

Subnautica: Below Zero

NICHT MEHR NUR UNTER DEM MEER

Genre: **Survival** Publisher: – Entwickler: **Unknown Worlds Entertainment** Termin: **14.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam, Epic)** Enthalten in: –



Die Standalone-Erweiterung von Subnautica bringt mehr Entdeckungen an Land, neue Fahrzeuge und Kreaturen und eine detailliertere Story. Das lohnt sich für Veteranen und Neueinsteiger. Von Sascha Penzhorn

Wir kehren zurück auf den Wasserplaneten 4546B, diesmal in der Rolle von Protagonistin Robin Ayou. Deren Schwester Sam sei dort tödlich verunglückt, heißt es, weshalb Robin in geheimer Mission loszieht, um herauszufinden, was genau mit Sam passiert ist. Dabei stoßt ihr als Robin auf die Audio-Logs zahlreicher (manchmal zu) geschwätziger Charaktere, unterhaltet euch auch mal von Angesicht zu Angesicht und bekommt neben englisch vertonten Gesprächen mit deutschen Bildschirmtexten auch wieder einige schicke Zwischensequenzen zu sehen. Die Sprecher sind größtenteils okay, ein

paar sind gewöhnungsbedürftig. Es gibt generell mehr vertonte Unterhaltungen als im ersten Spiel, das Setting wird ausführlicher erklärt. Im Vergleich zum Vorgänger fällt dafür die Spielwelt kleiner aus, zudem erforscht ihr jetzt auch mal intensiver an Land und nicht nur unter Wasser.

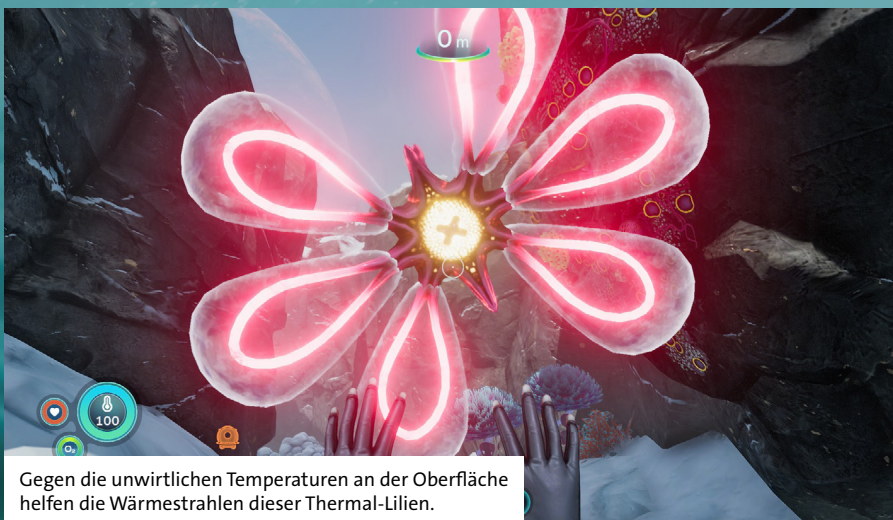
Arktische Kälte

Zwar müsst ihr an Land nicht ständig ein Auge auf eure Sauerstoffreserven haben, dafür kämpft ihr hier gegen Hagel, Schneestürme und extreme Temperaturen. Um zu überleben, haltet ihr Ausschau nach rot glü-

henden Alien-Blumen, die Wärme spenden, wenn ihr euch ihnen nähert. Natürlich gibt es an Land auch keine Leviathane und andere gefährliche Seemonster, doch nicht alle der wirklich abgedrehten und exotischen neuen Aliens sind harmlos.

Zur schnelleren Fortbewegung schaltet ihr im späteren Spielverlauf das wendige Schneefuchs-Hoverbike frei und flitzt im Affentempo über die Eisschollen. All das bringt etwas mehr Abwechslung und neue Gameplay-Elemente mit sich, auch wenn die Abenteuer an Land nie so ganz mit dem Zauber und der Faszination der Unterwasserbiome im Spiel mithalten können.

