



Hexen müssen wir rasch besiegen, da sie stets neue Gegner beschwören.



Unser Auftraggeber, Magier Roth, beherrscht einige schräge Zaubertricks.



Immer wieder artet das Spielgeschehen in reines Chaos aus. Oft ist es die Masse an Gegnern, die Lichdom so schwierig macht.



Weder die Zaubherstellung noch das entsprechende Menü sind allzu übersichtlich. Nach einigen Probeläufen finden wir uns jedoch zurecht.

Lichdom Battlemage

Wir schlüpfen in die Rolle eines Kampfzaubers und stellen fest: Frustresistenz ist unser wichtigster Charakterwert. Von Sebastian Stange

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Xaviant Games** Entwickler: **Xaviant Games (Lichdom ist das Erstlingswerk des Studios)**
Termin: **26.8.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **37 Euro**

Auf DVD: Testvideo

Wir müssen die Entwickler von Lichdom: Battlemage für ihr Konzept loben. Im Spiel verkörpern wir nämlich einen Zauberer, der keinen genretypischen Limitierungen unterworfen ist: Kein Manavorrat begrenzt unseren Magieeinsatz, keine Abklingzeiten bremsen uns. Wir werfen so viele Feuerbälle, wie unsere Maustaste hergibt. Zwar tragen wir in Lichdom keine Schusswaffen, es spielt sich dennoch wie ein Ego-Shooter. Doch wir müssen wir Xaviant Games auch tadeln. Denn trotz simpler Steuerung verbergen sich in Lichdom derart sperrige und verwirrende Systeme, dass der Spaß immer wieder drunter leidet. Das Magiesystem ist alles andere als intuitiv, es sorgt immer wieder für Frust, und es wird im Spiel nur unzureichend erklärt. Das fühlt sich an, als würde man als Fahranfänger in der ersten Unterrichtsstunde auf die Autobahn geschickt – ohne Fahrlehrer. Dabei beginnt alles ganz harmlos.

Am Anfang des Spiels sind wir ein normaler Bürger einer Fantasywelt. Als die vom dämonischen Malthus-Kult unterjocht wird, kostet das – je nach gewählter Spielfigur – entweder unserer Frau das Leben oder unserer Schwester die Freiheit. Wir werden verletzt zurückgelassen. Ein geheimnisvoller Zauberer richtet uns wieder auf, stülpt uns magische Armbänder über und macht uns zu seinem Werkzeug im Kampf gegen die Kultisten. In dieser neuen Rolle ziehen wir durch weitläufige, recht lineare Levels und legen Untote, Monster und Dämonen um. Trotz einiger schmuckloser Zwischensequenzen, eines Journals, das viele Details und Zusammenhänge in Textform erklärt, und etlicher Dialoge fühlen wir uns kaum in die Handlung involviert. Wir müssen halt Bösewichte wegballern – das ist alles, was zählt. Mehr wird nicht von uns verlangt. Das Zaubern geht allerdings prima von der Hand. Mit den Maustasten zünden wir direkte Zauber oder Flächenmagie – entweder blitzschnell oder durch Halten der ent-

sprechenden Taste in aufgeladener und demzufolge stärkerer Form. Dazu gibt es einen passiven Magieschild, der ähnlich wie eine Lebensleiste bei Treffern schrumpft, und einen aktiven Magieschild, mit dem wir Schaden abwehren. Außerdem können wir uns zum Ausweichen wegteleportieren oder kleine Novazauber auslösen. Drei von acht Zauberschulen, beispielsweise Feuer, Blitz und Fäulnis, können wir gleichzeitig in die Schlacht tragen. Diese Grundlagen sind rasch begriffen und gemeistert. Und wenn wir erst einmal zielsuchende Eiskugeln, Insektenschwärme oder Zombies beschwören, dann ist das ein tolles Spektakel. Zwar wirken die Umgebungen recht statisch, dafür zaubert die Cry Engine 3 in den Kämpfen tolle Licht- und Partikeleffekte auf den Bildschirm. Nach anfänglichem Spaß kommt allerdings rasch der Punkt, an dem Lichdom plötzlich richtig fordert. Die Gegner werden im Spielverlauf immer zahlreicher und stärker, wir können unsere Charakterwerte aber nicht verändern. Einzig unsere Zauber sowie



