

Kenshi

Entwickler: Lo-Fi Games **Preis:** 15 Euro

Status: zu 30% fertig

Worum geht's: In einer postapokalyptischen Wüstenlandschaft kämpfen wir um Beute, Ressourcen – und ums Überleben.



Kenshi könnte man auch als »Tatooine-Simulator« unter den Rollenspielen bezeichnen: 400 Quadratkilometer Wüstenlandschaft, unzählige Städte im Stil von Wasteland oder Fallout, die mehr schlecht als recht aus Schrott und Lehm zusammengeklammert wurden, und alle Freiheit der Welt, was wir mit unserer selbst erstellten Figur darin anstellen. Beispielsweise kämpfen wir gegen Banditen und klaben uns Beute zusammen, oder wir erstellen uns gleich eine ganze Truppe, um irgendwo in der Wüste eine kleine Siedlung zu gründen. Je nach Spielstil fühlt sich das eher an wie ein klassisches Rollenspiel oder wie ein Echtzeit-Strategiespiel.

hat. Zahlreiche Bugs stören den Spielfluss, die Technik versagt an jeder Ecke, das Menü sieht nach Industrie-Bohrmaschine aus, und am Ende des Tages fällt es mir schwer zu glauben, dass sich Kenshi in absehbarer Zeit ein bisschen Fleisch auf seine sandigen Knochen packen wird.



Dmitry Halley Kollege Johannes Rohe meinte recht treffend: »Das Spiel sieht ja aus wie ein Bug!« Und das ist leider die bittere Realität von Kenshi. Zwar motivieren die spielerische Freiheit und das Heranwachsen der eigenen Figuren von Siedlern oder Landstreichern zu Überlebensexperten, doch es lässt sich kaum leugnen, dass das Spiel seit 2011 im Alpha-Status schwelt und sich seitdem eher in Ameisenschritten weiterentwickelt

hat. Zahlreiche Bugs stören den Spielfluss, die Technik versagt an jeder Ecke, das Menü sieht nach Industrie-Bohrmaschine aus, und am Ende des Tages fällt es mir schwer zu glauben, dass sich Kenshi in absehbarer Zeit ein bisschen Fleisch auf seine sandigen Knochen packen wird.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Magicka: Wizard Wars

Entwickler: Paradox North **Preis:** 13 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Hektische Arenakämpfe mit interessantem Magiesystem.



Mit Wizard Wars verwandelt Paradox North das Action-Rollenspiel Magicka in ein flottes Multiplayerspiel. Zwei Teams mit je vier Magiern kämpfen um den Besitz von drei Auferstehungspunkten. Wer die hält und alle Feinde beseitigt, hat gewonnen. Dabei darf das aus Magicka bekannte Magiesystem nicht fehlen: Um Zauber zu wirken, kombinieren wir drei von acht Elementen. Jede der unzähligen Kombos führt dabei zu einem anderen Ergebnis; aus Eis, Wasser und Schild entsteht beispielsweise ein Frostwall, aus Blitz, Arkan und Feuer ein Todesstrahl. Durch gewonnene Partien steigen wir im Level auf, und können uns neue Ausrüstung kaufen.

len: Um Zauber zu wirken, kombinieren wir drei von acht Elementen. Jede der unzähligen Kombos führt dabei zu einem anderen Ergebnis; aus Eis, Wasser und Schild entsteht beispielsweise ein Frostwall, aus Blitz, Arkan und Feuer ein Todesstrahl. Durch gewonnene Partien steigen wir im Level auf, und können uns neue Ausrüstung kaufen.



