



Siralim Ultimate

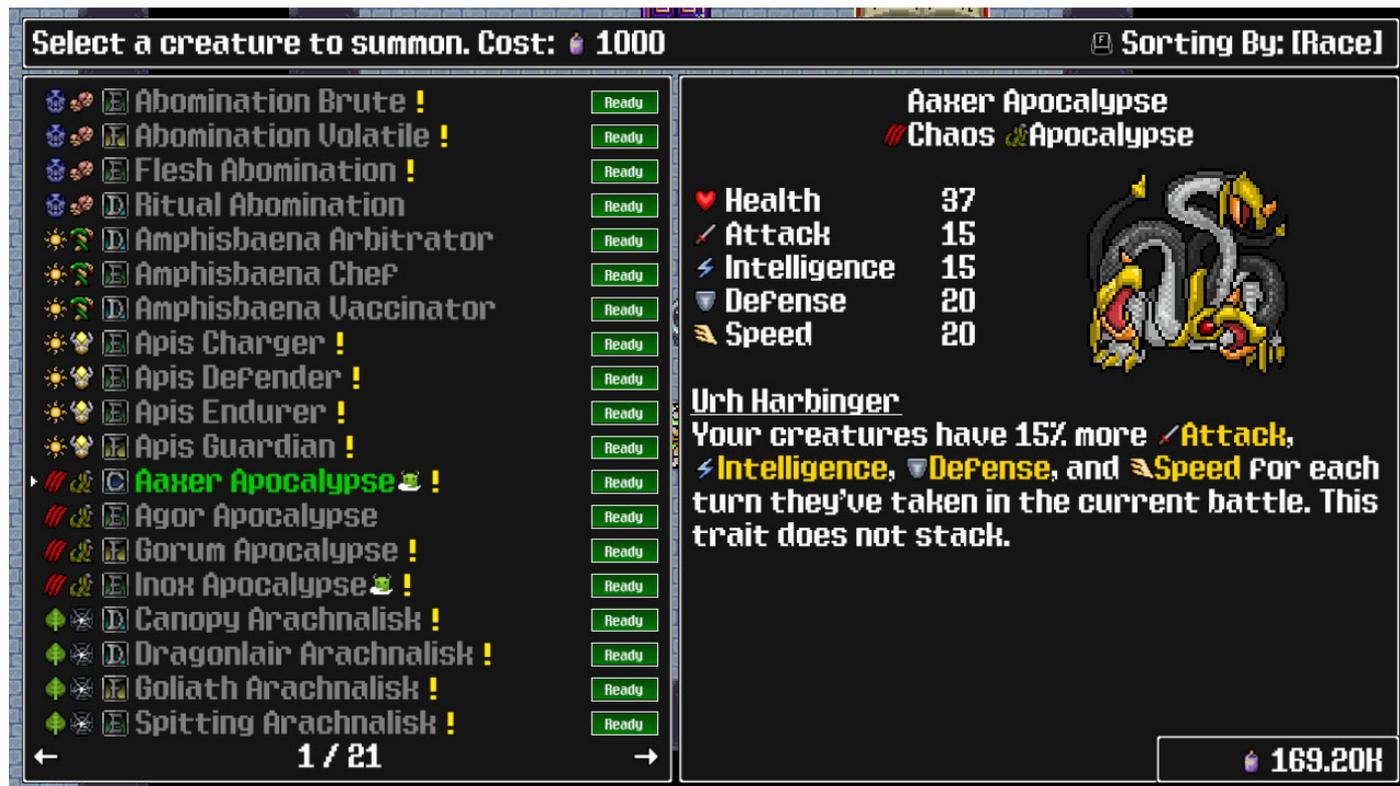
Description

Es gibt Spiele, die spielt man in kurzer Zeit durch. Es gibt Spiele, die benötigen deutlich mehr Zeit. Und es gibt Spiele, die erst im Endcontent so richtig aufblühen. Eines dieser Games ist Siralim Ultimate, das vierte Spiel in der Siralim Reihe.