Nicht so zauberhaft wie erhofft!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich habe mich stürmisch für den Test von Lichdom gemeldet. Das Konzept des Ego-Zauber-Actionspiels klang interessant, die Cry Engine 3 versprach eine ansprechende Optik, und ich war neugierig auf das Spiegegefühl. Und halb bin ich froh drum, denn der Test zwang mich dazu, mir all die verschiedenen Systeme zu erarbeiten, zu üben, zu lernen und zu experimentieren – zu so was traut sich heute kaum noch ein Spiel. Doch halb bereue ich die Entscheidung. Denn der Weg bis hin zum begabten Zauberlehrling war steinig. Zu oft starb meine Spielfigur plötzliche Tode, zu oft frustrierte oder langweilte mich der monotone Spielverlauf. Und rückblickend bleibt mir kaum ein Moment meines Tests in Erinnerung. Einzig das flotte Zaubersystem, auch wenn es seine Fehler hat, ist für mich ein echtes Highlight. Nur kann das allein kein ganzes Spiel tragen.

unser Schild lassen sich verbessern, indem wir in einem entsprechenden Menü neue Varianten davon erstellen. Dazu nutzen wir Einzelbausteine, die wir im Spielverlauf aufsammeln. So weit, so verständlich. Allerdings ist es ausgesprochen knifflig, aus den zahllosen und obendrein sehr unübersichtlich aufgelisteten Bausteinen brauchbare Zauber herzustellen. Das Spiel erschlägt uns geradezu mit Kombinationsmöglichkeiten, und wenn wir nicht aufpassen, investieren wir einen Haufen Ressourcen, ohne dass am Ende nützliche Magie herauskommt. Das dämpft unsere Experimentierfreude stark und birgt die Gefahr, sich in eine Sackgasse zu spielen.

Hinzu kommt, dass Lichdom trotz der vermeintlichen Zauberei spätestens ab dem zweiten Kapitel auf die korrekte (also von den Entwicklern vorgesehene) Weise gespielt werden muss. Unsere Gegner müssen wir zunächst mit Debuffs versehen, die keinen Schaden verursachen, aber nachfol-

gende Treffer verstärken. Wir müssen im richtigen Moment Frost- oder Schockzauber wirken, um einzelne Widersacher zu bremsen, und wir müssen rasch die gefährlichsten Gegner in einer Gruppe isolieren und vernichten. Bis wir das routiniert beherrschen, vergehen einige Stunden voller Frust, Unverständnis und mühsamer Lernerfahrungen. Das Spiel selbst erklärt seine Systeme nämlich nur ungenügend. Kein Wunder, dass die Entwickler mittlerweile offizielle Anleitungen im Internet veröffentlicht haben. Wir erlernen also die Feinheiten des Magiesystems, meistern das perfekte Blocken und prägen uns die Angriffsmuster der Gegner ein. Und wir stellen uns in den optionalen Arenen immer stärkeren Gegnerwellen, um notwendige Materialien zu »farmen«. Lichdom ist ein Spiel, das man sich erarbeiten und in das man sich verbeissen muss. Erst dann entsteht das tolle Gefühl, die eigene Zaubermacht gekonnt zu wirken und ganze Gegnergruppen auf einen Schlag auszuschalten. Doch selbst in diesen Momenten bleibt Frust ein ständiger Begleiter. Ein unglücklicher Nahkampftreffer oder ein Teleport zur falschen Zeit, schon starten wir erneut am letzten Speicherpunkt, und Speicherpunkte sind in Lichdom: Battlemage sehr rar gesät. Während ein solcher Schwierigkeitsgrad in Spielen wie Dark Souls motivierend und lehrreich wirkt, erscheint er bei Lichdom eher hinderlich. Denn wir haben nie das Gefühl, wirklich voranzukommen.

