

Deep Rock Galactic

ZWERGE IM WELTALL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Coffee Stain Publishing** Entwickler: **Ghost Ship Games** Termin: **13.5.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der zwergische Koop-Shooter ist ein Early-Access-Hit mit großer Fangemeinde. Kann die finale Version der Mineralienjagd auch überzeugen?

Von Florian Zandt

Im echten Leben kommen Bergleute auch ohne lange Bärte aus. Aber für virtuelle Kumpel sind wallende Bärte, eine Vorliebe für Starkbier sowie für glitzernde Klunker offenbar ein Muss. Die Jagd nach Schätzen ist der Job der intergalaktischen Bergbaufirma

Deep Rock Galactic. Die gibt dem kooperativen Ego-Shooter seinen Namen und schickt zahllose Teams aus zwergischen Bergarbeitern unter die Oberfläche von Hoxxes IV.

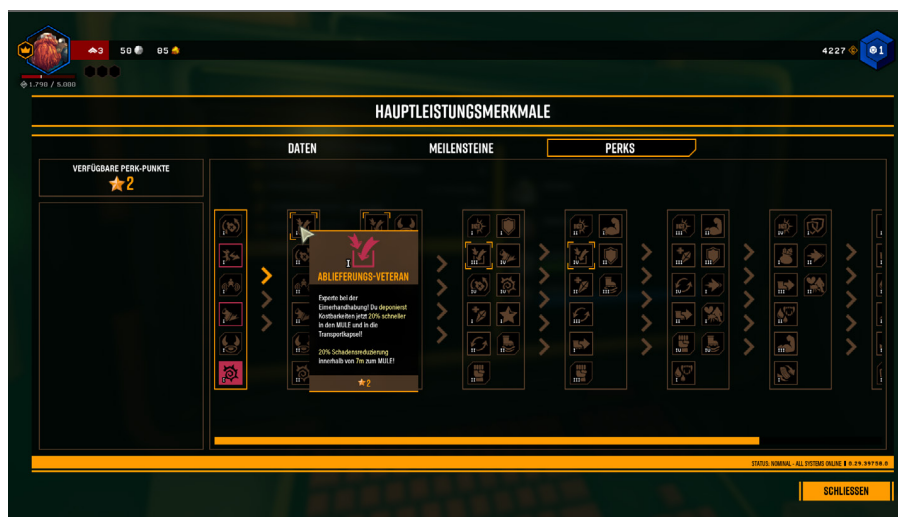
Der gefährlichste Planet des Universums hat zwar ein Käferproblem, das sich nur mit Waffengewalt lösen lässt, bietet aber auch eine Fülle an wertvollen Materialien. Das macht die Bohrexpedition so lukrativ. Aus dieser Ausgangslage baut das Spiel allerdings wenig. Die Story ist mau bis kaum vorhanden, und nachdem wir alle Spielumgebungen freigeschaltet haben, gibt es in der Hinsicht auch nichts Neues zu entdecken.

Schürfen & Schießen

Aus seiner mangelnden erzählerischen Tiefe macht das Spiel allerdings auch keinen Hehl. Deep Rock Galactic will keine maßgeschneiderte SciFi-Geschichte bieten, sondern kurzweilige und flotte Abstecher in die Tiefen von Hoxxes IV. Bevor es aber mit unserer Transportkapsel unter die Erde geht, müssen wir erst mal ein kurzes Tutorial absolvieren. Wir schlüpfen in die Haut eines Schützen, eine der vier Charakterklassen, und werden in die Grundlagen des Spiels eingeführt. Prinzipiell geht es darum, prozedural generierte, unterirdische Höhlen in der



Gegner wie den Prätorianer kann man allein erledigen, effektiver und spaßiger ist es im Team.



Ein Skilltree mit aktiven und passiven Fähigkeiten darf natürlich nicht fehlen.



Florian Zandt
@zandterbird

Als ich im Vorfeld meines Tests von den Minecraft-Vergleichen hörte, war ich skeptisch, ob mir die Koop-Alienjagd wirklich Spaß machen würde. Natürlich ist die schwedische Sandbox mit den Quadern ein Meilenstein der Spielegeschichte. Gefesselt hat sie mich nie wirklich. Zum Glück schlägt Deep Rock Galactic dann doch in eine andere Kerbe. Denn obwohl das Spiel nach dem Abschluss der ersten Missionsreihe in ziemlichen Grind ausartet, sorgen die prozedural generierten Welten und die sympathische Community doch lange genug für Abwechslung. Die Möglichkeit, mir selbst unterschiedlichste Loadouts zusammenzustellen, die unterschiedlichen Spielweisen der vier Klassen, der trockene Humor und das perfekt ausbalancierte Gameplay – all das macht den Koop-Shooter für mich zu einer positiven Überraschung. Jetzt muss das Team von Ghost Ship Games nur dafür sorgen, dass es weitere Endgame-Inhalte nachlegt; denn was es davon bisher zu sehen gibt, ist eigentlich nur eine knackigere Variante der relativ überraschungsarmen normalen Missionen. So offen und direkt wie die Macherinnen und Macher die Entwicklung begleiten, habe ich allerdings keine Zweifel daran, dass sich Deep Rock Galactic zu einem Spiel mit langer Lebensdauer entwickeln wird.



