

Grim Dawn

DA STAUNT DIABLO



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Crate Entertainment** Entwickler: **Crate Entertainment** Termin: **25.2.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Das Actionrollenspiel platziert sich zwischen Diablo 3 und Path of Exile und ist gerade deswegen eine echte Genreperle. Von Benjamin Danneberg

Die Spielwelt Cairn ist ein trister, vom Krieg zweier Dämonenvölker zerrissener Ort, in dem es nur noch wenige menschliche Enklaven gibt, die sich in verlustreichen Kämpfen gegen ihr unausweichlich scheinendes Schicksal wehren. Während die Aetherials versuchen, die Menschen als Gefäße zu nutzen und ihnen zombiehaftes Leben einzuhauchen, versuchen die Chthonians genau das zu verhindern, indem sie die Menschen zuvor abmurksen. Die beiden dämonischen Fraktionen bekämpfen sich auch direkt auf Schlachtfeldern. Und wir sind mittendrin.

Während die Ausgangssituation ebenso gut ausgearbeitet wie interessant ist, passt die eigentliche Hauptgeschichte von Grim Dawn auf einen Bierdeckel: Unser Held macht sich auf, die Invasoren zu stoppen. Die Aufgaben und Hintergründe werden uns in Textfenstern präsentiert, die Hauptquest ist dabei immerhin gut vertont. Dem großen Ganzen wird allerdings durch unzählige Nebenquests und Entscheidungsmöglichkeiten Würze verliehen: Glauben wir dem kleinen Mädchen in der versiegelten Ruine ihre Geschichte und schicken sie ins Lager ihrer Eltern zurück – oder lieber nicht? Kleine Mädchen und so, die haben in Filmen und



Unser Schamane legt sich in der Nekropolis mit Aether-Dämonen an.

Spielen doch immer was auf dem Kerbholz! Zwar beschränken sich die meisten Entscheidungen letzten Endes nur auf ein »Ja« oder »Nein«, aber sie haben oft sichtbare Auswirkungen auf die Welt. Beispielsweise müssen wir uns irgendwann für eine von zwei Gruppierungen entscheiden, was sowohl die Art der uns zur Verfügung gestellten Unterstützung beeinflusst, als auch eine neue Gegnerfraktion definiert.

Auch Monster haben Helden

Die Welt Cairn entstammt wie die Sacred-Reihe nicht dem Zufallsgenerator, sondern ist handgemacht, riesig, verwinkelt und vor

allem enorm atmosphärisch. Wir kämpfen uns durch die ersten Monsterhorden, die – wie sollte es anders sein – aus Zombies bestehen. Der »Hack&Slay-Flow« lässt nicht lange auf sich warten. Es rumst, kracht und blitzt, dass es nur so eine Freude ist. Beim Trefferfeedback schlägt Grim Dawn ein Path of Exile um Längen und erreicht sogar fast das Niveau von Diablo 3. Einzig bei den recht eindimensionalen Animationen gibt's einen spürbaren Qualitätsunterschied. Dafür passt – anders als noch zu Early-Access-Zeiten – nun die Monstervielfalt: Es gibt unterschiedlichste Fiesling-Konstellationen, die zudem immer mal wieder mit feindlichen Helden verstärkt werden. Die sind mit einem fetten Stern über dem Kopf gut zu erkennen und bringen richtig Schärfe in die Prügelsuppe. Darüber stehen nur noch die Anführer des ganzen Chaos.

Diese Bosse sind wirklich klasse in Szene gesetzt und erfordern bereits im normalen Schwierigkeitsgrad viel Konzentration, Bewegung und gutes Timing. Dabei bleibt Grim Dawn stets fair und gut ausbalanciert: Flächenattacken sind klar erkennbar, und besonders heftige Spezialattacken werden stets durch spezielle Animationen angekündigt, sodass wir rechtzeitig ausweichen können. Den Feindesbrocken einfach totzuklicken, klappt nur mit wenigen (gut gerüsteten) Character-Builds, wobei die Strategie beim nächsten Boss schon wieder für die Tonne sein kann.



Zwei Masteries bilden unsere Klasse, die dann zwei Skillbäume zur Verfügung hat.



