

Stomping Land wird Silent Land

Offenbar hat es sich vorerst ausgestampft für potenzielle Early-Access-Käufer von The Stomping Land. Denn obwohl sich der Survival-Trip in die Welt der Dinosaurier noch spielen lässt, kann man sich den Titel nicht mehr kaufen – ohne dass der Grund dafür bekannt ist. Wie bereits im Early-Access-Bereich in GameStar 09/14 erwähnt, ist es seit zwei Monaten verdächtig still um den Entwickler geworden. Das letzte Lebenszeichen gab es zusammen mit der Ankündigung, Stomping Land werde demnächst auf die Unreal Engine 4 umge-



Um die Dinos aus The Stomping Land ist es verdächtig still geworden. Uns schwant Böses.

stellt. Danach verschwand der Titel aber plötzlich aus der Steam-Datenbank, auch die Homepage des Spiels war offline. Mittlerweile sind beide Einträge wieder aufgetaucht, allerdings ohne Kaufoption. Folglich bangt die Community um das Schicksal des Multiplayer-Spiels; nach dem letzten Stand beurteilt ein Grafiker jedoch, dass es bald Neuigkeiten geben wird. Wir befürchten aber, den Entwicklern könnte schlicht das Geld ausgegangen sein. Womöglich versuchen sie jetzt, sich mit wagen Versprechungen und Schweigen aus der Affäre zu ziehen, bis Gras über die Sache gewachsen ist. **DH**

Dark Souls von oben Below

Entwickler: Capybaragames Publisher: Capybaragames Termin: 2015

Wenn Dark Souls einen kleinen Indie-Bruder hätte, dann wäre dessen Name wohl Below. Besonders auffällig wird die Ähnlichkeit der beiden Spiele bei der Atmosphäre und dem Schwierigkeitsgrad: Aus der Vogelperspektive steuern wir in Below einen gestrandeten Wanderer auf einer einsamen Insel und begeben uns dabei geradewegs in den finsternen Schlund einer Höhle, die sich als zufallsgenerierter Dungeon entpuppt. Das Spiel verzichtet auf Bildschirmanzeigen, erzeugt eine düstere Stimmung der Einsamkeit und erzählt uns seine Geschichte ausnahmslos durch die finstere Spielwelt. Dabei profitiert Below von einem herausragenden, minimalistischen Soundtrack. Auf dem Weg durch die Ebenen des Dungeons lauern hinter jeder Ecke Feinde, die uns im Handumdrehen die Kerzen ausblasen – das Kampfsystem basiert ähnlich wie Dark Souls auf Angriffen und Ausweichmanövern mit Schwert und Schild, die haargenau auf die Bewegungen der Gegner abgestimmt sein müssen. In Sachen Schwierigkeitsgrad setzt Below im Vergleich zu Dark Souls sogar noch einen drauf: Wer einmal stirbt, bleibt tot und muss von vorne anfangen. Um unsere Chancen zu verbessern, wird es ein Crafting-System geben. Bisher sieht Below nach einem vielversprechenden und atmosphärischen Trip in die Hölle aus, der selbst Dark Souls-Veteranen an ihre Grenzen treiben könnte. **DH**



So sonnig ist Below nur am Anfang – danach beginnt der düstere Abstieg in die Tiefe.

Ich will das Kribbeln zurück

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de



Ein wohliges Kribbeln im Bauch, nervöse Blicke auf die Uhr. Wo bleibt die Post? Dann die Klingel, der Sprint zur Tür und ein verdatterter Briefträger, dem ich das Paket aus der Hand reiße. Denn heute ist ein besonderer Tag, Releasetag! Was früher ein regelmäßiges Ritual war, besitzt heute Seltenheitswert. Denn genau wie zahlreiche andere Spieler (siehe Meldung auf Seite 8) kaufe ich in letzter Zeit kaum noch Spiele zum Erscheinungstag, und das hat zwei Gründe. Erstens: Viel zu häufig habe ich mich wie ein zahlender Betatester gefühlt, weil das Spiel unter offensichtlichen Bugs leidet, nach einiger Zeit einfach abschmiert oder mich dank überlasteter Server erst gar nicht mitspielen lässt. Zweitens: Als Käufer der ersten Stunde darf ich zwar den vollen Preis bezahlen, bekomme oft genug aber nicht das ganze Spiel. Der Rest wird in Form von DLCs nachgeliefert – für die ich natürlich auch noch zahlen darf. Oder wird in kleine Vorbesteller-Bonus-Happen aufgeteilt, von denen ich nur einen zu Gesicht bekomme, sofern ich das Spiel nicht gleich dreimal kaufen will. Statt mich darüber zu ärgern, gedulde ich mich einfach ein paar Monate, kaufe mir die Game of the Year- oder Complete-Edition inklusive aller Downloadinhalte für einen Fünfer im Steam-Sale und habe keine Probleme mit Kinderkrankheiten, so einfach ist das. Aber so einfach soll es nicht sein. Ich will das Kribbeln zurück, will wieder ungeduldig auf die Post warten, will mich über ein tolles Spiel freuen und nicht über ein gelungenes Schnäppchen. Der Deal ist doch ganz einfach, liebe Hersteller: Ich kriege ein fertiges und vollwertiges Spiel, und ihr kriegt 50 Euro. Wenn ihr euren Teil erfüllt, erfülle ich auch meinen wieder. Am Releasetag.

Dragon Age Inquisition

Entwickler: Bioware Publisher: EA Termin: 20.11.2014

Eine »richtige« PC-Umsetzung: Die hat Bioware für Dragon Age: Inquisition versprochen, zu sehen gab's davon bislang wenig, an der Maus- und Tastatursteuerung werde noch gearbeitet, hieß es unlängst auf der Gamescom. Inzwischen hat Produzent Mark Darrah ein Bild des PC-Interfaces auf Twitter veröffentlicht, die Reaktionen sind gespalten. Manchen Serienfans ist der neue Look zu steril, die Farben mal zu grell, mal zu futuristisch-unterkühlt, so recht, sagen sie, wolle das Interface nicht zu einem High-Fantasy-Setting passen. Auch uns erscheint der Stil zumindest unglücklich, viel schwerer jedoch würde wiegen, wenn auch PC-Spieler mit lediglich acht Fähigkeitslots auskommen müssten, wie der Screenshot nahelegt. Auch wenn es sich noch um eine frühe Alpha-Version handelt: Mit einer »richtigen« PC-Umsetzung hätte das wenig am Hut, Bioware. **JG**



Unterkühlt und bloß acht Fähigkeiten gleichzeitig: Ein Interface sorgt für Diskussionen.