



In den Dungeons treffen wir auf alte Bekannte aus dem ersten Grimrock, die Formation aus zwei Skelettkriegern.



Hinter solchen Energie-Barrieren liegen mächtige Gegenstände. Dafür müssen wir aber erstmal die passenden Schlüssel finden.

Legend of Grimrock 2

Der Nachfolger des Oldschool-Rollenspiels bleibt seinen beinharten Wurzeln treu, entlässt uns aber endlich in eine weitläufige Oberwelt. Von Benjamin Wojkuvka

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Almost Human Games** Entwickler: **Almost Human Games (Legend of Grimrock, GameStar 06/12: 81 Punkte)**
Termin: **15.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **22 Euro**

Willkommen im Inselvergügnungspark für Rollenspiel-Masochisten, willkommen in Legend of Grimrock 2. Hier finden Sie spannende

Attraktionen wie das Haus der Nadeln, den Falltütengarten und mörderische Maskottchen. Der zweite Teil der Grimrock-Reihe baut auf den klassischen Rollenspiel-Stärken seines Vorgängers auf, glättet einige der Kanten – und lässt uns endlich frische Luft atmen. Vorbei sind die Zeiten von stickigen Verliesen, wir sind die meiste Zeit auf der Insel Nex unterwegs. Das Grundgerüst bleibt gleich: altbewährte, knochenharte Rollenspielkost, die vor allem Kenner der frühen Might&Magic-Teile oder des ehr-

würdigen Dungeon Master schätzen. Mit einer Truppe aus vier Helden schreiten wir aus der Ego-Perspektive schachbrettartig von Feld zu Feld und erkunden die Insel Nex. Bevor es losgeht, wählen wir unsere Party entweder aus vorgefertigten Charakteren aus oder erschaffen uns eine eigene. Dazu stehen fünf Rassen und sieben Klassen zur Auswahl. Bestimmte Rassen- und Klassenkombinationen bieten sich förmlich an, beispielsweise ist der »Insectoid« ein ausgezeichnete Zauberer, weil er mehr Magiepunkte zur Verfügung hat.

Nachdem wir unsere Helden-Mannschaft fertiggestellt haben, strandet unsere bunte Truppe auch schon am Ufer von Nex. Die Insel hat tatsächlich etwas von Disneyland,

nur dass sämtliche Attraktionen offenbar darauf aus sind, uns in handliche Bauteile zu zerlegen: fiese Fallen, taffe Monster und ein Haufen kniffliger Rätsel, die uns übrigens ebenfalls ins Jenseits schicken können,

Inselparadies für Masochisten

wenn wir die Lösung vermasseln. Dabei sind wir der Spielball des sogenannten Inselmeisters. Der stellt uns aus reiner Langeweile und Boshaftigkeit vor trickreiche Aufgaben. Womit wir auch schon bei einem der größten Probleme von Grimrock 2 wären: der Story. Wir erfahren nahezu nichts über die Insel und werden nur hin und wieder durch böse Briefchen daran erinnert, dass wir einen Gegenspieler haben.

In der Mitte der Insel thront das Schloss des Inselmeisters, darum verteilt sind vier angrenzende Gebiete: ein Sumpf, der Twigroot-Wald, die Ruinen von Desarune und ein Friedhof. Unser Ziel sind Elementkristalle, mit denen wir uns Zutritt zum Schloss des Bösewichts verschaffen. Die wiederum sind in der offenen Welt von Nex verteilt. Nach einem kurzen Intro-Schlauch können wir uns frei in der Welt bewegen und entdecken dabei erfreulich viel, neben Dungeons warten beispielsweise versteckte Truhen, die wir per Geheimschalter oder sogar mithilfe einer Schatzkarte finden, ein ganzer Haufen Monster und die sogenannten Steinphilosophen, große Statuen mit leuchtenden



Wenn Gegner uns direkt von vorne angreifen, muss die erste Reihe den Schaden einstecken.



Zwischen Frust und Spaß

Benjamin Wojkuvka
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Legend of Grimrock 2 ist ein seltsames Biest. Einerseits habe ich unglaublich viel Spaß mit den Rätseln, die meisten sind wunderbar knifflig, aber trotzdem logisch. Andererseits verzweifle ich an den seltenen Ausnahmen und einigen unfairen Passagen mit plötzlich auftauchenden Gegnermassen. Dazu langweilten mich die Kämpfe auf Dauer, aber trotzdem kann ich zu keinem Zeitpunkt wirklich aufhören, die Welt von Nex zu erforschen, es gibt einfach so viel zu entdecken. Da verzeihe ich dem Spiel dann doch seine gelegentlichen Frustrationsmomente. Für rund 22 Euro gehen die insgesamt 25 Stunden außerdem voll in Ordnung, zumal ein Dungeon-Baukasten mitgeliefert wird.

Augen, die uns Tipps für die Knoteleien geben. Um nicht den Überblick über Schätze und Orte zu verlieren, sollten wir uns selbstständig Notizen machen, was durch die hervorragende Kartenfunktion spürbar erleichtert wird. Auf dieser Map lassen sich jederzeit Vermerke anbringen und damit wichtige Schlüsselpunkte kennzeichnen. Echte Oldschool-Veteranen schalten die Karte alternativ einfach ab und greifen wie früher zu Stift und Karopapier.