Die einzige Konstante in den verschiedenen Missionen: unser M.U.L.E., der robotische Lastesel, in dem wir unsere Mineralien deponieren.

Ego-Perspektive zu erkunden, Materialien abzubauen und diese in unserem M.U.L.E. zu deponieren, einer Kreuzung aus Spinnenroboter und Lore. Um die teilweise in Wänden und Decken eingelassenen Erzadern erreichen zu können, graben wir uns mit unserer Spitzhacke durch die komplett zerstörbaren Umgebungen. Als wäre das nicht anstrengend genug, fallen uns regelmäßig Schwärme von fantasievoll gestalteten Käfern in den Rücken. Von beißenden Kämpfern über säurespuckende Prätorianer bis zu sandwurmartigen Greifern, die uns durch den halben Level zerren, sind die Gegner enorm abwechslungsreich.

Im Tutorial wehren wir uns als Schütze mit der schnell überhitzenden Minigun gegen die Biester, später können wir frei aus den Klassen wählen. Diese haben alle ihre spezifischen Besonderheiten. Der Späher besitzt beispielsweise eine leistungsfähige Leuchtpistole und einen Enterhaken. Der Bohrer macht mit seinen handmontierten, äh, ja, Bohrern kurzen Prozess mit Erde und Gestein und sorgt mit seinem Flammenwerfer für effektive Käferkontrolle.

Viel Grind, viel Ehr

Man merkt schnell, dass das Team von Ghost Ship Games viel Wert auf eine Koop-Erfahrung und sich ergänzende Teams mit bis zu drei anderen Zwergen legt. Während in den Kämpfen einfach nur die geballte Feuerkraft zählt, wird das Durchqueren der Höhlen durch die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten der Klassen effektiv und

schneller. Dazu trägt auch das reaktive Ping-System bei, bei dem wir mit einem Laserpointer Erzadern, Gegner oder wichtige Punkte für die anderen markieren können. Die nach unserer Erfahrung hilfsbereite und auch bei Neueinsteigern geduldige Community ist dabei das Tüpfelchen auf dem i.

Wahlweise können wir die Missionen auch solo mit Unterstützung der Drohne Bosco erledigen. Die beherrscht allerdings nur grundlegende Aktionen wie Mineralienabbau, auf Gegner feuern und bestimmte Areale beleuchten. Auf richtiges Teamwork müssen wir verzichten, stoßen aber bis zum

Trautes Heim, Glück allein

Die im Orbit von Hoxxes IV schwebende Raumstation ist nicht nur eine grafisch hübsche Masquerade für den Wust aus Upgrade- und Charaktermenüs, sondern hat echten Charakter. Vor allem trägt sie aber zum Teambuilding unter den Bergbauzwerge bei. Nach den Missionen bleiben die Schürfertrupps nämlich zusammen und können an der Bar gemeinsam Bier schlürfen, an der Jukebox das Tanzbein schwingen oder zeigen, welches Teammitglied am präzisesten Fässer durch einen beweglichen Reifen treten kann.



normalen Schwierigkeitsgrad auf keine Probleme. Das spricht für das Balancing. Natürlich macht es mit robotischer Begleitung aber nur halb so viel Spaß, kein noch so reibungsloser Sololauf kann die teilweise chaotischen, teilweise perfekten Teamunternehmungen überbieten. Im Kugelhagel gegen Monsterhorden Rücken an Rücken zu stehen oder über ein von Bohrer und Ingenieur in Teamwork angelegtes System aus Tunneln und Plattformen durch die Levels zu hüpfen, macht einfach einen Heidenspaß. Besonders, wenn man die erfolgreiche Mission anschließend bei Bier auf der Tanzfläche feiert (siehe Kasten), sorgt Deep Rock Galactic für echtes Gemeinschaftsgefühl.

