



Unser **Raumschiff** haben wir zum Crafting-Labor umfunktioniert, hier stehen alle unsere Werkbänke. Einen neuen Kurs legen wir fest, indem wir auf der **Galaxiekarte** zunächst einen Sektor, dann ein Sonnensystem 1, dort einen Planeten 2 und dann die Welt selbst oder einen ihrer Monde 3 auswählen. Jedes Sternensystem bekommt eine Koordinatenzahl, anhand derer wir immer wieder dorthin zurückkehren können – und die wir an Freunde und das Internet weitergeben können.

Starbound

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein dreister Terraria-Klon, entpuppt sich auf den zweiten als Spielwiese für interstellare Entdecker. Von Michael Graf

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Chucklefish Games (Starbound ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig** Preis: **14 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Der Moment, in dem wir **Starbound** ins Herz schließen, ist wohl der mit der Ritterburg. Auf einem bis dahin wenig aufregenden Waldplaneten stolpern wir unversehens vor die Tore einer Festung, in der Roboter wohnen, die uns nicht reinlassen wollen. Herrschaften, so nicht! Wie weiland John Cleese im Monty-Python-Klassiker **Die Ritter der Kokosnuss** verfallen wir in einen Schwertrausch, stürmen durchs Gemäuer und polieren dem automatisierten Adel

die Stahlschädel. Und warum? Das Burggemetzelt bringt abgesehen von ein bisschen Beute keinerlei Vorteile – außer einem: Mit leuchtenden Augen können wir tags darauf den Kollegen davon erzählen.

Und das ist nur der Anfang, in den Folgenächten gebiert **Starbound** immer neue Geschichten. Zum Beispiel die vom Luftschiff voller Vogelpiraten. Die vom blutrünstigen Riesen-Eichhörnchen, dem wir eine epische Klinge entreißen. Die vom verlassenen Forschungslabor, in dem wir durch einen elektrifizierten Hinderniskurs hüpfen. Und die von der Wüstenwelt, wo wir in den Untergrund flüchten, weil es Gift regnet, nur um dann festzustellen, dass eben jener Untergrund aus Fleisch und Knochen besteht – igit!

All diese Schauplätze, all diese Begegnungen, all diese Geschichten entspringen dem Zufallsgenerator, **Starbound** entführt seine Spieler in eine komplett ausgewürfelte Galaxis, die über 422 Billionen mögliche Welten beherbergen soll, wenn das Spiel mal fertig ist. 422 Billionen, das ist eine 422 mit 15 Nullen. Kopf explodiert? Nein? Dann weiter im Text, noch ist **Starbound** nämlich nicht fertig. Für 14 Euro gibt's auf Steam nur eine »Early Access«-Betaversion, die sich jedoch schon über eine Million Mal verkauft hat. Aus nachvollziehbaren Gründen,

bereits das unfertige **Starbound** ist viel mehr als noch ein **Minecraft**-Klon, es eröffnet eine Spielwiese für Entdecker. Die kratzt allerdings nur an der Oberfläche ihres Potenzials, manchmal nämlich kann **Starbound** auch ganz schön langweilig sein.



⊕ Stärken

- + motivierendes Crafting
- + zufallsgenerierte Planeten
- + viele besondere Schauplätze
- + weckt Entdeckerdrang

⊖ Schwächen

- spielerisch oft monoton
- steife Animationen
- noch sehr unbalanciert



Tief unter der Erde stoßen wir auf lukrative **Diamantadern** – und auf Monster, die gleich mal unseren neuen Raketenwerfer zu schmecken bekommen.

Aber schalten wir erst mal einen Gang zurück und erklären, was dieses **Starbound** überhaupt ist. Kurz gesagt: **Terraria** im Welt-raum. Wie im 2D-**Minecraft** hüpfen wir mit unserem Helden in der Seitensicht durch eine zufallsgenerierte Welt, verprügeln Monster und buddeln uns in den Untergrund, um wertvolle Erze abzubauen, aus denen wir neue Werkzeuge, Waffen und Rüstungen basteln, um noch tiefer unten noch wertvollere Erze abzubauen, aus denen wir noch bessere Werkzeuge, Waffen und Rüstungen basteln, um noch tiefer unten ... wir verstehen uns. Abgebaute Geländeböcke, gefällte Bäume & Co. lassen sich nach **Minecraft**-Manier neu zusammensetzen, zu Brücken, zu Häusern, zu unanständigen Skulpturen. So weit, so **Terraria**, dem **Starbound** auch optisch ähnelt wie ein Pixel dem anderen – kein Wunder, denn der ehemalige **Terraria**-Grafiker Finn »Tyi« Brice leitet die Entwicklung.