Die angesprochenen Rätsel bestehen meist aus klassischer Kost: Blöcke schieben, Schalter betätigen. Aber es gibt auch einfallsreiche Knoteleiden. Natürlich wollen wir nichts vorwegnehmen, aber eins unserer Lieblingspuzzles folgt dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Auch wenn die meisten Rätsel angenehm knifflig und logisch sind, fallen manche in die Kategorie Trial&Error. Der größte Graus ist eine Grube voller Zombies, in der wir drei Schalter drücken müssen, um die Tür in den nächsten Bereich zu öffnen, eine Barriere zu deaktivieren und schließlich den Teleporter aus der Grube anzuschalten. Dabei umzingeln uns die Untoten jedes einzelne Mal, wir kommen schlechterdings nicht

an die Schalter. Erst nach mehreren Anläufen (und vielen Schnellspeicherständen) hatten wir das nötige Glück, der Grube halbwegs unbeschadet zu entkommen. Solche Passagen sind allerdings die Ausnahmen, der Großteil der Rätsel ist fordernd, gut durchdacht und mit wachem Verstand lösbar.

Neben den Rätseln machen die Kämpfe einen Großteil von Grimrock 2 aus. Mit einem Rechtsklick auf die verschiedenen Waffen neben unseren Heldenportraits führen wir die jeweilige Attacke aus. Da das Ganze in Echtzeit abläuft, bestehen die meisten Gefechte daraus, den Gegner zu umkreisen und anzugreifen. Mit der Zeit lernt unser Magier freilich auch Zaubersprüche, mit denen wir die Kreaturen aus der Ferne beharken. Dabei unterstützt ihn der Bogenschütze beziehungsweise Waffenspezialist mit Pfeil- oder Kugelhagel. Das Kampfsystem ist insgesamt aber ein zweischneidiges Schwert. Zu Beginn wirkt jedes Scharmützel herausfordernd. Später werden aus den Auseinandersetzungen reine Geduldsproben, die meisten Monster halten gefühlt zu viele Schläge aus. Obendrein wirft uns Grimrock 2 in den späteren Spielabschnitten bloß größere Gegnerhorden entgegen, anstatt uns tatsächlich taktisch zu fordern. Selbst die Endgegner bestehen meist nur aus mehreren kleinen Monstern und eben einem großen Boss, die wir anschließend umtanzen.

Um es mit den Monsterhorden aufzunehmen, muss unsere Abenteuergruppe gut abgestimmt sein, die Fähigkeiten sollten sich ergänzen, allerdings geht dem Charactersystem vergleichsweise schnell die Puste aus. So spezialisieren wir unsere Partymitglieder etwa auf Feuermagie oder Fernkampfaffen, danach gibt es aber oft nur noch eine unterstützende Fähigkeit, bei der sich die Investition neuer Fähigkeitspunkte wirklich lohnt. Ein guter »Tank« etwa benötigt genau drei Fähigkeiten: Rüstung, schwere Waffen und Athletik. Hat er sie nach 15 Stufenaufstiegen komplett erlernt, kommt kaum noch etwas Nützliches nach, im letzten Spieldrittel werden Erfahrungspunkte deshalb recht bedeutungslos.

Man muss es den Entwickler aber hoch anrechnen, dass sie nach dem Erfolg des ersten Legend of Grimrock nicht einfach einen zweiten Teil hingeklatscht, sondern sich merklich Gedanken über mögliche Stellschrauben gemacht haben. Die offene Inselwelt ist eine gute Idee, im Vergleich zum Vorgänger ist Nex größer, abwechslungsreicher und schöner. Fans des Vorgängers bekommen also einen grundsoliden, umfangreichen Nachfolger mit einigen kleineren Schwächen im Detail. Benjamin Wojkuvka / PET

TERMIN	15.10.2014	PREIS	22 Euro	USK	nicht geprüft
Legend of Grimrock 2 Rollenspiel					
Publisher	Almost Human Games				
Entwickler	Almost Human Games				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	–				
GRAFIK - abwechslungsreiche Gebiete - vielfältige Gegner-Designs - gute Lichteffekte - ständig die gleichen Wandtexturen - Clipping-Fehler					
SOUND - passende Fallen-Soundclips - Gegner durch Wände wahrnehmbar - deplatzierte Soundeffekte - keine Sprachausgabe					
BALANCE - viele Schwierigkeitsoptionen für Hardcore-Fans - gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad - einige Frustrationsmomente					
ATMOSPHÄRE - abwechslungsreiche Szenarien - coole Dungeons - Oldschool-Charme - als Welt bleibt Nex generisch					
BEDIENUNG - absichtlich altbacken - verbessertes Zaubersystem - Tasten frei belegbar - zeitaufwändige Zaubers und Spezialattacken - viel Inventar-Micro-Management nötig					
UMFANG - vier riesige Gebiete plus viele Dungeons - viele optionale Verstecke - mitgelieferter Dungeon-Editor					
LEVELDESIGN - viele versteckte Gegenstände - gut designte Dungeons - viel zu tun - zu große Laufwege trotz Teleporter					
RÄTSEL - einfallsreiche Rätsel - anspruchsvoll - nahezu alle Knoteleien machen Spaß ... - mit der Ausnahme von Timing- und Trial&Error-Puzzles					
WAFFEN & EXTRAS - Spezialisierung möglich - Ausrüstung, Fähigkeiten und passive Eigenschaften freischaltbar - wenig interessante Items					
QUESTS / HANDLUNG - viele Aufgaben ... - und etliche Dungeons - fade und dünne Story - langweiliger Bösewicht					



Im Schloss wartet der Inselmeister auf uns. Er bleibt aber ein blasser Bösewicht.