Unser Arkanist zerlegt einen Trupp Aetherial Zombies unter der Führung ihres Commanders (zwei Level höher als wir!) mit Magieraketen. Rechts unsere beachtliche Questliste: Wir müssen Kanonen finden, Monsterdrüsen sammeln und eben die Aether-Monster zerstören.

Gegen den Strom

Besonders gut gemacht: Während wir die Weltkarte bereisen, wird durch das düstere Leveldesign (Schlachthauslevel inklusive!) und die packenden Bossfights die dauerhafte Gefahr geradezu fühlbar gemacht. Die wachsende Bedrohung, der größere Widerstand, die teils heftigen Kämpfe gegen Weltbosse in einzigartigen Umgebungen – Grim Dawn ist keine simple Aneinanderreihung von Schlauchleveln und Zufallskarten. Das Welt- und Gegnerdesign erzählt eine Geschichte, die von wachsender Intensität und (je nach Character Build unterschiedlich stark) steigendem Herausforderungsgrad geprägt ist. Das versuchen Path of Exile und Diablo 3 freilich auch, allerdings gelingt es Grim Dawn, diese Erfahrung insgesamt homogener darzustellen. Während die anderen Genrevertreter vom Prinzip her Treppenstu-

Deutschen Version mit Community-Hilfe

Grim Dawn gibt es offiziell nur in englischer Sprache. Doch die fleißige Community arbeitet konstant an über einem Dutzend einfach zu installierende Übersetzungen, darunter auch eine bereits weit fortgeschrittene deutsche Version: ow.ly/YYc29.

fen benutzen, um damit die Schwierigkeit zu regeln, steigen wir in Grim Dawn quasi in einen Fluss und schwimmen gegen eine immer stärker werdende Strömung an. Das wirkt wie aus einem Guss.

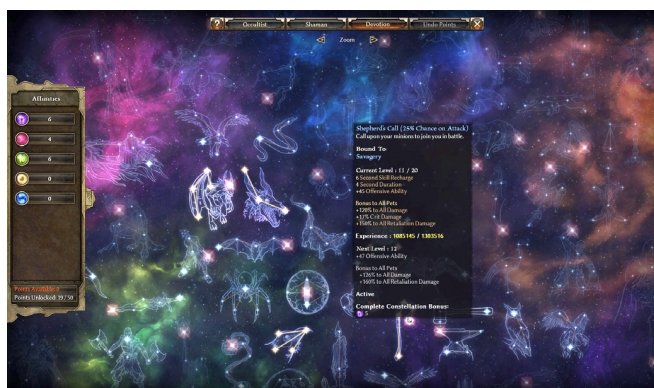
Ein Fest für Charaktertütfler

Apropos Wasser: Wie schon in Titan Quest werden wir von Beute geradezu überflutet. Praktischerweise dürfen wir mit einer Filterfunktion aber unbeliebtes Gerümpel ausblenden. Magische, seltene, epische und legendäre Items inklusive Sets wecken den

Jagdinstitut. Items bringen oft zusätzliche Skills mit, die wir entweder aktiv nutzen oder die auf Chance ausgelöst werden. Ähnlich wie in Path of Exile ist die Ausrüstung unseres Helden sehr eng an die Charakterprogression gekoppelt. Ob wir Gegenstände tragen können oder nicht, entscheiden unsere drei Attribute Physis, Cleverness und Geist, die wir manuell steigern.

Kurz nach Spielbeginn wählen wir unsere erste Klasse aus sechs sogenannten »Masteries«: Arcanist, Demolitionist, Nightblade, Occultist, Shaman sowie Soldier. Mit Stufe

Kloppen mit System



Das Devotion-System lässt uns unsere Skillung verfeinern und bietet unter anderem auf Chance auszulösende Fähigkeiten, die wir an andere aktive Skills koppeln dürfen.



