

# Early Access

Early Access jetzt mit Verpackung. Dinosaurier gleich im Doppelpack. Und Mogelpackung: Shadowrun bietet kaum Spiel fürs Geld.



Christian Fritz Schneider



Johannes Rohe

Ab sofort kann man Early-Access-Spiele auch kaufen. »Das ist doch nichts Neues«, sagen Sie? Doch, denn mit Planetary Annihilation steht zum ersten Mal ein Spiel im Regal des Spielehändlers Ihres Vertrauens, das offiziell noch unfertig ist. Zwar prangt eine dicke Warnung auf der DVD-Box, doch manch unbedarfter Saturn-Kunde wird mit dem Begriff Early Access nichts anfangen können, zugreifen und dann aus allen Wolken fallen. Damit Sie sich keinen Fehlkauf leisten, haben wir uns

wieder mehrere Neulinge im Steam-Store vorgeknöpft. Sowohl The Stomping Land als auch Beasts of Prey setzen uns in einer dinosaurierverseuchten Wildnis aus. Allerdings treffen wir nur in einem Spiel regelmäßig auf Urzeitechsen, im Konkurrenten suchen wir sie fast vergeblich. Ergebnislos bleibt auch unsere Suche nach den 500.000 Dollar, die Shadowrun Online über Kickstarter bereits eingenommen hat. Von den versprochenen Features ist kaum etwas zu sehen. **CHS / JO**

## Update

<b>Endless Legend</b>	Das Rundenstrategiespiel hat endlich die Beta-Phase erreicht. Ein großes Update fügt unter anderem neue Fraktionen, Schiffe und Häfen, Straßen sowie einen Multiplayer-Modus hinzu.
<b>Dungeon of the Endless</b>	Noch mehr Endless, noch mehr Beta. Auch Dungeon of the Endless hat die Alpha-Phase verlassen. Alle Features des Einzelspieler-Modus sind im Spiel. Jetzt geht's ans Feintuning und den Multiplayer.
<b>Lichdom: Battlemage</b>	Ein frischer Level, neue Gegner und fiese Blitzzauber, um Monster zu zerbratzen, erwarten uns in der neuen Alpha von Lichdom: Battlemage. Doch Vorsicht: Alte Speicherstände sind mit dem Patch nicht kompatibel.
<b>Jagged Alliance: Flashback</b>	Abbruchspezialisten vortreten! Endlich können wir Granaten schleudern und die Umgebung in Schutt und Asche legen. Außerdem gibt's neue Sektoren, Waffen und ein Wettersystem.
<b>Rust</b>	Der Nackte-Männer-Simulator erhält einen Reboot. Das Team schneidet alte Code-Zöpfe ab, um die Programmierung zu erleichtern. Beim Spielstart wählen wir zwischen Ursprungsspiel und »experimenteller Version«.

## Beasts of Prey

Das Survival-Spiel von Octagon ist wie Rust mit Dinos – nur ohne Dinos. Die zufällig generierte Welt wirkt beim ersten Anspielen aufgrund mangelnder Urzeitechsen und anderer Fauna noch sehr leer. Von Ann-Kathrin Kuhls

Termin: **4. Quartal 2014**  
Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**  
Status: **die Welt ist fertig, es fehlt nur der Inhalt**

Ein Survival-MMO mit Crafting-Elementen und ausgetüfteltem Skill-System. Und Dinos! Aber hatten wir das nicht gerade erst? Richtig. Im Gegensatz zum Konkurrenten The Stomping Land allerdings sind die Urzeitgiganten in der Alpha-Version von Beasts

of Prey noch sehr spärlich verteilt. Stattdessen ragen alle paar Meter krude Holzhöhlen und seltsame Steinbauten aus dem Urwald. Schön sind die Heime der anderen Spieler also nicht und momentan wirkt die Welt eher wie ein – zu Recht – verlassenes Feriendorf. Wirklich gut durchdacht hingegen scheint das mehrstufige Crafting-System. Mit einfachen Rohstoffen basteln wir uns nach und nach komplexere Gegenstände. Rein theoretisch ist es sogar möglich, Tyrannosauriern mit Raketen zu beballern. Dafür brauchen wir die richtigen Gerätschaften und Treibstoff. Und für den wiederum einen Ölförderturm (die bekanntlich ebenfalls nicht auf Bäumen wachsen). Das System ist angenehm komplex und trotzdem leicht verständlich. Anders als bei der Konkurrenz ziehen wir unser Inventar auch nicht in einer Kiste hinter uns her, sondern greifen per Menübildschirm darauf zu. Interessant erscheint uns die zufallsgenerierte Welt, die mit steigender Spieleranzahl wachsen soll. Auch wenn die Steuerung bisher noch alles andere als präzise ist und die Urzeitechsen fehlen – mit etwas mehr Dino und einem anständigen Skill-System könnte das Spiel durchaus Spaß machen. **AK**



Dinos wie diesen Parasaurolophus treffen wir in der Alpha fast so oft wie im echten Leben.

### Gähnende Leere

Was hätte Minecraft noch besser gemacht? Richtig: Dinos. Dementsprechend erwartungsvoll habe ich mir Beasts of Prey vorgenommen.

Ein Survival-Titel mit Crafting-Elementen und zufallsgenerierter Welt, bei dem hinter jeder Ecke ein gefährliches Raubtier lauert? Großartig! Nach vier Stunden virtuellen Wanderns war die Dinobilanz aber eher schwächlich. Ganze zwei Urzeitgiganten sind mir über den Weg gelaufen. Anders als beim Konkurrenten The Stomping Land ist das Crafting-System aber schon sehr gut.



Ann-Kathrin Kuhls

### Beasts of Prey

#### PRO / KONTRA

- tolles Crafting-Modell
- hübsche Dinos
- natürliche Geräuschkulisse
- leere Welt
- einige Inhalte fehlen noch
- wenig Abwechslung
- hässliche Häuser
- wenig Charaktermodifikation
- noch kein Skillsystem



Auch mit Dinos hat das Spiel noch so einiges auszubessern.