

Grim Dawn

Entwickler: Crate Entertainment **Preis:** 25 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Klassisches Action-Rollenspiel, jetzt mit neuer Klasse und neuem Akt, aber immer noch mit alten Problemen.



Seit unserem letzten Besuch wurden dem Action-Rollenspiel Grim Dawn einige neue Inhalte spendiert. Neben vielen kleineren Verbesserungen kamen vor allem eine vierte Klasse und der zweite von drei geplanten Akten hinzu. Mit der neuen Nachtklingenklasse jagen wir einen Banditenfürsten. Doch die neuen

Quests langweilen größtenteils mit einfallslosen Aufgaben und Standardgegnern. Dafür überzeugt die Nachtklinge als trickreicher Nahkämpfer. Per »Schattenschlag« teleportieren wir uns von einem Gegner zum nächsten, schalten immer die verwundbarsten Ziele aus und sind schon wieder weg, wenn der Gegenschlag erfolgt.



Maurice Weber

Mit dem zweiten Akt bietet Grim Dawn vor allem mehr vom Gleichen. Und das ist erstmal gar nicht schlecht, schließlich laufen die Action-Rollenspiel-Kämpfe und die Itemjagd schon jetzt grundsollide. Aber schon im ersten Akt fuhr Grim Dawn zu viel Einheitsbrei auf, was Quests, Monster und Umgebungen anging. Dass der zweite Akt sich hier so wenig verbessert, stimmt mich wenig optimistisch, dass noch eine Steigerung vor dem Release in Sicht ist. Grim Dawns größte Stärke bleibt die freie Mischklassen-Charakterentwicklung, die mit der Nachtklinge gelungen bereichert wurde. Aber das allein reicht nicht, um das monotone Spielgeschehen aufzulockern.

Spiespaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Carmageddon: Reincarnation

Entwickler: Stainless Games **Preis:** 25 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Kickstarter-finanzierte Neuauflage des blutigen Rennspiel-Klassikers aus den 90er-Jahren.



Alten Spielnamen zu Geld und Ruhm zu verhelfen, dafür eignet sich die Crowdfunding-Plattform Kickstarter ganz hervorragend. Und bei Carmageddon: Reincarnation ist der Plan auch perfekt aufgegangen. Über 600.000 US-Dollar haben die Original-Entwickler bei Stainless Games 2012 eingesam-

melte. Die jetzt spielbare Early-Access-Version bietet aktuell drei unfertige Strecken und sechs Fahrzeuge, die wir größtenteils aus dem Original von 1997 kennen. Von da stammt auch der bislang einzige Spielmodus, in dem wir entweder alle Passanten töten, alle Kontrahenten zerstören oder als erster die Ziellinie überqueren müssen.



Christian Schneider

Das neue Carmageddon spielt sich wie das Original. Sein Kickstarter-Versprechen hat Stainless Games also erfüllt. Und in den kommenden Monaten werden neue Modi, Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet. Was will man mehr? Ich weiß es nicht genau, aber irgendwas! Denn bislang springt der Funke bei mir noch nicht über, schließlich ist das alles weder neu, noch hat es wie damals den Reiz des Verbotenen. Die Original-Fassung war bei uns ja wegen ihrer Brutalität indiziert. Kickstarter-Unterstützer und Fans der Serie können sich trotzdem auf eine würdige Hommage freuen, sollten aber keine Innovationen erwarten. Aktuell ist das Spiel zudem noch sehr unfertig.

Spiespaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Lichdom: Battlemage

Entwickler: Xaviant **Preis:** 15 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Als Magier schießen wir uns durch eine gradlinige Fantasy-Welt in hübscher CryEngine-3-Verpackung.



Gäbe es sowas wie den klassischen Magie-Shooter, würde Lichdom: Battlemage wohl alle Mittelmaß-Voraussetzung dafür erfüllen. Zum großen Glück für den Entwickler Xaviant gibt es dieses Genre aber nicht. Zu selten ballern wir uns nur mit Zaubergeschossen in der Ego-Ansicht durch Fantasy-Welten – zuletzt so richtig 1999 in Wheel of Time. Ein Alleinstellungsmerkmal hat Lichdom also sicher. Außerdem können wir uns ja auch noch eigene Zaubersprüche bauen, und hübsch ist das Spiel dank CryEngine 3 allemal – nur bislang leider auch noch sehr eintönig. Zumal die Idee mit dem Zauberbaukasten viel zu zaghaft umgesetzt ist.

Christian Schneider

In der ersten Early-Access-Version sind nur zwei Levels spielbar, Katakomben und Eiswelt. Die sehen hübsch aus und auch das Herumschleudern von Eis-, Feuer- oder Verderbtheitszaubern macht anfangs richtig Spaß. Aber nach rund einer Stunde ist die Luft raus, zu wenig Abwechslung. Xaviant muss schnell neue Inhalte nachliefern, aber immerhin soll es ja alle sechs Wochen große Content-Updates geben. Viel wichtiger wären allerdings Verbesserungen bei der Spielmechanik, die derzeit viel zu wenige Möglichkeiten bietet. Besonders der Magie-Editor verkommt zur Zahlenschuberei, solange wir keine neuen Sprüche aus unterschiedlichen Elementen bauen dürfen.



Spiespaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Lifeless Planet

Entwickler: Stage 2 Studios **Preis:** 13 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Erkundungsspiel mit Jump&Run-Sequenzen und toller Atmosphäre, spielerisch aber noch ausbaufähig.



In Lifeless Planet erforschen wir mit einem einsamen Astronauten die Mysterien eines – zunächst vermeintlich leblosen – Planeten. Auf unserer Erkundungstour entdecken wir, dass wir nicht der erste Besucher auf dem Himmelskörper sein können. Wir treffen auf Spuren einer russischen Expedition, merkwürdige Bauwerke – und eine junge Frau, deren Bedeutung in der bislang spielbaren Beta noch nicht ganz klar wird. Spielerisch ist Lifeless Planet ein Mix aus Erkunden in linearen Levels, hakeligen Sprungsequenzen und simplen Rätseln. Bei Atmosphäre und Story kann Lifeless Planet aber bereits in der Beta punkten.

Daniel Feith

Mir hat Lifeless Planet recht viel Spaß gemacht. Den Entwicklern gelingt es, das Mysterium um den doch nicht so leblosen Planeten geschickt aufzubauen. Ich wollte immer wissen, welche Rätsel mir die nächste Schlucht, das nächste Bauwerk aufgibt. Als Spiel überzeugt Lifeless Planet aber (noch) nicht. Die Jump&Run-Einlagen sind arg frickelig, das Ressourcenmanagement unlogisch. Macht aber nichts, denn die schöne Soundkulisse und brauchbare Optik erzeugen eine tolle Atmosphäre und der Cliffhanger am Ende ist ausnahmsweise nicht nervig, sondern sehr vielversprechend. 13 Euro erscheinen mir für die bislang spielbaren zwei Spielstunden aber arg teuer.



Spiespaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●