Das Fraktionssystem belohnt uns bei befreundeten Gruppen mit Rabatten und Händlern, bei befeindeten Fraktionen bekommen wir sogar einzigartige Nemesis-Monster spendiert.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Diablo 3 hin, Path of Exile her – für mich schlägt Grim Dawn die Brücke zu einem ganz anderen Rollenspiel, in das ich seinerzeit über 200 Stunden versenkt habe: das gute alte erste Sacred. Damals wie heute erkunde ich mit großen Augen eine ebenso große wie zusammenhängende und stimmungsvolle Welt. Und das macht Grim Dawn für mich aktuell zum atmosphärisch besten Genre-Vertreter. Ich schicke eben nicht nur Tausende Monster über den Jordan und knalle mein Inventar mit Beute zu, sondern verbessere gleichzeitig meinen Ruf bei den Fraktionen und darf die Spielwelt sogar mit meinen Entscheidungen ein wenig beeinflussen.

Und weil auch das durchdachte Charaktersystem jede Menge ebenso spannende wie motivierende Entscheidungen von mir verlangt, kann ich mich kaum noch von Cairn losreißen. Warum reicht's dann trotzdem nicht zur Genrespitze? Weil zum Actionrollenspiel-Paket heutzutage auch ein umfangreicher Onlinemodus gehört, und hier präsentiert sich Grim Dawn nun mal deutlich schwächer auf der Brust als die Konkurrenz. Da aber allein die Storykampagne schon 40 Stunden beste Schnitzelunterhaltung serviert, sollte sich kein Genrefan diesen Abenteuerurlaub entgehen lassen.

10 dürfen wir wie schon seinerzeit in Titan Quest eine zweite Mastery und damit auch einen zweiten Skillbaum dazu schalten und darüber unsere Klasse weiter ausdefinieren. Im Test spielten wir beispielsweise eine Mischung aus Okkultist und Schamanen, was die für einen Tiermeister prädestinierte Klasse des Beschwörers ergibt. Die Masteries unterscheiden sich deutlich voneinander, sodass ganz individuelle Spielstile möglich sind. Anders als in Titan Quest werden die Skills durch das neue Devotion-System verfeinert, das ein bisschen an den passiven



Immer feste drauf: In der Stadt der Toten erzeugen wir noch mehr Tote.

Mega-Skillbaum aus Path of Exile erinnert. Um Punkte für die dort wählbaren Sternbilder zu bekommen, müssen wir Schreine aktivieren oder reinigen. Einige der Sternbilder verfügen über neue, auf Chance auszulösende Skills, die wir an aktive Fähigkeiten koppeln können. In Verbindung mit den Skills der Gegenstände werden dadurch enorm komplexe Charaktere möglich, die uns aber trotzdem nicht zwingen, im Kampf zu viele Hotkeys bedienen zu müssen.

Trotz aller Komplexität fällt der Einstieg leicht, denn die Lernkurve ist flach. Wer sich noch nicht so gut mit Action-Rollenspielen auskennt, kann mit verhältnismäßig wenig Ausrüstungs- und Skill-Fummelei mit seinem Charakter durch den normalen Schwierigkeitsgrad tänzeln. Natürlich bleibt es in den weiteren Schwierigkeitsstufen bis zur Maximalstufe 85 nicht dabei. Aber bis dahin hat ein Neuling genügend Erfahrung gesammelt, um seinen Charakter für die härteren Herausforderungen zu optimieren. Funktioniert eine Skill-Item-Kombination übrigens nicht so gut wie erwartet, lernen wir gegen Gold einfach um – allerdings steigt der Preis dafür irgendwann stark an.

Crafting und Fraktionen

Beim Monsterhäckseln fallen Komponenten ab, die unsere sowieso schon zu kleine Tru-

he zusätzlich verstopfen. Meistens sind dies edelsteinartige Fragmente, die wir bequem auf Knopfdruck einem gewünschten Gegenstand zuweisen – allerdings immer nur eine Variante pro Item. Das Sammeln lohnt sich, wenn wir genügend in einem Ausrüstungsstück verschmelzen, gibt's einen Extrapbonus – das Repertoire reicht von der einfachen Rüstungsverstärkung bis hin zum mächtigen Zauberspruch. Kleines Komfortmanko: Anders als in Diablo 3 fehlt eine Slot-Anzeige, weshalb wir in der Edelsteinbeschreibung nachlesen müssen, welche Komponente in welches Item passt. Dafür dürfen wir anders als noch in Titan Quest selbst legendäre Gegenstände mit Upgrades vollpumpen. Einen Schmied für Rüstungs- und Waffenbau gibt es ebenfalls, denn selbstverständlich lassen die Monster auch hin und wieder mal Rezepte fallen. Je nach Seltenheitsgrad brauchen wir dafür besondere Zutaten, die nur bestimmte Gegner abwerfen. Das kann manchmal nervig sein, wenn wir die richtigen Viecher nicht auf Anhieb finden.

