

Divinity: Original Sin

Entwickler: Larian Studios **Preis:** 40 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: In bester Ultima-7-Tradition erkunden Sie ein facettenreiches Rollenspiel aus der Iso-Perspektive.



Mit fast einer Million Dollar haben die Fans Divinity unterstützt und dem Entwickler so mehr Arbeit beschert. Denn nun verspricht Larian zusätzlich Tag-Nacht-Wechsel, NPC-Tagesabläufe, ein Wettersystem und viel mehr Quests für das Koop-Rollenspiel. In der Early-Access-Version fehlt davon noch viel,

doch schon jetzt lässt Original Sin sein Geheimtipp-Potenzial durchscheinen. Die offene Spielwelt ist liebevoll gestaltet und steckt voll grandios erzählter und witziger Quests, die Talente sind vielfältig (Wir können sogar lernen, mit Tieren zu sprechen!), und das rundenbasierte Kampfsystem ist zugänglich und doch facettenreich.



Christian Schneider

Ich bin hin und weg von Original Sin. Auch wenn sich der Release nun noch bis zum Sommer 2014 hinauszögern wird, das Fundament ist stabil. Allein der Koop-Gedanke (der bis in die Dialoge hineinreicht, die beiden Spieler können sogar streiten) ist in dieser Form einmalig, und die Welt bietet viel spielerische Freiheit. Dabei muss man das Spielen selbst – oder besser das Denken beim Spielen – regelrecht neu erlernen, denn die vielen Möglichkeiten und Quest-Lösungswege sind heutzutage eher ungewöhnlich. Deshalb fiebere ich jedem Update entgegen, schließlich macht es ungeheuren Spaß, Divinity beim Reifen zuzusehen – wenn auch zu einem stolzen Preis.

Spielspaß



Preis



Arcane Worlds

Entwickler: Ranmantaru Games **Preis:** 9 Euro

Status: zu 20% fertig

Worum geht's: Magic-Carpet-Hommage mit zufallsgenerierten Levels, Teleport-Portalen und umfangreichem Terraforming.



Mit seinem Ein-Mann-Projekt Arcane Worlds will Alexey Volynskov den Bullfrog-Klassiker Magic Carpet von 1994 wiederbeleben. Wir nehmen also als Magier auf einem fliegenden Teppich Platz und schießen mit Zaubersprüchen um uns – etwa auf fliegende Drachenschlangen oder Schattenvögel. Die Welten

sind dabei zufallsgeneriert und lassen sich großflächig terraformen. So heben wir Vulkane aus dem Boden oder löschen Lavaflüsse mit unseren Wasserzaubern. Durch Portale kann man von einer Welt zur nächsten springen, für kommende Versionen sind auch eine Story-Kampagne und kompetitive Multiplayer-Modi angekündigt.



Christian Schneider

Bislang ist die Early-Access-Version von Arcane Worlds nicht viel mehr als eine frühe Technik-Demo. Wer hier ein halbwegs vollwertiges Spiel erwartet, wird mit Sicherheit enttäuscht. Das sollte man wissen, bevor man das Projekt schon jetzt unterstützt. Und ob Volynskov liefern kann, was er für die fertige Fassung seiner Zauberteppich-Action verspricht, lässt sich aktuell schwer einschätzen. Die Idee hinter Arcane Worlds ist aber doch reizvoll genug, um dem Spiel in den kommenden Monaten immer mal wieder einen Besuch abzustatten. Und wenn es nur für die wohlige Erinnerung an meine Abenteuer mit dem Original-Magic-Carpet ist.

Spielspaß



Preis



Assetto Corsa

Entwickler: Kunos Simulazioni **Preis:** 35 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: Ultrarealistische und ambitionierte Rennsport-Simulation für Hobbyschrauber.



Wer eine umfangreiche Rennsimulation im Stile eines GTR sucht, erwartet sie aufgrund des notwendigen Budgets vielleicht nicht unbedingt von einem Indie-Entwickler. Doch Kunos Simulazioni hat sich genau das zum Ziel gesetzt – und ist dabei auf einem sehr guten Weg. In toll modellierten Sportwagen samt detaillierten Cockpits rasen wir über weltbekannte Strecken und staunen über die glaubwürdige Fahrphysik. Ob BMW oder Lotus: Jedes Auto verlangt bei abgeschalteten Fahrhilfen selbst Profis alles ab. Bereits jetzt machen die anpassbaren Rennen mit der KI und die lässigen Drift-Herausforderungen eine Menge Spaß.



Christopher Reimers

Die Basis von Assetto Corsa ist mehr als solide. Was noch fehlt, ist zusätzlicher Inhalt in Form von Autos, Strecken und einer langfristig motivierenden Karriere. Die ist aber fest eingeplant. Gleiches gilt für den Mehrspieler-Modus, das Schadensmodell und die Modding-Werkzeuge zum Selberbasteln. Natürlich benötigt das Spiel noch etwas Feinschliff, aber angesichts der Detailversessenheit der Entwickler mache ich mir darum ehrlich gesagt wenig Sorgen. Alle zwei Wochen wird das Spiel mit einem neuen Update versorgt. Es bleibt also abzuwarten, wie gut die versprochenen Inhalte werden. Denn an Potenzial mangelt es Assetto Corsa ganz sicher nicht.



Spielspaß



Preis



Legends of Eisenwald

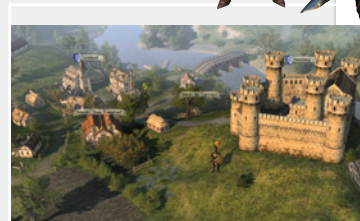
Entwickler: Aterdus Entertainment **Preis:** 14 Euro

Status: zu 50% fertig

Worum geht's: Klassischer Strategie-Rollenspiel-Mix mit Hexfeld-Gefechten in mittelalterlicher Welt.



Wer das Mittelalter-Szenario sowie rundenbasierte Schlachten wie in DSA: Blackguards mag, könnte sich auch für Legends of Eisenwald interessieren. Als gepanzerter Ritter, zauberspruchwirkender Mystiker oder bolzenverschießende Baroness erkunden wir eine stimmungsvoll gestaltete Weltkarte und bestreiten mit unseren Truppen taktische Kämpfe gegen verfeindete Burgherren. Nach jedem Sieg heimsen wir Erfahrung, Gold und neue Gegenstände ein, mit denen wir unsere Einheiten verstärken und spezialisieren. Das ist auch nötig, schließlich wollen wir die nächste Burg einnehmen und unsere Streitmacht vergrößern.



Christopher Reimers

In seiner aktuellen Fassung bietet der Blackguards-Konkurrent mit drei Karten etwa elf Stunden Unterhaltung sowie eine weitgehend fehlerfreie Spielmechanik. Nach dem ausführlichen, aber sehr gemächlichen Tutorial eröffnen sich auch mehr Optionen beim Vorgehen. Allerdings sollten die Entwickler noch an der statischen Präsentation schrauben, denn im Moment fühlt sich das Geschehen trotz aller Nostalgie etwas altbacken an: Es gibt weder Sprachausgabe noch Zwischensequenzen, und viele Grafik- und Soundeffekte sind Platzhalter. Wer aber einen Taktik-Rollenspiel-Mix mag und genug Geduld mitbringt, dürfte an diesem Spiel seine Freude haben.