Der Entwickler hinter Siralim Ultimate

Zack Bertok kommt aus Youngstown, Ohio und entwickelt überaus engagiert die Siralim-Reihe. Hierfür hat er seine eigene Firma Thylacine Studios im Januar 2014 gegründet. Dabei ist es erklärtes Firmenziel, Spiele zu erschaffen, die für hunderte oder tausende Stunden Inhalt bieten. Und das selbst wenn die Storymissionen schon längst durch sind.

Im Mai 2020 erschien der vierte Teil der Siralim-Reihe, Siralim Ultimate, auf Kickstarter und konnte über 90.000\$ an Unterstützung sammeln, was alle geplanten Features beinhaltete. Bereits im August 2020 erschien die Alpha. Im November des gleichen Jahres erreichte das Spiel Beta-Status und verfügte zu diesem Zeitpunkt schon über mehr Content, als viele Vollpreis-Titel. Seit März 2021 war das Projekt in Early Access auf Steam erhältlich und hat den EA-Status erst vor wenigen Tagen verlassen. Die spieltechnischen Möglichkeiten wachsen mit jedem Update.



Nahezu jedes Monster, das man besiegt, kann man herbeirufen und in seinem Team integrieren. Jedes Monster hat besondere Fähigkeiten.

Die Story ist nur die Spitze des Eisberges

Doch worum geht es in Siralim Ultimate überhaupt?

Man selbst spielt den König des fantastischen Landes Siralim. Eines Nachts erscheint einem im Traum die Vision von Caliban, dem Gott der Träume. Wir erfahren, das unser Nachbar böses plant und die Götter unserer Welt mit einem Artefakt – dem Ultimativen Netherorb – gegen uns aufzubringen.

Wir können das nicht zulassen und schicken sofort unsere Armeen gegen unseren verräterischen Nachbarn. Doch der Feldzug floppt – und wir müssen improvisieren. In Folge dessen besuchen wir Götter in verschiedenen Regionen (genannt Realms) und fragen diese nach Hilfe, Rat und Unterstützung. Natürlich wimmelt es in diesen Realms von immer stärker werdenden Gegnern.

Dabei machen wir uns selbst nicht die Hände schmutzig, sondern lassen Kreaturen für uns kämpfen. Wir starten mit 2 einfachen Wesen in unserer Armee – können aber jedes Wesen herbeischwören, welches wir ein paar mal besiegt haben. Bis zu 6 Kreaturen können wir in unseren Trupp mitnehmen, zudem haben wir eine Menagerie mit unseren „geparkten“ Viechern. Im Rahmen der Story kämpfen wir uns durch 63 Realms bis zum Finalen Boss. Doch die ersten 63 Dungeonlevel sind eigentlich nur ein großes Tutorial.

