

## Grounded

# NUR DIE HARTEN ...

Genre: **Survival-Rollenspiel** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **27.9.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**



Der Ort: Santa Ana, Kalifornien, im Hauptquartier von Obsidian Entertainment. Die Zeit: 15:00 Uhr. Der Anlass: Brainstorming-Meeting für das neue Survival-Rollenspiel. Alle raufen sich die Haare. Apokalypse? Schon gemacht. Unterwasserwelt? Gibt's schon. Dinosaurier? Puh! Wikinger und nordische Mythologie? Ach, kommt! Aus der Ecke meldet sich der Praktikant, alle bereiten sich darauf vor, die Augen zu rollen. »Wie wäre es mit einem Spiel im eigenen Garten als unfreiwillig geschrumpfter Teenager?« So stellen wir uns die Entstehungsge-

schichte von Grounded vor, und jetzt haben wir den Salat. Beziehungsweise: Wir laufen durch ihn durch. Oder wir bauen ihn ab. Oder wir verstecken uns in ihm. Als einer von vier spielbaren Charakteren allein oder im Multiplayer-Modus mit Freunden kämpfen wir in einem unscheinbaren, kaum zehn Quadratmeter großen Hintergarten um das Überleben und suchen nach einer Antwort auf die Frage, was zur Hölle uns eigentlich hierhergebracht hat. Beides macht einen Heidenspaß und beschäftigt uns viele Stunden. Am Ende werdet ihr Gärten nie wieder

als friedliche Ruheoasen sehen, sondern als die brutalen Schlachtfelder voller Ameisenleichen, die sie in Wahrheit sind.

## Die Spielregeln des Survival

Einen Innovationspreis wird Grounded zwar vielleicht für das Setting, nicht aber für seine Umsetzung der Survival-Mechaniken erhalten. Wie üblich plagen uns Hunger und Durst sowie Heimatlosigkeit. Mangels Alternativen trinken wir also dreckiges Tümpelwasser und füttern kaum sättigende Pilze. Aus Angst vor den Gefahren der Nacht sammeln wir alle möglichen Gräser und Blätter, um uns daraus eine vorübergehende Bleibe zu zimmern. Dort craften wir uns dann erste Ausrüstung, damit wir etwas Festeres und vor allem Hygienischeres zwischen die Zähne bekommen. Im Vergleich zu hoffentlich ungiftigen Labberpilzen klingt Rüsselkäferfäule auf einmal geradezu luxuriös köstlich.

Haben wir unsere Grundbedürfnisse erstmal befriedigt, kümmern wir uns um die Frage, wie wir wieder in die Normalität zurückkehren können. Grounded reicht uns einige simple Questreihen, die uns Stück für Stück erklären, wem wir unser Miniaturdasein zu verdanken haben. Dazu müssen wir uns allerdings aus unserem halbwegs sicheren Fleckchen Erde wagen. Und da warten Gefahren, nicht nur in Form von Krabbelviechern.



Nächte sind atmosphärisch. Trotzdem bringen wir uns lieber schnell in Sicherheit.

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... Gärtnern euer Lieblingshobby ist.
- ... ihr schon immer mal Käfer verprügeln wolltet.
- ... ihr Lust auf eine ungewöhnliche Spielwelt habt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr Insekten nicht ausstehen könnt.
- ... ihr schon genug von Survival-RPGs habt.
- ... ihr ohne mitreißende Story nicht wisst, wohin.



Also verbessern wir unsere Ausrüstung und lernen, aus Insektenteilen Waffen zu machen. Dieses Ameisenbein? Könnte ein toller Knüppel sein. Dieser Stechmückenrüssel? Daraus machen wir uns direkt ein Rapier. Dann müssen wir uns vor den gruseligen Radnetzspinnen nicht mehr so fürchten.

Einerseits ist es nicht besonders spannend, wie haargenau Grounded den üblichen Survival-Regeln folgt. Andererseits beschweren wir uns in Aufbauspielen auch nicht, wenn wir Häuser bauen, oder in Shootern, wenn man uns ein Gewehr in die Hand

drückt. Jedes Spielgenre hat nun mal ein paar Aspekte, die fest dazugehören. Solange trotzdem noch neue Ideen und interessante Spielelemente mit von der Partie sind, können wir das verzeihen.