Im Gegensatz zum Vorbild bereitet **Starbound** der Buddelei allerdings eine rudimentäre Story-Bühne: Wir verkörpern einen Piloten, dessen Raumschiff mangels Treib-

stoff über einer fremden Welt gestrandet ist. Nach der Charakterwahl aus sechs Rassen, die im späteren Spielverlauf ihre eigenen Rüstungssets samt besonderen Fähigkeiten bekommen, hocken wir in unserem Sternepott und können erst mal nur eines tun: uns runterbeamen auf den Planeten.

Von dort dürfen wir uns aber auch jederzeit

wieder raufbeamen, hier setzt die zweite und entscheidende Spielebene von **Starbound** an: das Weltall. Falls wir in **Terraria** oder **Minecraft** unsere erste Welt

satt haben, müssen wir eine neue starten. **Starbound** hingegen legt dann erst richtig los. Wenn der erste Planet erkundet und unser Raumer mit Treibstoff (anfangs Kohle, später Uran und anderes) betankt ist, dürfen wir einen beliebigen anderen Planeten ansteuern. Und da der ebenfalls zufallsgeneriert wird, wissen wir eben nie, was uns nach der Hyperraum-Ladesequenz (frei durch den Kosmos kurven dürfen wir nicht) erwartet. So verfolgt **Starbound** im Gegensatz zu den Vorbildern einen anderen Ansatz, es spricht eben nicht in erster Linie kreative Bastelfreunde an, sondern Abenteuerer und Entdecker.

Damit wir nicht vom Einstiegsplaneten direkt auf einen Hort von Elite-Bestien stolpern, unterteilt **Starbound** seine Galaxis in zehn Sektoren, die Schwierigkeitsgraden und Technologiestufen entsprechen. Um in den nächsten vorzustoßen, müssen wir einen Bossgegner besiegen, den wir mit einem selbst gebastelten Gegenstand an einer beliebigen Stelle beschwören. Beispielsweise basteln wir im zweiten Kapitel einen Roboter, pflanzen ihm ein erbeutetes Monstergehirn ein, erwecken ihn zum Leben – und müssen das prügelnde Metallungetüm anschließend besiegen, um in den dritten Sektor vorzustoßen und neue, mächtigere Handwerks-Rezepte freizuschalten. Das motiviert, weil wir unbedingt wissen wollen, welche frischen Rohstoffe und Crafting-Möglichkeiten uns auf der nächs-

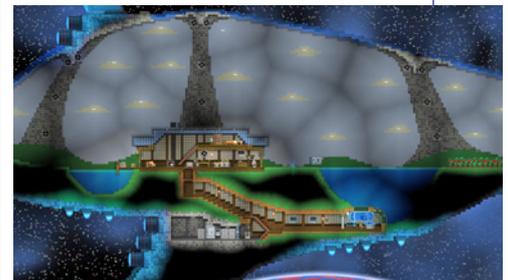
Auf ins Universum!



Der Untergrund dieser Welt besteht aus **Fleisch** und Knochen.

Mach's mit Mods

Es gibt bereits die ersten Mods für **Starbound**, die Erweiterung **Creative Mode** etwa bringt – Überraschung! – einen Kreativ-Modus à la **Minecraft**, in dem man mit unendlich Material nach Belieben bauen darf. Wir stellen drei weitere Projekte vor, sämtliche Mods finden Sie im offiziellen Forum unter Community.Playstarbound.com.



Mit **Spaceship: Block by Block Building** lassen sich Raumschiffe nach Belieben umbauen.



Wasteland Planets baut verwüstete Ruinenwelten ein – willkommen in der Endzeit.



Variety Is The Spice of the Universe bringt noch mehr Landschafts-Varianten, darunter Grusel- und Kristallwälder.

Zukunftspläne

Die Starbound-Entwickler planen bereits weitere Fortschritte, die sie teils noch in der Beta, also in den kommenden Monaten umsetzen wollen. Einige andere Ideen sind noch weiter weg, aber nicht minder spannend.