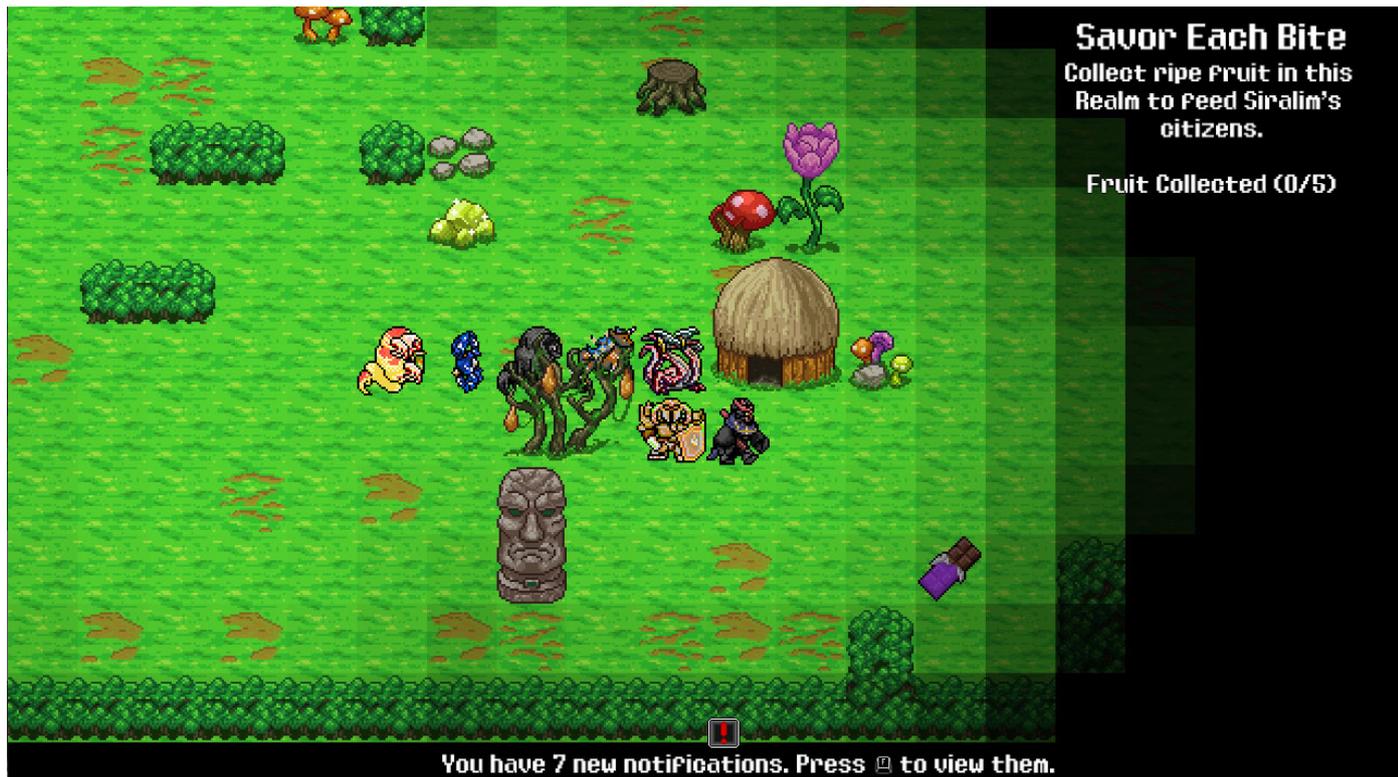


Monster können fusioniert werden. Sie erhalten dabei die Fähigkeiten beider Kreaturen!

Zu viele Features für diesen Artikel

Ich habe in einer ersten Version dieses Artikels versucht, einen Überblick über die Mechanismen zu geben, die es dem Spieler ermöglichen, seine Spielweise in Siralim Ultimate zu verwirklichen. Dies führte zu einer langen Aneinanderreihung von Game-Features, die viel zu umfangreich wurde. Darum sei einfach soviel gesagt: Der Spieler kann seine Armee nach jedem Attribut, diversen Zaubern, jedem Buff oder Debuff, also nahezu jeder Eigenschaft ausrichten. Durch die sehr vielseitigen Kombinationsmöglichkeiten von Charakterklasse und Monstertypen ergeben sich eine Unmenge an Spielweisen. Hinzu kommen hilfreiche Effekte, welche man erst sammeln muss oder im End-Content freischalten kann.

Dabei hat das ganze Spiel extrem viel Content. Nicht in Form von Story, aber in Form von Spielmechaniken und speziellen Buffs/Fähigkeiten. Die Realms sind prozedural generierte Dungeons mit eigenen Tiles, besonderen Eigenschaften, Gegenständen und Gegnern. Von diesen Realms gibt es dutzende verschiedene, nicht zuletzt die, welche Kickstarter-Baker eigens entworfen haben. Da die Gegner pro Realm-Gattung unterschiedlich ausfallen, ist für Abwechslung gesorgt.



