

# Early Access

**Eiszeit im Jurassic Park: Weil die Entwickler von The Stomping Land sich in Schweigen hüllen, fordern viele Kunden ihr Geld zurück.**



Christian Schneider



Johannes Rohe

Dinos waren ja noch nie besonders große Quasselstripfen, die Entwickler von Supercrit stellen die Protagonisten ihres Survival-Abenteuers The Stomping Land in Sachen Schweigsamkeit aber nochmal in den Schatten. Seit einigen Wochen ist es um das Spiel, das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, verdächtig still geworden. Die versprochenen wöchentlichen Updates bleiben aus, Anfragen von Fans und Journalisten werden ignoriert. Die Kunden wittern Betrug – über 2.000

Käufer fordern in einer Petition ihr Geld zurück. Inzwischen hat sich der leitende Entwickler Alex »Jig« Fundora aber doch zu Wort gemeldet. Er begründet die Funkstille mit privaten Problemen und hat große News im Gepäck: The Stomping Land werde auf die Unreal Engine 4 portiert. Weitere Nachfragen beantwortete er jedoch nicht. Obwohl die Einnahmen scheinbar doch nicht in die Nachzucht echter Dinos geflossen sind, raten wir bis auf weiteres vom Kauf des Spiels ab. [CHS](#) / [JO](#)

## Update

<b>Kerbal Space Program</b>	Der Karrieremodus kommt in Schwung. Endlich müssen wir uns auch um die Finanzierung unseres Raumfahrtprogramms kümmern und können dafür Verträge abschließen und Aufgaben erfüllen.
<b>Shadows: Heretic Kingdoms</b>	Auch Dämonen brauchen ein Zuhause, deshalb hat unser Devourer jetzt ein heimeliges Versteck. Außerdem gibt's neue Gebiete, Skills, Gegner, einen weiteren spielbaren Charakter sowie Gamepad-Unterstützung. Der Publisher kündigte an, Shadows in zwei Teilen (Bücher genannt) zu veröffentlichen. Buch eins erscheint im November 2014, Buch zwei erhalten alle Käufer im Frühjahr 2015 kostenlos.
<b>Secret Ponchos</b>	Das wurde auch Zeit: Der Multiplayer-Shooter unterstützt neben Gamepads jetzt auch Maus und Tastatur. Zusätzlich gibt's einen neuen Kämpfer, eine neue Karte sowie den Deathmatch-Modus.
<b>Frozen Cortex</b>	Aus Frozen Endzone wird Frozen Cortex. Neben der plötzlichen Namensänderung gibt es fünf weitere Stadien, eine klügere KI und ein verbessertes Interface. Sehr angenehm: Die Ladezeiten sollen jetzt deutlich kürzer sein, dadurch werden die nervigen Wartezeiten zwischen zwei Zügen reduziert.

## Running with Rifles

**Nicht nur wer früher gern mit Plastiksoldaten gespielt hat, sollte Running with Rifles eine Chance geben, denn in diesem Top-Down-Shooter steckt deutlich mehr als hirnlose Ballereien.** Von Johannes Rohe

Termin: **4. Quartal 2014**  
Sprache: **Englisch** Preis: **10 Euro**  
Status: **kaum Bugs, wirkt bereits sehr rund**

Running with Rifles wirkt zunächst wie eine Neuinterpretation des Amiga-Klassikers Cannon Fodder. Aus der Vogelperspektive steuern wir einen Soldaten und schießen uns gemeinsam mit anderen Spielern sowie KI-Kameraden über neun große Karten. Un-

ser Ziel: mit unserem Team die Kontrolle über wichtige Punkte auf der Map erlangen und schließlich die gegnerische Basis einnehmen. Doch schnell merken wir, dass hinter der unscheinbaren Fassade deutlich mehr Tiefgang steckt. So viel Tiefgang, dass wir erstmal das offizielle Wiki zurate ziehen müssen, um das erstaunlich komplexe Spielprinzip mit Fahrzeugen, Levelsystem und Waffenkäufen vollständig zu begreifen. Zwar bleibt die Action im Grunde recht simpel, das Drumherum zeigt aber deutliche Parallelen zu Battlefield und ist der großen Konkurrenz aus Schweden teilweise sogar eine Gewehrlänge voraus. Etwa wenn wir mit einer kleinen Armee aus menschlichen- und KI-Kollegen einen Stützpunkt stürmen, dabei über Funk Artillerieschläge oder Fallschirmjäger anfordern und den uns unterstellten Soldaten Befehle erteilen. Das geht jedoch erst, wenn wir den benötigten Rang erreicht haben. Unser Soldat erklimmt nach und nach die Karriereleiter und schaltet damit neue Waffen und Fähigkeiten frei. Neben der Kampagne, in der wir online oder alleine ein Land von den feindlichen Armeen befreien, gibt es auch klassische PvP-Kämpfe ohne KI-Beteiligung. [JO](#)



Soldaten, Fahrzeuge, Fallschirmjäger und Artillerie – auf den Schlachtfeldern ist einiges los.

### Ran an die Gewehre

Als ich vor dem Spielen Screenshots und Videos von Running with Rifles gesehen habe, dachte ich, mich erwartet eine typische Arcade-Ballerei.

So kann man sich täuschen. Das günstige Indie-Spiel bietet ähnliches Schlachten-Feeling wie Battlefield. Teilweise sogar mehr, denn auf den Karten tummeln sich zahlreiche KI-Soldaten, die zwar dumm sind, aber für reichlich Action sorgen. Der Zustand der Early-Access-Version ist bereits vorbildlich, es fehlen nur genügend Mitspieler – also los, ran an die Gewehre!



Johannes Rohe

### Running with Rifles

#### PRO / KONTRA

- einfache Steuerung
- Rangsystem
- Fahrzeuge
- vielfältiges Arsenal
- neun große Maps
- spannende Eroberungsschlachten
- kein Tutorial
- Höhenunterschiede schwer erkennbar
- KI neigt zu Aussetzern



**Überraschend komplexe Multiplayer-Schlachten.**