- ✦ **Raumschlachten:** Im Weltall soll man später auch kämpfen und andere Schiffe entern können. Die Entwickler sagen aber, das sei noch »sehr weit weg«.
- ✦ **Raumschiff-Upgrades:** Die spielereigenen Sternepötte sollen sich mit neuen Bauteilen aufrüsten und vergrößern lassen.
- ✦ **Besser aufgefücherte Schwierigkeitsgrade:** Auch innerhalb einer Technologiestufe soll es Welten mit unterschiedlich starken Monstern geben.
- ✦ **Bessere NPC-Logik:** Wenn man einen NPC beschwört, soll der seine Umgebung besser erkennen und sich daran anpassen. Je wertvoller die Kulisse, desto besser ist dann der Computerkumpel. Eine Dreckschütte beherbergt also primitive Helfer, ein Hightech-Haus hochgerüstete Kameraden. So lassen sich selbst gebaute Städte mit passenden Einwohnern bevölkern.
- ✦ **Klügere Dorfbewohner:** KI-Bürger sollen darauf reagieren, wenn man sie bestiehlt, und den Spieler verfolgen.
- ✦ **Besserer Monster-Generator:** Die »Bauteile« einer Bestie sollen nicht nur einzelne Werte (Geschwindigkeit, etc.) beeinflussen, sondern auch ihr Verhalten bestimmen. Wesen mit Spinnenbeinen könnten Wände hochklettern und den Spieler von oben anfallen.
- ✦ **Größerer Einfluss auf Planeten:** Spieler sollen das Terrain und das Wetter ganzer Welten beeinflussen können. Hat hier jemand Giftregen bestellt?
- ✦ **Dramatisches Terraforming:** Die Spieler sollen Planeten komplett umformen können, etwa indem sie per orbitalem Bombardement die komplette oberste Gesteinsschicht wegblassen und eine leblose Hülle zurücklassen. Auch das wird eher nicht zeitnah umgesetzt. Schade.
- ✦ **Genauere Planeteninfos:** Die Galaxiekarte soll in Zukunft auch anzeigen, welche Spezies einen Planeten bewohnen und ob es dort Dungeons gibt.
- ✦ **Belebter Untergrund:** Unter der Oberfläche der Planeten soll es mehr besondere Schauplätze und Geheimnisse geben. Daran mangelt es bislang.
- ✦ **Raumschiff-Dungeons:** Im All soll man riesige gestrandete Raumschiffe aufstöbern und erkunden können; jedes davon so groß wie ein Planet. Wie wär's mit einem Besuch auf dem Todesstern?
- ✦ **Mehr Umgebungsgefahren:** Sand- und Eisstürme, Meteoritenschauer, giftige sowie luftleere Planeten – künftig soll es im All gefährlich zugehen.
- ✦ **Bessere Erzverteilung:** Auf höheren Schwierigkeitsstufen findet man auch mehr und wertvollere Mineralien. Das ist bislang nicht immer der Fall.
- ✦ **Mehr Story-Missionen:** Auf jeder Technologiestufe sollen Quests den Weg zum Bossgegner weisen. Bislang gibt es nur auf der ersten Stufe eine Auftragskette.
- ✦ **Kartenfunktionen:** Eine Minikarte soll Highlights wie den Aufenthaltsort befreundeter Spieler anzeigen, aber nicht das Gelände. Für detailliertere Karten soll es ein Werkzeug geben, das man beim Erkunden benutzen muss, um die Umgebung »aufzuzeichnen«.
- ✦ **Mehr Erkundung:** Um in den nächsten Sektor zu wechseln, muss man womöglich nicht einfach ein Symbol anklicken, sondern ihn tatsächlich finden, indem man die Sternenkarte erkundet. Noch ist aber unklar, ob das umgesetzt wird.
- ✦ **Teleporter:** Sternentore sollen Planeten und Internet-Server verbinden.
- ✦ **Fangbare NPCs:** Mit Monsterfallen könnte man künftig auch Dorfbewohner entführen und anderswo wieder absetzen.

ten Stufe erwarten. Zum uns **Starbound** nicht nur schärfere Spitzhacken und dickere Schutzklamotten spendiert, sondern auch unsere spielerischen Möglichkeiten schrittweise erweitert: Ab der dritten Stufe dürfen wir endlich den Sauerstoff-Rucksack basteln, dank dem wir auf luftlosen Asteroiden

elektrische Leitungen. Oder, oder, oder – genau wie **Minecraft** und **Terraria** eröffnet uns auch **Starbound** seinen Bastelfundus erst nach und nach, und wir freuen uns wie ein Schnitzel über jede neue Blaupause. Es fühlt sich einfach toll an, zum ersten Mal mit dem frisch gebauten Diamantbohrer durchs Gestein zu gleiten, wo man bis dahin mühsam die Spitzhacke schwingen musste.