In den Realms (Dungeons) des Games gibt es viel zu entdecken. Jedes Realm hat dabei eigene Spielelemente.

Das Monstersammel-Game ist komplett als Open-End-Game designt, und soll hunderte, ja sogar tausende an Stunden immer wieder neue Ziele und Möglichkeiten liefern.

Mir selbst hat die Spiellaune nur bis ca. 350 Stunden gereicht. Irgendwann bin ich selbst das tollste, vielseitigste Spiel einfach leid – ich kann dann die GUI nicht mehr sehen und muss Pause machen. Aber Siralim Ultimate ist ein Spiel, was man immer mal wieder auspacken kann – entweder um seinen Charakter weiter zu spielen oder einfach was gänzlich neues zu probieren.

Kleine Wermutstropfen

Die einzigen Wermutstropfen sind vielleicht die etwas gewöhnungsbedürftige Grafik und mangelnde Online-Funktionen. Die Grafik ist nicht schlecht, aber eher zweckdienlich. Zwar hat jedes Monster eine eigene Darstellung, aber wer fantastisch gezeichnete Drachen und andere realistische Animationen erwartet, wird hier enttäuscht sein. Das Spiel ist weit davon entfernt, mit atemberaubender Grafik zu punkten – und will dies auch gar nicht.

Die Online-Funktionen vermisse ich deutlich stärker. Ein integrierter Chat oder Online-Punktevergleich hätten meiner Meinung nach dem Spiel ganz gut getan. So köchelt man die ganze Zeit im eigenen Sud und ein Austausch mit anderen Spielern ist nur über externe Plattformen möglich.



Die Kämpfe sind abwechslungsreich, da man immer wieder auf neue Fähigkeiten- und Zauberkombinationen trifft.

Ein Entwickler mit einer Mission

Noch ein paar Worte zu Zack Bertok : Ich habe Zack als einen Entwickler wahrgenommen, der einfach begeistert von seinen eigenen Spielen ist und den Traum/Ehrgeiz hat, ein wirklich großartiges Spielerlebnis zu kreieren. Dabei investiert er enorm viel Ideen, Zeit und Kreativität in Siralim Ultimate. Hier merkt man immer wieder die Liebe des Entwicklers zu seinem Projekt.

Siralim Ultimate wäre für mich ein nahezu perfektes Game, wenn es Möglichkeiten der Kommunikation mit anderen Spielern bieten würde. Dennoch: mit schier unbegrenzten Möglichkeiten der Spielweisen und ein Feuerwerk an Spieloptionen, das teilweise erst im späten Endcontent wirklich zum greifen kommt, übertrifft das Preis-Leistungsverhältnis deutlich meine Erwartungen.

Informationen:

Spielname: Siralim Ultimate

Entwickler: [Thylacine Studios](#)

Jahr: 2021

Plattform: ab Windows 8, Linux, Steam OS

Links:

[Siralim Ultimate bei Steam](#)
[Offizielles Forum von Thylacine Studios](#)

Positiv	Negativ
+ enorm viel Endgame-Content – hunderte Stunden und noch mehr	– Gewöhnlich
+ große Vielfalt an Spielweisen	– keine C...
+ Monstersammeln at it's best. Man kann hunderte Monster sammeln, vergleichen und miteinander morphen	– Kämpfe Geschme...
+ Die Spielsteuerung umfasst nur wenige Tasten – Himmelsrichtungen, Cancel und Auswahl – das ist schnell verinnerlicht	– keine M...
+ engagierter Entwickler mit Community-Nähe	
+ großer Wiederspielwert aufgrund der vielseitigen Möglichkeiten	
+ Open-End-Gameplay – es gibt theoretisch kein maximales Dungeon- oder Monsterlevel	
+ diverse Möglichkeiten, sich immer wieder von den Werten her zu verbessern	



Bildnachweise:

Alles Screens von Siralim Ultimate

Date Created

12. Dezember 2021

Author

harald