ist, der wartet lieber noch mit dem Kauf. Momentan ist Godus der frühe Status nämlich noch deutlich anzumerken, immer wieder stolpert man über teils schwerwiegende Bugs und Balance-Probleme.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●

Mercenary Kings

Entwickler: Tribute Games Inc. **Preis:** 14 Euro
Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Als Haudrauf-Söldner schießen wir uns durch eine Retro-2D-Welt und jagen Feinde in die Luft.



Wem es bei den Namen Metal Slug, Ikari Warriors, Mega Man und Metal Gear (die alten MSX-Teile) ganz nostalgisch in den Ohren klingelt, der kann sich Mercenary Kings ruhigen Gewissens mal anschauen. Denn der Titel ist mit seinem Retro-2D-Pixel-Look eine einzige Liebeserklärung an die Japano-Actionspiele der späten 80er und 90er-Jahre. Als Dolph Lundgren-Verschnitt ziehen wir auf einer einsamen Insel gegen Terroristen ins Feld und schießen und springen durch bisher über 60 Missionen – wahlweise auch im Koop. Zwischen den Missionen ruhen wir uns im Lager aus und bauen aus gesammeltem Kram stärkere Waffen.



Wem es bei den Namen Metal Slug, Ikari Warriors, Mega Man und Metal Gear (die alten MSX-Teile) ganz nostalgisch in den Ohren klingelt, der kann sich Mercenary Kings ruhigen Gewissens mal anschauen. Denn der Titel ist mit seinem Retro-2D-Pixel-Look eine einzige Liebeserklärung an die Japano-Actionspiele der späten 80er und 90er-Jahre. Als Dolph Lundgren-Verschnitt ziehen wir auf einer einsamen Insel gegen Terroristen ins Feld und schießen und springen durch bisher über 60 Missionen – wahlweise auch im Koop. Zwischen den Missionen ruhen wir uns im Lager aus und bauen aus gesammeltem Kram stärkere Waffen.

Dinitry Halley Lässt man die Nostalgie-Retro-Brille mal links liegen, ist Mercenary Kings bisher nicht uneingeschränkt zu empfehlen. Die Run-and-Gun-Action macht zwar (gerade mit Freunden) Laune, aber viele Missionen unterscheiden sich nur im Auftragsziel, nicht im Layout des Levels. So suche ich mal eine Geisel oder knalle acht Sniper zu Klump, latsche dabei aber mühsam durch dieselben Areale und suche den letzten Feind. Das wird schnell fad und so ganz ohne Nostalgie-Brille geht's bei so einer Hommage eben doch nicht: Man erwartet einfach die Geschwindigkeit und Leichtigkeit eines Metal Slug, und da steht Mercenary Kings bisher leider hinten an.



Spielspass ★★★★★ **Preis** ●●●●●