Die Unterteilung in zehn Technologiestufen hat allerdings auch einen gravierenden Nachteil: Innerhalb eines Levels, also eines Sektors, gibt es keinerlei Abstufung. Alle Monster auf allen Welten sind gleich stark, sowohl auf der Oberfläche als auch im Untergrund, anders als **Terraria** wird **Starbound** kaum schwieriger, je tiefer wir ins Erdreich vorstoßen. Sobald wir stark genug sind, um den örtlichen Ungeheuern zu trot-

zen, schreckt uns auf dieser Technologiestufe auch anderswo nichts mehr. Da hilft es auch nichts, dass **Starbound** die Bestien zufällig generiert und sowohl ihre Optik als auch ihre Talente stets neu aus einem Pool zusammensetzt. Ein blutspuckendes Hai-pferd ist vielleicht schneller, letztlich aber auch nicht mächtiger als ein rammfreudiger Vielaugen-Salamander. Als Ausnahme dienen Zwischenbosse wie das eingangs erwähnte Riesen-Eichhörnchen, die wir zwar selten treffen, die aber epische Waffen abwerfen – falls wir den harten Kampf bestehen.

Moment, gutes Stichwort. Kämpfe gibt's in **Starbound** nämlich an allen Ecken und Enden. Sie spielen sich jedoch nicht sonderlich originell, wir hauen einfach drauf und hüpfen derweil wild herum, um dem Gegner auszuweichen, der seinerseits wild herum-

Überall etwas Besonderes

nicht mehr ersticken. Auf der vierten Stufe erwartet uns unter anderem ein bastelbarer Greifhaken, mit dem wir uns tarzan-mäßig über Schluchten schwingen. Außerdem dürfen wir NPC-Helfer beschwören, etwa Händler oder Wachsoldaten, die ihren Standort verbissen verteidigen. Oder wir basteln automatisierte Geschütztürme und verlegen



Auch moderne **Unterwasserstädte** wollen die Entwickler noch einbauen.



Fies, aber effektiv: Den Bossgegner des dritten Akts, einen riesigen **Skelettdrachen**, haben wir in ein Vogelmenschen-Dorf beschworen, damit uns dessen Wachen im Kampf beistehen.



Wir kämpfen uns durch eine Ritterburg voller Roboter.



Im Gefängnis bekommen wir's mit aufständischen Insassen zu tun.



Auf dem Vogelpiraten-Luftschiff kaufen wir unsere erste Pistole.



Das Dach des Forschungs-labors wurde von einem Meteoriten zertrümmert.

hüpft – der KI-Geigerzähler schlägt im Negativbereich aus. Wer schnell reagiert, kann die Monster mit abgebautem Dreck einfach einmauern und anschließend durch eine kleine Maueröffnung gefahrlos mit dem Bogen zerlegen. Das klappt auch bei vielen Bossen – gäh! Noch dazu sind die Animationen steif und teils umständlich, beispielsweise müssen wir in die Knie gehen, um ein kleineres Monster mit einem Einhand-Schwert zu treffen, mit einem Zweihand-Hammer erwischen wir es hingegen auch im Stehen. Womit wir nun aber doch bei einer Besonderheit des Kampfsystems wären: unseren beiden Händen, in die wir unterschiedliche Gegenstände nehmen dürfen. Neben den Klassikern »Einhand-Waffe plus Schild« und »Zwei Einhand-Waffen« könn-

ten wir beispielsweise auch eine Axt und eine Verbandsrolle ausrüsten: Per Linksklick schlagen wir dann zu, per Rechtsklick heilen wir uns. Später stoßen Schießprügel hinzu, also zweihändige Gewehre und einhändige Pistolen, Letztere lassen sich ebenfalls doppelt ausrüsten oder mit anderen Items kombinieren. Mit Rechtsklicks könnten wir beispielsweise futuristische Fangnetze werfen, um angeschossene Bestien als Haustiere einzufangen. Die Beidhändigkeit macht das wilde Geklicke immerhin etwas taktischer. Noch dazu gibt's »Techs« genannte Spezialfähigkeiten, die wir erbeuten oder per Blaupause selbst basteln. Vier davon dürfen wir ausrüsten und einsetzen, so lange der Energievorrat reicht – etwa einen Doppelsprung oder die Fertigkeit, den Helden in einen Ball zu verwandeln und aus der Gefahrenzone zu rollen.