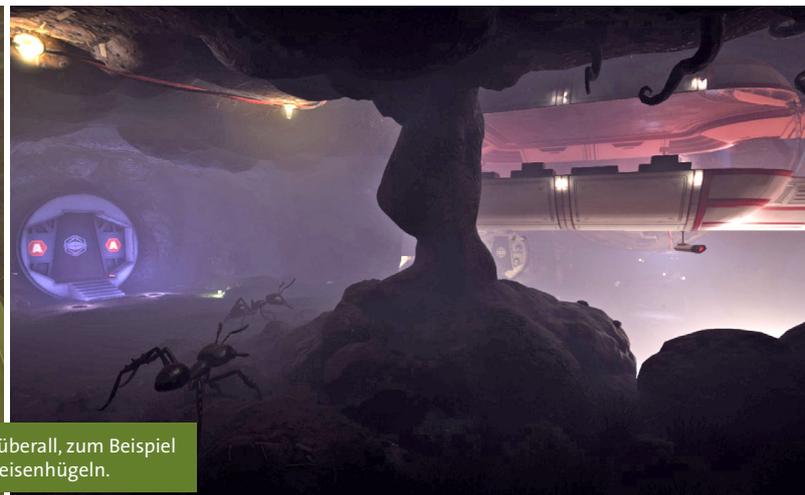
Übrigens: Falls euch die Spinnen mehr als nur einen leichten Schauer über den Rücken jagen und ihr unter einer ausgewachsenen Arachnophobie leidet, könnt ihr Grounded trotzdem genießen, denn das Spiel bietet die Spinnen in verschiedenen Detailstufen an. Wer sich ganz arg gruselt, verwandelt im Menü die Insektenfresser (die in Grounded

eine Vorliebe für geschrumpfte Menschenkinder haben) in bein- und augenlose Kugeln und muss zwar weiterhin vor ihnen wegrennen, aber fällt dabei wenigstens nicht mehr in Ohnmacht.

Wer dagegen Angst vor Käfern, Maden, Larven oder Ameisen hat, tja, der hat in Grounded schlicht und ergreifend Pech. Hier gibt es keine detailarmen Varianten, und ihr erhaltet mit Grounded eine Konfrontationstherapie kostenlos dazu. Außerdem sind es doch nur gigantische Stinkwanzen, die hinter euch her rennen, bis ihr sterbt.



Labore finden sich überall, zum Beispiel in Hecken oder Ameisenhöhlen.



## DIE INSEKTEN



Stechmücken saugen uns das Blut aus und kämpfen gerne in Gruppen.



Baumwanzen sondern ein ätzendes Gas ab, das uns schnell ersticken lässt.



Marienkäfer sind friedlich, bis wir sie angreifen. Dann nutzen sie ihr immenses Körpergewicht gegen uns.



Bienen können beißen und stechen. Ihr flauschiges Fell können wir im Crafting aber gut gebrauchen.



Unsere bescheidene Basis bauen wir zum Schutz vor Ameisen lieber in die Höhe als in die Breite.



Bosskämpfe wie dieser gegen den Assistant Manager sind schwer und voller Action.

## Wir brauchen einen Kammerjäger

Jedes Mal, wenn wir in Grounded kurz davor sind, einen Seufzer angesichts der etwas uninspirierten, altbekannten Survival-Mechaniken auszustoßen, kommt ein neues Insekt um die Ecke, das uns vielleicht anknabbern will. Vor Schreck bleibt uns dann der Atem weg, und ohne Atem seufzt es sich schlecht. Also lassen wir's und finden lieber raus, a) wie gefährlich das neue Getier ist, b) ob wir also rennen oder kämpfen sollen, c) wie wir im Falle eines Kampfes vorgehen wollen und d) was im Falle eines gewonnenen Duells für uns herauspringt.

Wirklich jeder Gegner in Grounded trägt wertvolles Loot mit sich herum, und so muss alles mindestens einmal besiegt werden. Eine fliegende Biene kämpft natürlich völlig anders als ein buddelnder Ameisenlöwe, und deshalb gestalten sich die Kämpfe in Grounded vielseitig und erfrischend. Mal nutzen wir Pfeil und Bogen, mal geht es mit der Ameisenkeule eher rabiat zu, und mal stechen wir mit dem Rapier schnell auf unsere Gegner ein. Auf einem Kleeblatt stehend schießen wir reihenweise Fliegen ab und fühlen uns wie Legolas. Oder wie Indiana Jones, wenn wir auf Erkundungsmission im Ameisenbau unterwegs sind.

Die Insekten sehen super aus und haben durch die Bank detailreiche Modelle. Wie für Insekten üblich bevölkern sie unser Gartenuniversum in Massen, und so gestaltet sich die Spielwelt unheimlich lebendig. Überall krecht und fleucht es, und manchmal besuchen die Ameisen uns sogar zu Hause, um

uns um unser aufbewahrtes Essen zu bringen. Ameisen eben. Wenn wir sie dabei erwischen, schauen sie uns unschuldig in die Augen und huschen davon.

Abgesehen von Spinnen und Insekten gibt es in unserem Garten allerdings recht wenig Getier. Wir finden, hier wäre noch mehr möglich gewesen, um aus dem Setting alles rauszuholen. Wo sind die Regenwürmer, die Schnecken oder ein Bosskampf gegen eine Ratte? Wir nähmen auch eine Maus! Dafür gibt es für unseren Geschmack zu viele Variationen von Ameisen und Larven, die irgendwann ihren Reiz verlieren.

## Eine roboterhafte Geschichte

Neben dem Kampf gegen die Insekten läuft die simple, aber durchaus zeitintensive Geschichte von Grounded ab. Wir finden mysteriöse Labore, die von feindseligen Robotern bevölkert sind, und Hinweise auf einen Wissenschaftler geben, der mit Schrumpfung experimentiert hat. Könnte das etwas mit uns zu tun haben? Finden wir hier vielleicht Hinweise, wie wir wieder Normalgröße erreichen können? Es beginnt eine Spurensuche mit zahlreichen Stationen, die uns durch den kompletten Garten leitet.

