

Early Access

Neue Urlaubsziele dank Early-Access: Entspannen Sie hinter schwedischen Gardinen oder lassen Sie sich von Frostbeulen verwöhnen.



Christian Schneider



Johannes Rohe

Haben Sie genug vom alljährlichen Mallorca-Urlaub? Dann machen Sie doch einen Ausflug mit der Grünen Minna in einen Knast ihrer Wahl. Der Ausbruchsimulator *The Escapists* wurde auf der Gamescom noch als Indie-Highlight für die Xbox One präsentiert, doch während Konsolenbesitzer noch auf die Portierung warten müssen, erleben wir PC-Spieler das Knastleben in der hervorragenden Early-Access-Version schon jetzt. Eins zu null für uns. Mindestens ebenso interessant ist das

Survival-Spiel *The Long Dark*, dem Sebastian Stange schon in GameStar 08/14 Hit-Potenzial bescheinigt hat – mit einiger Berechtigung, immerhin ist Marianne Krawczyk, die Autorin von *L.A. Noire*, für die Story verantwortlich. Dumm nur, dass es in der Early-Access-Version überhaupt keine Geschichte gibt. So ganz ohne roten Faden wurde es Dimitry Halley in der kanadischen Wildnis also recht flott langweilig ... sofern er mal länger als acht Minuten überlebt hat [CHS](#) / [JO](#)

Update

Dead State	Mit der aktuellen Beta-Version kommen beim Rudentaktik-Spiel mehr neue Inhalte hinzu, als wir hier aufzählen könnten. Wichtigste Änderung: Die Zeitbegrenzung ist Geschichte.
Galactic Civilizations 3	Auch das Weltraumstrategiespiel hat den Alpha-Status endgültig hinter sich gelassen. Die erste Beta bringt massenhaft neue Features ins Spiel. Unter anderem Terraforming, Klasse!
Ultimate General: Gettysburg	Der virtuelle Bürgerkrieg kann jetzt auch echte Freundschaften spalten. In zwei Szenarios dürfen wir gegen menschliche Generäle antreten. Bislang ist der Mehrspielermodus aber sehr rudimentär.
7 Days to Die	Wer in der Spielwelt schon jeden Stein mit Vor-, Nach- und Mädchennamen kennt, kann aufatmen: Das neue Update ermöglicht komplett zufallsgenerierte Welten mit ganz neuen Steinen.
Project Zomboid	Nach mehreren Hacker-Angriffen haben die Entwickler den Multiplayer-Modus auf Steam ausgelagert. Das führt zur Spaltung der Community in Steam-Nutzer und Spieler der DRM-freien Version.

The Long Dark

Postapokalypse mal anders: Statt gegen Zombies kämpfen wir in der kanadischen Wildnis gegen Hunger und Frost auf der Suche nach einem Dosenöffner. Von Dimitry Halley

Termin: **4. Quartal 2014**

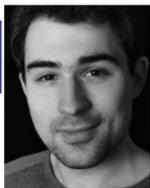
Sprache: **Englisch** Preis: **etwa 20 Euro**

Status: **bisher nur Sandbox-Modus, Story fehlt**

Wer mal den Film *The Grey* gesehen hat, der weiß, dass selbst Hüne Liam Neeson seine Probleme damit hat, in der Wildnis zu überleben – Kälte, Schneestürme, wilde Tiere und nirgendwo was zu essen. Etwa so kann man sich auch *The Long Dark* vorstellen.

Bitte mehr Spiel

Aktuell ist *The Long Dark* kaum mehr als ein Gerüst, das Spielmechaniken präsentiert, die hoffentlich später mit einer Kampagne verwoben werden. Und von der hängt alles ab, denn der nackte Kampf ums Überleben motiviert nicht wirklich. Weder können wir am Ende gerettet werden, noch bietet die Landschaft viel Abwechslung, um jeden neuen Tag spannend zu machen. Mit dem Versprechen einer fesselnden Story-Kampagne hat *The Long Dark* immenses Potenzial, bisher ist es aber einfach noch zu wenig Spiel.



Dimitry Halley

Langfristig soll das Spiel eine Geschichte rund ums Überleben im postapokalyptischen Kanada erzählen. Was das mit unseren Streifzügen durch die Wildnis zu tun hat, erfahren wir aber erst Ende des Jahres. In unserer Alpha-Version, die wir kurz vor dem Early-Access-Start testen konnten, gibt es nämlich nur den Sandbox-Modus. In dem geht's ums reine Überleben. Wir durchstreifen in Ego-Perspektive die eisige Landschaft, durchsuchen alte Hütten und kämpfen gegen Widrigkeiten: Hunger, Kälte, selbst unseren Kalorienverbrauch halten wir im Blick. Dabei fehlt derzeit noch ein komplexes Crafting. Zwar kombinieren wir uns aus Utensilien beispielsweise ein Lagerfeuer, die Möglichkeiten sind jedoch begrenzt. Und dabei tötet uns fast alles. Wenn es nicht die Kälte ist, dann ein Wolf oder die Tatsache, dass wir eine Dose Bohnen mit den bloßen Fingern nicht aufbekommen. Apropos Wolf: Das Spiel setzt den Schwerpunkt auf das Erkunden, Kämpfe spielen dabei eine sehr untergeordnete Rolle. Ein paar gefundene Patronen lassen zwar vermuten, dass es im Spiel spärlichen Waffengebrauch geben wird, bisher haben wir aber bei keinem unserer Streifzüge ein Gewehr entdeckt. [DH](#)



Die Welt ist immer gleich, nur unser Start und die Gegenstände werden per Zufall bestimmt.

The Long Dark

PRO / KONTRA

- komplexe Überlebenssimulation
- beklemmende Atmosphäre
- bisher kaum was zu tun
- unmotivierender Sandbox-Modus
- teils unfair schwer



Bockschwerer Überlebenskampf ohne roten Faden.