Wir durchstreifen zwar immer neue Höhlen und Gebirgspässe, erfahren immer neue Story-Happen und erlernen regelmäßig neue Zauberschulen. Doch am Ende läuft das Spiel stets auf den gleichen, öden Trott hinaus: Wir betreten einen Bereich, in dem Gegner aus dem Nichts auftauchen, besiegen sie und ziehen weiter. Bei einer Spielzeit von 30 bis 40 Stunden ist das viel zu monoton, auf Dauer nervt Lichdom mehr, als es motiviert. Das einzigartige Gameplay ist aber allemal Spaß genug, um immer wieder mal in die Rolle des Kampfmagiers zu schlüpfen. In kleinen Schüben spielend,



Zwischen- und Endgegner stellen all unser Können und teils auch unsere Geduld auf die Probe.

haben wir die Muße, Neues auszuprobieren. Wir hören auf, wenn's uns zu monoton wird, und haben auf diese Weise doch noch unseren Spaß mit Lichdom. Letztendlich sind weder die fordernde Lernkurve noch das komplexe Magiesystem die tatsächlichen Probleme des Spiels. Problematisch sind vielmehr die mangelnde Spielerführung und der enorme Umfang, gepaart mit der spielerischen wie optischen Monotonie. Schade eigentlich. Weniger wäre hier vielleicht mehr gewesen. **SST**

TERMIN	26.8.2014	PREIS	37 Euro	USK	nicht geprüft
---------------	-----------	--------------	---------	------------	---------------

Lichdom Battlemage

Ego-Shooter

Publisher Xaviant Games

Entwickler Xaviant Games

Sprache Englisch

Ausstattung –

Kopierschutz Download
Steam



GRAFIK

- + tolle Effekte + hübsche Umgebungen
- + zahlreiche Grafikoptionen
- + großer Hardware-Hunger
- statische Spielwelt

SOUND

- + knackige Effekte + passende Hintergrundmusik
- + gute Abmischung
- Dialoge emotionslos
- kleinere Audio-Bugs

BALANCE

- + komplexes Zaubersystem + Kämpfe nie wirklich unfair
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- oberflächliches Tutorial
- zu wenige Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE

- + schöne Fantasywelten + Journaleinträge geben viele Details preis
- Zwischensequenzen eher zweckmäßig
- wir treffen kaum NPCs

BEDIENUNG

- + griffige Steuerung + nur wenige wichtige Tasten
- Schilde verändern Spielweise
- Wechsel der Zaubertypen gewöhnungsbedürftig
- sperriges Zaubermenü

UMFANG

- + sehr lange Spielzeit
- + Tausende mögliche Zauerkombinationen
- abwechslungsarmer Spielverlauf

LEVELDESIGN

- + schöne Umgebungen
- + Items und Kampfarenen abseits des Weges
- Levels zu lang und gleichförmig
- streng lineare Struktur

KI

- + Gegner nutzen diverse Angriffsmuster + Kämpfe stets fordernd
- + Fernkämpfer suchen Deckung
- Nahkämpfer agieren simpel
- Masse statt Klasse

WAFFEN & EXTRAS

- + stets neun Zauber einsatzbereit + jeder Zauber lässt sich aufladen
- + tiefes Crafting-System
- + Zaubersystem wird schlecht erklärt
- Ressourcenverbrauch verhindert Experimente

HANDLUNG

- + Handlung ist simpel und verständlich
- Story wird nur langsam vorangetrieben
- eindimensionale Charaktere

8 / 10

 7 / 10

 6 / 10

 7 / 10

 8 / 10

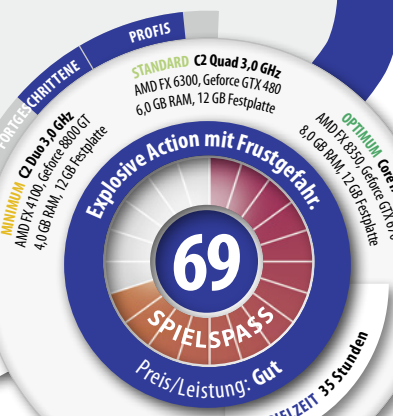
 9 / 10

 6 / 10

 6 / 10

 7 / 10

 5 / 10



Minimum C2 Quad 3,0 GHz
AMD FX 4100, Geforce 8800 GT
4,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

FORTGESETZT STANDARD C2 Quad 3,0 GHz
AMD FX 6300, Geforce GTX 480
6,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 2600
AMD FX 6300, Geforce GTX 480
8,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

Explosive Action mit Frustgefahr.

69

SIELESPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 35 Stunden