Johannes Rohe Vorsicht, der Early-Access-Zugang für Magicka: Wizard Wars kostet zwar rund 13 Euro, das fertige Spiel soll jedoch als Free2Play-Version erscheinen. Deshalb sollten nur Enthusiasten, die den Vorgänger lieben und die Entwicklung unterstützen möchten, jetzt schon zuschlagen. Außer dem Alpha-Zugang und einigen Items bekommt man nämlich nichts für sein Geld. Auf Dauer fehlt es zudem noch an Abwechslung

wie anderen Spielmodi. Das macht Wizard Wars aber noch lange nicht zu einem schlechten Spiel. Mir sind die schnellen Kämpfe zwar viel zu unübersichtlich, wer Spaß an rasanten Teamschlachten hat, sollte aber später zumindest die kostenlose Version antesten.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Speedrunners

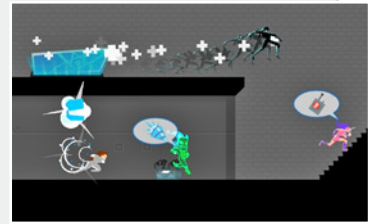
Entwickler: DoubleDutch Games **Preis:** 10 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Um die Wette-Jump&Run mit Power-Ups, Turbo-Boosts und Greifhaken.



Kennen Sie Canabalt oder Bit.Trip Runner? Also Spiele, in denen Sie durch zweidimensionale Levels laufen und Fallen sowie Gegnern ausweichen? Dann stellen Sie sich das Ganze jetzt mal mit Power-Ups und Greifhaken vor und addieren Sie drei Mitspieler, mit denen Sie um die Wette laufen – wer zu langsam ist, fliegt raus! Und damit willkommen zu Speedrunners. Wir können zwar online spielen, sein volles Potenzial entfaltet das Spiel aber nur mit vier Freunden vor einem Bildschirm. Wenn wir nicht genug Freunde zur Hand haben, können aber auch KI-Gegner einspringen. Einzelspieler versuchen sich im Kampf gegen die Uhr.



Johannes Rohe Multiplayer-Spiele, die vor allem für einen gemeinsamen Abend mit Freunden gemacht sind, haben momentan Hochkonjunktur. Neben Nidhogg und Broforce gehört Speedrunners dabei zu meinen absoluten Lieblingen. Wo sonst kann ich meinen Kontrahenten Minen in den Weg schleudern, während ich mit dem Greifhaken an ihnen vorbeischnelle? Schade aber, dass sich online zurzeit nur sehr wenige Spieler tummeln. Auch einige Bugs und ein umständliches Menü schmälern noch den Spielspaß. Mit dem Einbau eines Leveleditors per Patch hat das Team aber einen der wichtigsten Punkte auf seiner Agenda abgehakt und kann sich nun dem Feintuning widmen.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Magicate

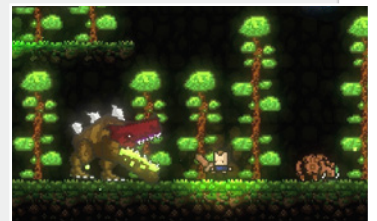
Entwickler: SmashGames **Preis:** 9 Euro

Status: zu 70% fertig

Worum geht's: In einer Pixel-2D-Welt hüpfen, kämpfen, aufleveln und Items craften – mit nur einem Leben!



Es sieht aus wie Terraria, hat ebenfalls ein Crafting-System und zufallsgenerierte 2D-Levels, spielt sich aber anders: Im Action-Rollenspiel Magicate haben wir nur ein einziges Leben. Damit müssen wir auskommen, während wir Monster verprügeln, Bäume fällen, Erz abbauen und neue Werkzeuge, Waffen oder Tränke herstellen. Levels voller Gegner und Hindernisse wechseln sich mit Städten ab, in denen wir gefundene Schätze in bessere Ausrüstung investieren. Bis wir darin einigermaßen gut sind, erleben wir viele Tode. Das Spiel ist nämlich sauschwer – besonders im Online-Koop-Modus, wo alle Ressourcen geteilt werden.



Sebastian Stange Ein einziges Leben! Wenn ich es verliere, muss ich neu anfangen. Diese »Permadeath«-Mechanik kann superspannend sein, bei Magicate zündet sie jedoch nicht ganz, weil der Einstieg ins Spiel für meinen Geschmack zu gleichförmig ausfällt und viele Spielinhalte zu unfertig sind. Wirklich viel Abwechslung gibt es derzeit also noch nicht, da fehlt mir die Motivation, immer wieder von vorne zu beginnen. Charme und Potenzial hat das ulkige Spielchen trotzdem, und ich bin gespannt, wie es sich zukünftig entwickelt. Bislang ist es nicht mehr als ein netter Spaß für zwischendurch, geübte Spieler erreichen den finalen Boss bereits nach einer Stunde.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●

Dead State



Entwickler: DoubleBear Productions **Preis:** 23 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Zombies haben die Menschheit dahingerafft, und wir bauen eine Schule zum Überlebensbunker aus.