Auch die unterschiedlichen Fraktionen verschaffen uns Zugang zu besserer Ausrüstung, dem enorm motivierenden Reputationssystem sei Dank: Wer fleißig Quests und die jeweiligen Fraktionsfeinde erledigt, bekommt beispielsweise Rabatte sowie Zugang zu Spezialhändlern mit sehr guten epischen Gegenständen. Andersherum zünden die Fraktionen, denen wir ständig aufs Dach hauen, immer stärkere Gegner – bis hin zu einzigartigen Nemesis-Monstern.

Handgebaut und trotzdem Roguelike

Weil die Welt nicht zufällig generiert ist, wirkt sie unverwechselbar sowie größer und massiver als in vergleichbaren Spielen. Die Positionen von feindlichen Champions werden allerdings ebenso zufällig verteilt wie einige Höhleneingänge und Geheimverstecke. Falls wir wechselnde Spielerfahrungen und Herausforderungen suchen, bieten sich die beiden Roguelike-Dungeons an. Die Steps of Torment sowie die Bastion of Chaos schließen uns nämlich ein, sobald wir sie betreten. Raus kommen wir ausschließlich durch das Bezwingen der hammerharten, mit un-



Cairn hat noch ein großes Manko: Der Kampf allein klappt viel besser als online mit Fremden.

Für Sammler und Bastler



Beutesammler kommen in Grim Dawn definitiv auf ihre Kosten, Taschen und Sortierfunktionen erleichtern die Übersicht.



Sinnvolles Crafting selbst mit legendären Waffen ergänzt die umfangreichen Spielmechaniken in Grim Dawn.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Grim Dawn nimmt das Beste aus vielen Action-Rollenspielen (nicht zuletzt aus dem Quasi-Vorgänger Titan Quest) und verwandelt es zu einem ebenso durchdachten wie eigenständigen Hack&Slay-Vergnügen, das in puncto Qualität selbst mit Path of Exile oder Diablo 3 mithalten kann. Es hat in Steams Early-Access-Programm über mehr als fünf Jahre hinweg eine beeindruckende Entwicklung hingelegt und überzeugt mit toller Optik sowie einer gesunden Mischung aus intuitiver Erlernbarkeit und Komplexität. Und: Es gibt keinen Online-zwang – ich kann endlich wieder im Hardcore-Modus spielen, ohne von Lags oder Verbindungsabbrüchen getötet zu werden.

Nach den ersten Stunden im Spiel war ich zwar angetan, aber längst nicht begeistert. Das änderte sich aber mit jedem Schritt, mit jedem Gebiet, mit jedem Boss. Grim Dawn nimmt zwar nur langsam Fahrt auf, entfaltet sich dafür mit zunehmender Spieldauer umso mehr. Man muss nicht unbedingt epische Geschichten erzählen, um einem Spiel emotionales Gewicht zu verleihen. Die Simplität der Handlung wird in Grim Dawn hervorragend vom Atmosphären-Bombast der Weltgestaltung aufgefangen – da fallen mir die, abgesehen vom Intro, fehlenden Zwischensequenzen kaum auf. Wer nach einem Zwischending der beiden Genre-Platzhirsche Path of Exile und Diablo 3 gesucht hat, der wird hier fündig.

serem eigenen Level skalierenden Bosse und Monster – oder im Leichensack. Apropos Tod: Wer stirbt, verliert Erfahrung, wovon wir aber einen Teil durch den Besuch unseres eigenen Grabes zurückerhalten.