Zwischen den Missionen, die je nach Höhenkomplexität und zu sammelnden Materialien zwischen 20 und 30 Minuten dauern, streuen wir durch die mit viel Liebe zum Detail gestaltete Raumstation. Dort können wir nicht nur neue Bärte, Klamotten und Haarfarben für unsere Zwerge kaufen, sondern auch unsere verschiedenen Ausrüstungsgegenstände wie Spitzhacken und Waffen upgraden. Bestimmte Achievements wie beispielsweise der Abschluss von fünf Missionen desselben Typs bescheren uns außerdem Perk-Punkte. Die dürfen wir in einem klassenübergreifenden Skilltree verteilen und dadurch schneller Mineralien abliefern oder mehr Umgebungsschaden durch Feuer, Eis oder Gift aushalten. Alle diese Upgrade-Möglichkeiten verstecken sich hinter einem komplexen Levelsystem, das für Langzeitmotivation sorgt. Denn für die einzelnen Klassen gibt es wiederum spezielle Upgrades für die Ausrüstung. Und das übergeordnete Spielerlevel schließlich ist für die Freischaltung anderer Boni wie etwa einem höheren Schwierigkeitsgrad und Zugang zu Endgame-Inhalten relevant.

Kennt man eine Grube, kennt man alle

Wer also möglichst viel vom Spiel sehen möchte und sich in Tiefenexpeditionen (einer Art Mini-Raid aus drei gekoppelten Missionen) beweisen möchte, muss viel Zeit unter



Bei Soloausflügen begleitet uns die Allzweckdrohne Bosco, die wir ebenfalls upgraden und mit unterschiedlichen Lackierungen versehen können. Echte Teams ersetzt der Roboter nicht.

der Erde verbringen. Jedoch hat das Ganze abgesehen vom offensichtlichen Ressourcen- und Erfahrungspunkte-Grind einen großen Haken: die mangelnde Abwechslung in den Missionstypen. Denn prinzipiell geht es immer darum, etwas abzubauen und abzuliefern, ob ein bestimmtes Erz, Alien-Eier oder Aquarq-Edelsteine. Die Ausnahme von dieser Regel ist die M.U.L.E.-Bergung, in der wir eine kaputte Transportkapsel fit machen und gegen Feindwellen verteidigen müssen.

Dabei gibt sich das Spiel deutlich Mühe, diesen Schnitzer auf andere Arten auszubessern. So dürfen wir beispielsweise vor jeder Mission deren Schwierigkeit festlegen, was für knackigere und vor allem mehr Gegner, aber auch mehr Credits und Erfahrungspunkte sorgt. Außerdem sind die Spielumgebungen wirklich enorm hübsch und abwechslungsreich. Von Magmaseen und Eishöhlen bis hin zu unterirdischen Urwäldern und Wüsten bietet Deep Rock Galactic eine enorme Bandbreite an Biomen.

So viel Grind auch in dem Bergbau-Shooter steckt, so kurzweilig fühlt er sich dank seiner launigen Koop-Erfahrung an. Und auch der Humor sorgt für Schmunzler. Egal

ob sich die Führungsebene über unsere Tanzfähigkeiten lustig macht, die Bierbeschreibungen vor heftigen Nebenwirkungen warnen, oder unsere Teammitglieder über friendly fire nörgeln: Der Koop-Shooter nimmt sich selbst nicht wirklich ernst und das ist gut so. Wenn das Team jetzt noch so viel Liebe in den Ausbau des Endgames steckt wie in das spielerische Grundkonzept, steht einer ertragreichen Zukunft von Deep Rock Galactic nicht viel im Wege. ★

DEEP ROCK GALACTIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470T / AMD Phenom II X4
Geforce GTX 950 / Radeon R9 370X
6 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7400T / AMD FX-8150
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- verwinkelte Höhlen
- schicke Optik
- tolles Gegnerdesign
- stimmiger Soundtrack
- merkwürdige Stimmeffekte

SPIELDESIGN

- komplexes Levelsystem
- gut abgestimmte Koop-Erfahrung
- flotter Mix aus Erkundung und Kampf
- kosmetische Gegenstände unnötig teuer
- später enorm Grind-lastig

BALANCE

- gutes Tutorial
- Schwierigkeitsgrad bei jeder Mission einstellbar
- faire Solo-Missionen
- gutes Matchmaking
- Teilbelohnung bei fehlgeschlagener Mission

ATMOSPHÄRE / STORY

- frisches Setting
- sarkastischer Humor
- liebepvoll gestaltete Raumstation
- echtes Entdeckergefühl
- lahme Story

UMFANG

- prozedural generierte Levels
- unterschiedliche Biome
- solide Endgame-Inhalte
- zahlreiche Upgrade-Möglichkeiten
- wenige Missionstypen

FAZIT

Ob allein oder im Team: Das umfangreiche Koop-Bergbau-Erlebnis spielt sich flott und kurzweilig, könnte aber mehr Missionstypen vertragen.

82



Wirklich abwechslungsreich sind die Missionstypen nicht. Einige davon, wie hier die Extraktion von Aquarqs, sind allerdings ziemlich hübsch inszeniert.