In Dead State verschanzen wir uns mit einer Gruppe von Überlebenden in einer verlassenen Schule mitten in Texas. Wir stellen uns einen Plündertrupp zusammen und grasen im Südstaat alles ab, was man irgendwie zu etwas Brauchbarem zusammenpappen kann, um unser Schulversteck mit neuen Kameraden, Fressalien und Luxusartikeln aufzustocken. Wie Jagged Alliance 2 schaltet das Spiel auf Rundentaktik um, sobald wir beim Erkunden auf hirnlose Fleischfresser oder feindliche Menschen treffen. Das Rollenspielsystem ist derzeit noch nicht fertig – im fertigen Spiel werden wir unsere Hauptfigur selbst erstellen dürfen.

Welt samt Fraktionen und zahlreichen NPCs, die auf die moralischen Entscheidungen des Spielers reagieren. Noch dazu sollen sich Zombie-Infektionen dynamisch auswirken. Damit hat Dead State durchaus das Potenzial, mehr als einfach nur solide zu werden.



Dmitry Halley Schiebt man das abgedroschene Setting mal beiseite, dann ist Dead State ein solider Rundentaktik-Rollenspiel-Hybrid. Die NPCs vermitteln genug Glaubwürdigkeit, die Talentalette und die Ausbaumöglichkeiten für das eigene Versteck sorgen für spielerische Tiefe abseits der Kämpfe. Jedoch ist bisher nur eine Spielwoche in abgespeckter Form verfügbar – die Entwickler versprechen eine riesige offene Spiel-

welt samt Fraktionen und zahlreichen NPCs, die auf die moralischen Entscheidungen des Spielers reagieren. Noch dazu sollen sich Zombie-Infektionen dynamisch auswirken. Damit hat Dead State durchaus das Potenzial, mehr als einfach nur solide zu werden.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●●●●

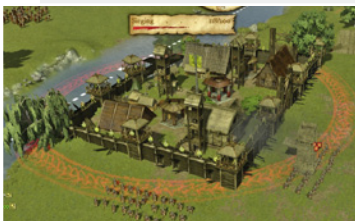
Hegemony Rome



Entwickler: Longbow Games **Preis:** 25 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Römische Heere führen und sie mit Nachschub versorgen.



Hegemony Rome schickt uns als Römergeneral und Kaiser in spe ins antike Europa, wo wir Legionen verschieben und Schlachten schlagen. Anders als in Rome 2 springen wir dabei aber nicht zwischen Strategie- und Gefechtskarte hin und her, sondern verwalten und kämpfen auf derselben, stufenlos

zoombaren Hauptkarte. Eine wichtige Rolle spielt die Versorgung: Wenn die Nahrungsvorräte schwinden, gehen auch Moral und Kampfgeist über die Uppen. Also müssen wir von Bauernhöfen Nachschublinien zu unseren Feldlagern ziehen. Die Gefechte spielen sich zum Testzeitpunkt allerdings noch zu chaotisch-wuselig.



Christian Weigel Krieg besteht eben nicht nur aus Heldentum, sondern vor allem aus Logistik – deswegen gefällt mir Hegemony Rome. Durch die kleinen Einheiten von durchschnittlich drei Dutzend Mann pro Trupp und die – offen gesagt – miese Grafik fehlt dem Spiel natürlich die Epik eines Total War, aber dank dem starken Fokus auf der Nachschubsituation der Truppen habe ich wirklich das Gefühl, für eine antike Armee im

Feld verantwortlich zu sein. Dass es noch keinen Spaß macht, diese Armeen kämpfen zu lassen, schiebe ich auf die unfertige Version. Im Idealfall werde ich im fertigen Spiel meine Legionsblöcke genauso einfach in Position bringen können wie in den Total-War-Schlachten.

Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●●●●

The Memory of Eldurim



Entwickler: Liminal Games **Preis:** 19 Euro

Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Hübsches Rollenspiel mit CryEngine 3 und unorthodoxem Talentsystem.



Rollenspiele wie The Memory of Eldurim sind dünn gesät, denn unsere Talente verbessern sich hier, je öfter wir sie nutzen, und nicht etwa, indem wir Fähigkeitspunkte investieren. Mit Waffe und Schild stürzen wir uns in der offenen Spielwelt in actionlastige Kämpfe gegen allerhand Gegner wie z.B. untote Skelettfeinde, wobei wir auch von Magiekräften Gebrauch machen können. Zudem sieht das Spiel für ein Rollenspiel dank der CryEngine 3 mit ihren schönen Landschaften und entsprechenden Lichteffekten sehr gut aus. Für Langzeitspaß fehlt es aber noch an Inhalt, bisher geht's nur ums Kämpfen und Beutesammeln.

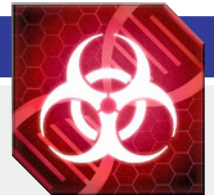
Musa Altun Dass The Memory of Eldurim sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, merkt man an allen Ecken und Enden. Seien es die Bugs, der Sound, die Kampfmechanik oder fehlende Animationen – auf die Jungs von Liminal Games wartet noch ein großes Stück Arbeit. Zumal ihre Pläne sehr ambitioniert sind: Ein Crafting-System, Stealth-Elemente und diverse weitere Neuerungen sollen noch ihren Weg ins Spiel finden. Wer das bei Kickstarter gescheiterte Spiel unterstützen möchte, darf zur Early-Access-Version greifen. Alle anderen warten lieber ab, bis das Abenteuer fertig ist, denn der gebotene Inhalt ist für ein Rollenspiel mit offener Spielwelt noch zu wenig.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●●●●

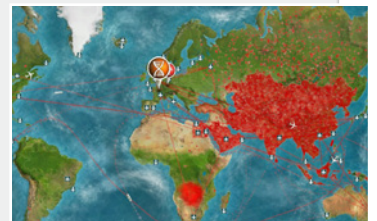
Plague Inc: Evolved



Entwickler: Ndemic Creations **Preis:** 14 Euro

Status: zu 85% fertig

Worum geht's: Eine Krankheit entwickeln, die die Menschheit auslöscht.



Plague Inc: Evolved ist hochgradig morbide und kennt nur ein Ziel: Lösche die gesamte Menschheit mit einer selbst erschaffenen Krankheit aus. Auf der Strategiekarte suchen wir dafür ein Startland aus, sammeln durch Neuinfektionen DNA-Punkte, verteilen diese auf neue Übertragungswege und immer schlimmere Symptome und mutieren so vom harmlosen Schnupfen zur Biowaffe. Wird das Virus zu früh entdeckt, forsch die Welt panisch nach dem Heilmittel, und alles war umsonst. Also infizieren wir möglichst schleichend die Menschheit – um sie dann mit Fähigkeiten à la »Vollständiges Organversagen« auszurotten.

Stefan Köhler Plague Inc: Evolved ist die Umsetzung eines Mobile-Spiels, und das merkt man auch an Bedienung und dem schnellen Spielfluss. Die Partien sind kurz und knackig, man erwischt sich selbst dabei, immer wieder eine neue Runde zu starten. Warum ich aber satte 13 Euro mehr für etwas bessere Grafik und viele Versprechen des Entwicklers ausgeben soll, kann ich schlicht nicht nachvollziehen. Wenn der Multiplayer erst einmal da ist und es abwechslungsreiche Szenarien gibt, schaue ich mir das Spiel gerne nochmal an. Fans von Introversions Nuklearkriegssimulation Defcon dürfen sich das ähnliche Plague Inc: Evolved gerne kaufen, alle anderen greifen zum Handyspiel.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●●●●