Fortschritt im Eigenbau

Neben den Monstern hat unser Held überdies noch drei weitere Feinde: Hunger, Kälte und den luftleeren Weltraum. Los geht's mit Letzterem: Auf Monden und Asteroiden ohne Atmosphäre ersticken wir ohne die entsprechende Spezialausrüstung schneller, als wir »Luft!« krächzen können. Frost macht sich vor allem auf Eisplaneten (und dort vor allem nachts) sowie in Eisschichten im Untergrund beliebiger anderer Welten bemerkbar. Wer dort ohne passende Schutzkleidung oder zumindest wärmende Lagerfeuer unterwegs ist, endet rasch als Schneemann. Zu allem Überfluss muss der Held auch noch essen, ohne Nahrungsvorräte

sind Ausflüge unter die Erde reiner Selbstmord. Denn was bringt es, tief unten das ergiebigste Titanium-Flöz zu finden, wenn man anschließend beim Abbau verhungert? Gut, beim Tod er stehen wir an der Oberfläche wieder auf und verlieren lediglich ein Drittel unserer »Pixel«, quasi der Währung von **Starbound**. Doch auch die wollen ja erst mal gesammelt, besiegt Monstern erissen oder aus nicht benötigtem Erz raffiniert werden! Also versuchen wir, Hungertode zu verhindern, suchen essbare Pflanzen oder jagen Tiere, um an Fleisch zu kommen. Darüber hinaus gibt's Kochrezepte von Bananbrot bis Burger. Anders als in **Terraria** und **Minecraft** spielen in **Starbound** also auch Survival-Elemente eine wichtige Rolle.

Hier kommt auch die Heimalwelt zum Tragen: Einen Planeten können wir zu unserem Zuhause bestimmen, zu dem wir uns künftig jederzeit vom Raumschiff aus beamen können – ohne Flugreise und Treibstoff-Verbrauch. Wir entscheiden uns für unsere Anfangswelt, die wir fortan zur Jagd und zum Ackerbau nutzen. Letzterer bringt Weizen, Tomaten, exotische Früchte und allerlei andere Kochzutaten hervor. Und auf der Jagd erbeuten wir Alien-Fleisch, aber nur dann, wenn wir Viecher mit dem Jagdmesser oder -bogen ausschalten. Und da beide nicht unbedingt zu den stärksten Waffen zählen, jagen wir halt lieber die schwächlichen Monster auf dem Einstiegsplaneten – deren Fleisch ist genauso nahrhaft wie das ihrer



Hier könnten wir durch einen Elektro-Parcours hüpfen, buddeln uns aber lieber dran vorbei.



Home sweet home: Auf unserer Heimatwelt errichten wir ein Haus, in dem wir Trophäen von anderen Welten sammeln, etwa einen Vogelmenschen-Sarkophag. 1 Außerdem betreiben wir Ackerbau. 2 Verteidigt wird unser Domizil von einem NPC-Wachsoldaten 3 und einem automatisierten Geschützturm 4.

tödlichen Cousins auf hochstufigen Welten. Bevor wir uns wieder auf gefährliche Planeten wagen, verbringen wir zwischendurch immer mal wieder ein wenig Heimaturlaub, um zu jagen, zu kochen. Und um unser Haus auszubauen, ein bisschen kreativ macht **Starbound** dann eben doch. Auch hier kommt eine Stärke des Spiels

zum Tragen, für unsere Bude können wir auf anderen Welten nämlich haufenweise unterschiedliche Bauteile erbeuten.

Später droht Stumpfsinn

Die Roboterburg etwa erleichtern wir um Gemälde mechanischer Monarchen, in einem Labor klauen wir Computer, in einem Vogelmenschen-Grabmal diverse Sarkophage. So wird die Heimatwelt auch zur Trophäensammlung – motivierend!