Unter der Meeresoberfläche zeigt das Spiel seine wahre Stärke. Hier erforscht ihr unglaublich detaillierte, abwechslungsreiche und vor allem außerirdisch und fremdartig wirkende Biome, die von malerisch bis unheimlich und beklemmend wirken. Dabei seid ihr zu Spielbeginn durch eure sehr knappe Sauerstoffversorgung und minimalistische Ausrüstung eingeschränkt. Jetzt liegt es an euch, Rohstoffe einzusammeln, daraus Werkzeuge und Hilfsmittel herzustellen und nach und nach immer tiefer in die Spielwelt einzudringen und ihr neue Geheimnisse und Technologien zu entlocken. Entdeckungen treiben euer Handwerk voran und umgekehrt – das macht sofort Laune. Ihr müsst das erste Subnautica nicht gespielt haben, um euch schnell zurechtzufinden.

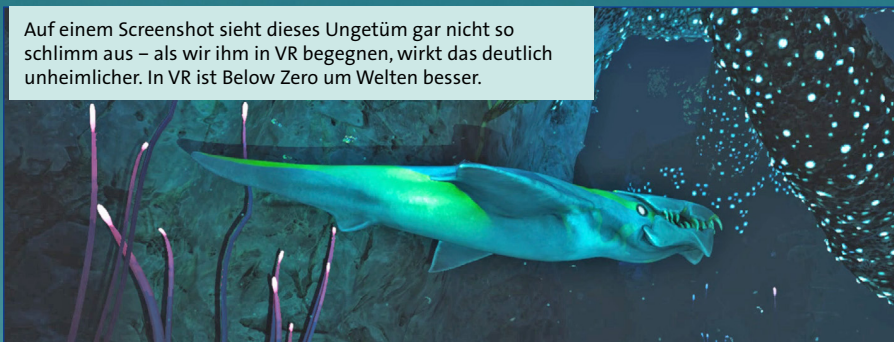


Gegen die unwirtlichen Temperaturen an der Oberfläche helfen die Wärmestrahlen dieser Thermal-Lilien.



Robins Ausflug in die Spielwelt startet alles andere als sanft. Doch das hält sie nicht davon ab, nach Hinweisen über ihre verunglückte Schwester zu suchen.

Auf einem Screenshot sieht dieses Ungetüm gar nicht so schlimm aus – als wir ihm in VR begegnen, wirkt das deutlich unheimlicher. In VR ist Below Zero um Welten besser.



DIE VR-MOD ÄNDERT ALLES

Unterstützte das erste Subnautica noch von Haus aus VR-Headsets, fällt diese Option in Subnautica: Below Zero weg. Zum Glück haben Fans diese Funktion über eine kostenlose Mod wiederbelebt. Die findet ihr unter bit.ly/3wbz0RM.

Wir haben die Mod mit einer Oculus Rift S ausprobiert und sind begeistert. Die Installation geht ganz schnell und ist mit der beigefügten Anleitung kein Problem. Wichtiger noch: Es spielt sich absolut prima in VR, sieht überragend aus und sorgt unter Wasser für ein unbeschreiblich immersives Spielgefühl, schon weil Robins Körper sehr detailliert und realistisch dargestellt wird. Das UI ist gut lesbar, aber auch etwas gewöhnungsbedürftig, wenn wir uns Interaktionsmöglichkeiten annähern und beispielsweise ein Greifsymbol für einen Fisch immer riesiger wird. Das ist nicht immer perfekt, aber dennoch sehr gut spielbar. Falls ihr über die entsprechende Hardware verfügt, solltet ihr die Mod unbedingt selbst ausprobieren.

Wichtig ist jedoch, dass ihr vor dem Start einen Xbox-Controller angeschlossen habt oder ihn wenigstens über eure Touch- oder Index-Controller emuliert. Drehungen um eure eigene Achse führt ihr über Kopfbewegungen oder den rechten Analogstick in fixierten Rotationen von 30 Grad aus. Die Motion Sickness hielt sich bei unserem Test in Grenzen. Das permanent eingeblendete HUD hilft hier beim Fixieren eures Blicks, ähnlich wie ein Cockpit in Renn- und Weltraumspielen. Zudem überschreibt die Mod einige Dateien – wollt ihr das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder ohne VR-Unterstützung starten, solltet ihr zuerst die alten Dateien wiederherstellen oder automatisch über die Steam-Verifizierung neu runterladen, weil es andernfalls zu Glitches kommen kann.

mit einem Kletterhaken für schnellere Fortbewegung oder mit einem Torpedoarm. Dennoch solltet ihr nicht erwarten, damit actionmäßig auf ausgiebige Jagdausflüge zu gehen und alles zu Fischstäbchen zu verarbeiten. Ihr könnt damit durchaus Kämpfe bestreiten, in vielen Fällen ist es aber klüger, sich an Gefahren vorbeizuschleichen und sie zu vermeiden. Eben Survival.