Die knackigen Roguelike-Dungeons verändern sich bei jedem Betreten in Aufbau und Inhalt, sowohl was Monster als auch Belohnungen angeht. Und für den Rest der Spielwelt – und wenn uns der normale Schwierigkeitsgrad nicht ausreicht – können wir

jederzeit den Veteranenmodus zuschalten: Mehr und härtere Monster mit besserer Beute wollen uns dann ans Leder. Genreüblich sorgt eine Komplettierung des Spiels für das Freischalten der weiteren Schwierigkeitsgrade, in Grim Dawn sind das Elite und danach Ultimate. Während wir im ersten Durchgang noch locker-flockig voll auf Schaden gehen können, werden ab Elite auch die defensiven Werte essenziell – und damit auch bessere Ausrüstung sowie eine besser abgestimmte Skillung des Helden.

Eine saubere Metzelorgie

Seine lange Entwicklungszeit sieht man Grim Dawn kaum an. Das Spiel läuft nicht nur reibungslos und hatte in unserem Test bis auf ein oder zwei Stellen keinerlei Performance-Einbrüche, selbst in der Nahansicht gibt's scharfe Texturen und viele Details. Die Menüs sind übersichtlich, im Inventar herrscht stets Ordnung dank praktischer Sortierfunktionen, und wenn die frisch gefundene legendäre Muskete nicht für unseren Schamanen taugt, dann hinterlassen wir sie eben in der charakterübergreifenden Sammeltruhe unseren anderen Helden.

Kurz: Grim Dawn spielt sich rund. Bugs sind uns zwar auch begegnet, angesichts der Größe und Komplexität des Spiels aber in absolut vertretbarer Menge. Einmal erschlagen wir einen Boss unter einer Brücke und seine Beute landete oben auf derselben. Ein anderes Mal wurde ein episches Amulett partout nicht angelegt, obwohl wir die Voraussetzungen dafür eigentlich erfüllten. Und hier und da blieben Monster in Felsen stecken, sodass wir sie gefahrlos aus der Distanz erledigen konnten.

Der Online-Pferdefuß

Wer vor allem online und mit Mitspielern auf Monsterjagd gehen will, muss mit jedoch mit Abstrichen leben. Es fehlt eine Lobby, zudem können Helden beliebig kopiert und sogar editiert werden, weshalb schon jetzt die Server von Cheatern geflutet werden. So richtet sich Grim Dawn derzeit ausschließlich an Solisten oder an Koopfans, die bereits bis zu drei Freunde für ihre Abenteuer in Cairn zur Hand haben. Und die können

dann auch voll und ganz den einen Aspekt genießen, bei dem Grim Dawn selbst ein Diablo 3 schlägt: die wunderbar detailreiche, liebevoll gebaute und sehr atmosphärische Welt, an der wir uns kaum sattsehen können. Immer wieder gibt es diese »Wow«-Momente – etwa wenn wir in der beeindruckenden Totenstadt eine Kloppelei anzetteln und dabei Torbögen oder Mauern einstürzen. Wenn es dann noch schneit, Nebel aufzieht oder eine regnerische Nacht hereinbricht, dann kann Cairn noch so sehr dem Untergang geweiht sein – als Action-Rollenspieler fühlen wir uns hier einfach pudelwohl. ★

GRIM DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / AMD 64 X2
Geforce GTX 6800 / Radeon X800
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce 550 Ti / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

wunderschönes, stimmungsvolles Leveldesign
detaillierte Charaktermodelle
scharfe Texturen
überwiegend satter Sound
Animationen recht eindimensional

SPIELEDISIGN

sehr guter Spielfluss
motivierendes Charaktersystem
taktische Bosskämpfe
cooles Physiksysteem
aufgeräumte Menüs mit vielen Komfortfunktionen

BALANCE

vier Schwierigkeitsgrade
Einsteiger kommen schnell zurecht
gut ausbalancierte Drop Rates
optionaler Hardcore-Modus
teils zu wenig Informationen

ATMOSPHÄRE / STORY

schaurig-schöne Atmosphäre
faszinierende Spielwelt
Erkundung ist wichtiger Spielbestandteil
Story nur zweckmäßig
abruptes Ende

UMFANG

riesige, oft offene Spielwelt
lange Kampagne
tolles Fraktionssystem
umfangreiches Crafting
hoher Wiederspielwert durch sehr unterschiedliche Charakterklassen

FAZIT

Enorm motivierendes Schlachtfest in einer schaurig-schön gestalteten Welt mit denkwürdigen Locations und fordernden Bosskämpfen.

86