Gerade die besonderen Schauplätze machen den zentralen Reiz von **Starbound** aus. Die Roboterburgen und Vogeltempel, die Gefängnisse, voller meuternder Gefangener, die Armeestützpunkte: Auf fast jedem Himmelskörper stolpern wir über sehens- und besuchenswerte Orte, an denen wir häufig brauchbare Waffen oder eben Haus-Zierrat erbeuten können. In NPC-Städten hingegen übernachten wir (beim Schlafen heilt unser Held) oder kaufen ein, wobei die Händler meist Schrott feilbieten. Dennoch haben sich die Entwickler vorbildlich bemüht, ihre Welten zu beleben, wir haben nie das Gefühl, durch eine sterile Zufalls-Galaxis zu reisen – zumindest an den Planetenoberflächen, im Untergrund gibt's noch zu wenige Sehenswürdigkeiten. Und ja, irgendwann hat man auch oben so gut wie alles gesehen. Nach unserer ersten Roboterburg stoßen wir noch auf zwei weitere, die zwar dank Zufallsgenerator etwas anders aufgebaut sind, aber dieselben Droiden und Zierelemente beherbergen. Auch andere Schauplätze wiederholen sich bald, etwa das Vogelpiraten-Luftschiff, in dem wir unsere erste Pistole gekauft

haben. Im Untergrund wiederum macht es spielerisch keinen Unterschied, ob wir uns durch Dreck und Schlamm, durch Fleisch und Knochen oder durch Pflanzen- und Pilzmasse (!) buddeln: Hauptsächlich, wir finden das begehrte Erz. Mit fortschreitender Spieldauer kann **Starbound** so seinen Überraschungseffekt verlieren und ins »Grinding« abdriften, ins stumpfe Abklopfen von Rohstoffen. Die Sammelei kann vor allem dann viele müde Stunden in Beschlag nehmen, wenn wir längst stark genug sind, um alle normalen Monster eines Sektors zu besiegen, vor dem Vorstoß in den nächsten aber noch Erz oder Pixel sammeln müssen, um bessere Waffen für den Bosskampf zu basteln. Da freuen wir uns auch nicht mehr über jede entdeckte Diamantenader wie ein kleines Kind.

Munterer spielt sich **Starbound** im Multiplayer-Modus: À la **Minecraft** dürfen wir eigene Server aufsetzen und beliebig viele Freunde einladen, um gemeinsam die Galaxis zu erkunden. Derzeit ist das Server-Setup allerdings noch kompliziert und optionsarm, die Entwickler arbeiten an einem komfortableren System. Und natürlich am restlichen Spiel, denn eines müssen wir uns auf der Sternenreise immer wieder in Erinnerung rufen: Ja, **Starbound** ist noch in der Beta, viel cooler Kram noch gar nicht drin (siehe Kasten »Zukunftspläne«). Dennoch zeigt das Spiel schon jetzt, was in ihm steckt, es entführt uns in ein lebendiges, interessantes Universum, Grinding hin oder her. Einen Platz in unseren Herzen hat es damit schon sicher – nicht nur, aber auch wegen der Roboterburg. **GR**

Michael Graf Für mich war's schon in Minecraft das höchste der Gefühle, über einen besonderen Schauplatz zu stolpern – einen Dschungeltempel, ein Dorf, eine Nether-Ruine. Denn erst solche Sehenswürdigkeiten verwandeln eine seelenlose Zufallsgeneratoren-Karte in eine Welt mit Geschichte, in eine Welt, die sich einfach echt anfühlt. Gut, vielleicht sehe ich das etwas zu extrem, aber just darin besteht für mich der Reiz von Open-World-Spielen: Ich möchte entdecken, nicht nur erkunden. **Starbound** könnte mir mit seinen belebten Welten daher kaum willkommener sein, schon in der Beta motiviert mich die Sternenreise genauso sehr wie der Crafting-Fortschritt. Ich bin einfach stets gespannt, was mich auf dem nächsten Planeten und der nächsten Technologiestufe erwartet. Auch wenn diese Faszination später oft im Rohstoff-Grinding versumpft, ist es mehr als nur ein weiterer Minecraft-Nachahmer. Und ganz nebenbei sagt der Erfolg von **Starbound** auch sehr viel aus über unsere Industrie im Allgemeinen: Mit einem Herz für Kreativität und klugen Zufallselementen schafft es ein Indie-Spiel, mich und viele andere Spieler länger zu fesseln als jedes **Crysis**. Weil es sich nicht wie Stangenware anfühlt, weil es Seele hat. Und um die geht's doch schließlich.



Auf der Frostplaneten wärmen wir uns mit Winterkleidung – und zünden Monster an.

Spielespass ★★★★★

Preis ●●●●●