Eure Basis, egal ob mobil oder stationär, könnt ihr zudem mit haufenweise Dekorationsgegenständen von Möbeln bis hin zum Kaffeevollautomaten und sogar mit euren eigenen Screenshots anpassen und verschönern. Der Ressourcenaufwand beim Crafting ist im Vergleich zu anderen Survival-Spielen wie beispielsweise Ark: Survival Evolved relativ human. Wenn ihr aber von Anfang an völlig uneingeschränkt und nach Herzenslust bauen wollt, könnt ihr das Spiel auch im Kreativmodus starten und müsst euch dann um Rohstoffe, Nahrung oder Sauerstoff überhaupt keine Gedanken mehr machen. Allerdings gibt es in diesem Spielmodus auch keine Story. Der Storymodus selbst kommt in drei Geschmacksrichtungen: Im Survival-Modus müsst ihr Kälte, Sauerstoff, Hunger und Durst im Auge behalten, sonst gebt ihr den virtuellen Löffel ab. Beim Re-spawn verliert ihr einige Gegenstände. Freies Speichern ist erlaubt und macht die Sache leichter. Im Hardcore-Modus endet das Spiel mit dem Tod, während der leichtere Modus auf Hunger und Durst verzichtet. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Immer noch Sandbox

Subnautica: Below Zero nimmt euch nicht an die Hand. Es tauchen gelegentlich Wegpunkte und Markierungen auf, die euch grob den Weg für die Story weisen, den Rest erarbeitet ihr euch aber selbst. Beispielsweise dann, wenn euch eine Markierung in gefähr-

den. Veteranen, die mit den Spielmechaniken besser vertraut sind, kommen aber logischerweise etwas schneller voran und werkeln nach den ersten beiden Spielstunden bereits an ihrer ersten Seebahn.

Mobile Basis

Die Seebahn ist ein modulares Unterwasserfahrzeug, das ihr mit unterschiedlichen Ab-

teilen bestücken könnt: vom Schlafzimmer über mehr Stauraum bis hin zur Aquariensektion zum Aufsammeln herumschwimmender Meeresbewohner. Zudem könnt ihr auch wieder das schwimmende Exoskelett, den sogenannten Krebs, herstellen, der euch hervorragenden Schutz gegen aggressive Seemonster bietet. Den Krebs könnt ihr anpassen und aufwerten, beispielsweise

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Das erste Subnautica bekam damals von uns eine Wertung von 85. Darum gebe ich Below Zero eine ... Trommelwirbel ... 85! Ja, ich bin langweilig, aber lasst es mich wenigstens erklären. Die neue Standalone-Erweiterung ändert ein paar Dinge ab. Ich persönlich mag die neue Präsentation der Story, auch wenn ich die neue Heldin nicht furchtbar sympathisch finde. Die Welt fällt hier kleiner aus, dafür sind die Unterseebio-me (noch) spannender und abwechslungsreicher. Es gibt jetzt auch einiges an Land zu entdecken, dort ist es aber nie so schön wie im Wasser. Die Fahrzeuge sind etwas anders als beim Vorgänger, ein paar Rezepte wurden umgekrempelt und so weiter.

Aber unterm Strich bekommt ihr hier ganz einfach mehr Subnautica, auf demselben qualitativen Level wie im Original. Das Spiel bietet immer noch wahnsinnig atmosphärisches, spannendes, in logische und motivierende Fortschritte gegliedertes Survival. Ob ihr es jetzt ein, zwei Punkte höher oder niedriger als das erste Spiel werten würdet, hängt dabei ganz von eurem persönlichen Geschmack ab und ob ihr die Änderungen gut findet. Keine davon ist so gravierend, dass sich das Spielerlebnis dadurch revolutionär verändert. Wozu auch, die Formel funktioniert ja sehr gut. Falls ihr Subnautica mochtet, stehen die Chancen gut, dass ihr Below Zero auch gut finden werdet.

Aber hey, eins noch: Welcher Riesenlochfisch (Kreatur im Spiel) kam auf die Idee, dieses Spiel einfach mal völlig ohne VR-Support zu liefern? Ich habe es mit der Fan-Mod ausprobiert und würde Subnautica: Below Zero niemals wieder auf einem Monitor spielen – im Leben nicht! Selbst wenn ihr überhaupt nichts mit Basenbau, Survival und der Story des Spiels anfangen könnt, ist das Teil in VR einen Blick wert. Für mich ist Subnautica eines dieser Spiele, durch die sich VR überhaupt erst lohnt.

Ihr könnt unzählige Stunden mit dem Bau und der Dekoration eurer Basis verbringen – im Kreativmodus auch ganz ohne Rohstoff-Grind.



licher Tiefer angezeigt wird – wie ihr diesen Punkt sicher erreicht und von dort weiter erforscht, müsst ihr aber selbst durch Crafting, Erforschen und Experimentieren herausfinden, genau so, wie es in einem Survival-Spiel sein sollte. Genreneulinge müssen hier ein wenig Geduld mitbringen. Wer das Spielprinzip drauf hat, dürfte nach rund 20 Stunden mit der Story fertig sein, was natürlich kein Grund sein muss, nicht noch viele weitere Stunden mit Erkundungen und Basisausbau unter dem Meer zu verbringen. Prozedural generiert ist jedoch nichts, die Story ist linear, mehrere Durchgänge lohnen sich darum eher nicht. Falls ihr das Spiel bereits im Early Access getestet habt, solltet ihr das Spiel jetzt schon allein für das endlich hinzugefügte Ende noch mal anwerfen. Es lohnt sich – versprochen!

Grafisch hat sich nicht furchtbar viel seit dem Vorgänger geändert, der Look ist nicht fotorealistisch, dennoch ist das Spiel beeindruckend schön, was auf Screenshots leider nie so ganz rüberkommt. Es gibt immer noch hier und da etwas Pop-in, Texturen und Objekte erscheinen plötzlich detaillierter, wenn man sich ihnen nähert, wenn auch längst nicht mehr so aggressiv wie früher im ersten Subnautica. Ein besonderes Lob gebührt dem Audiodesign, vom futuristischen Soundtrack, der das Geschehen perfekt untermalt, bis zur Geräuschkulisse, die euch tödliche Gefahren der Tiefe erahnen lässt, lange, bevor ihr sie zu sehen bekommt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr euch gerne angenehm gruselt.
- ... euch fremdartige Welten reizen.
- ... ihr Survival-Erfahrung habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr mit Crafting nichts am Hut habt.
- ... ihr gerne an die Hand genommen werdet.
- ... ihr Fische nur als Sushi mögt.

Wenn ihr immer weiter in die Dunkelheit abtaucht, es um euch herum rumpelt, blubbert und rumort, während die Oberfläche immer weiter verschwindet und die Sauerstoffanzeige sinkt: Das sind beklemmende Momente, die so kein anderes Spiel liefert. ★

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X3 720
GTX 450 / Intel Graphics 530
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4670 / Ryzen R5 1400
GTX 1050 Ti / Radeon RX 570
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + wunderschöne Spielwelt + beklemmende Gruselmomente + tolles Audiodesign + guter Soundtrack
- ein paar mäßige Sprecher

SPIELEDISIGN



- + gutes Crafting-System + spaßige Fahrzeuge
- + Fortschritt zu erarbeiten, motiviert + viele Entdeckungen
- schwierig für Genreneulinge

BALANCE



- + Survival-Elemente anpassbar + optionaler Hardcore-Modus + kreativer Modus + humanes Ressourcen-Management + freies Speichern

ATMOSPHERE / STORY



- + fremdartige Spielwelt + abwechslungsreiche Biome + schick inszenierte Story + interessante Figuren und Kreaturen
- teils lange Audio-Logs

UMFANG



- + gute Storyspielzeit fürs Geld + viele Biome und Kreaturen + umfangreiches Crafting
- kleinere Spielwelt - nicht viel Wiederspielwert

FAZIT

Standalone-Erweiterung eines großartigen Survival-Spiels, die dem Vorgänger in nichts nachsteht.



Der Riesenlochfisch klingt wie eine kreative Beleidigung, versorgt euch in Notfallsituationen aber auch mit lebensrettendem Sauerstoff.