Das erinnert uns sehr an Subnautica, wo wir durch verlassene Forschungsstationen schwimmen, um Akten zu wälzen und Kassetten abzuhören. Doch während futuristische Labore wunderbar ins futuristische Subnautica passen, wirken sie in Grounded etwas fehl am Platz. Hochmoderne Wissenschaft in den Wurzeln einer Eiche oder im

## DIE SPINNEN



Spinnennester finden wir (leider) überall. Wer hier empfindlich ist, passt lieber auf.



Denn solange sie schlafen, können die Spinnen uns zum Glück nichts anhaben.



Wenn sie uns entdecken, haben wir ein Problem. Wegrennen oder auf in den Kampf?

## MEINUNG

Luis Teschner  
@LuisTeschner



Ich habe dieses Jahr für GameStar schon so einige Survival-Spiele getestet, und manchmal habe ich die ewige Ressourcensammelerei und das Befriedigen von Hunger und Durst ein bisschen satt. Da hilft es nicht, wenn die Systeme sich von Spiel zu Spiel sehr ähneln. Das war bei Grounded durchaus der Fall. Allerdings hat mich das Spiel auch begeistert. So viel aus einem kleinen Garten rausholen, das muss man erstmal hinkriegen. Zwischendurch vergisst man beim Spielen wirklich, wo man sich eigentlich befindet, weil die Spielwelt so episch und wunderschön ist. Genauso die Insekten und Spinnen, die die Welt bevölkern. Kennt ihr das Gefühl, wenn man über Läuse nachdenkt und der Kopf direkt beginnt, zu jucken? Das hatte ich beim Spielen permanent, weil die Krabbeltiere so lebensecht aussehen und agieren. Deshalb hat Grounded mich trotz mangelnder Story überzeugt, und ich freue mich, noch viele Stunden in meinem Garten auf Abenteuersuche zu gehen. Vielleicht kann ich es dann irgendwann auch endlich mit der bösen Wolfsspinne aufnehmen.

Geäst einer gewöhnlichen Hecke? Na ja. Die Labore sind zwar durchaus anspruchsvolle Dungeons, deren Erkundung Spaß macht und herausfordert, aber wirklich interessiert an der Geschichte sind wir trotzdem nicht. Vielmehr klicken wir uns durch die Dialoge und warten gespannt darauf, was sie uns als Nächstes freischalten.

### Die ganze Welt in einem kleinen Garten

Gemeinhin stehen Hausgärten nicht unbedingt für Adrenalinrausch, große Abenteuer und abwechslungsreiche Landschaften. Nach Grounded fragen wir uns, ob das wohl daran liegt, dass wir noch nie genau genug hingesehen haben. Denn in unserem bescheidenen Garten gibt es jede Menge zu erleben, zu erkunden und anzusehen. Ein Grund dafür ist die immense Größe der Spielwelt. Auch nach vielen Stunden bietet uns das Spiel noch neue Gebiete, die es zu

Dieser Koi-Karpfen ist uns eine Nummer zu groß, und uns bleibt nur die Flucht, die sich unter Wasser aber etwas schwer gestaltet.



erkunden gilt. In der gigantischen Hecke schwingen wir von Liane zu Liane, als wären wir im tiefsten Urwald. Im weiten Sandkasten macht uns die heiße Sonne zu schaffen, und wir müssen schnell ein schattiges Plätzchen suchen, als wären wir unterwegs in der Sahara. Im kleinen Hausteich fühlt sich das Tauchen wie im Marianengraben an, und der Koi-Karpfen wird zum Weißen Hai. Ihr seht schon: An abwechslungsreichen Biomen mangelt es Grounded nicht.

Weil Grounded auch optisch viel bietet, wird das Erkunden der Spielwelt für uns zum Highlight. Allein schon um herauszufinden, welche komplett andere Landschaft noch in das eigentlich so limitiert wirkende Garten-Setting passt. Besonders angetan hat es uns der Picknicktisch, von dem wir einen genialen Panoramablick auf unser Reich haben. Stellen wir uns an den Rand des Tisches, ist das Bild perfekt: Assassin's Creed Backyard. War das nicht bei den von Ubisoft angekündigten Settings der Reihe für die nächsten Jahre dabei? Nein? Schade eigentlich.

Letztendlich machen die spannende Gartenwelt und die realistischen Insekten Grounded zu einem Survival-Genuss. Da stören uns auch die etwas gewöhnlichen Mechaniken und die o8/15-Story nicht mehr, sondern bilden einen zumindest passenden Rahmen, in dem wir unseren Garten erkunden können. Den Fokus setzt Grounded auf jeden Fall richtig und holt aus seinem ungewöhnlichen Setting so viel wie möglich heraus – bis auf den Regenwurm, den wir uns noch gewünscht hätten. ★

## GROUND

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 3225 / Phenom 2 X6  
GTX 650 Ti / Radeon HD 7850  
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen R5 1600  
GTX 1060 / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ detailreiche Insekten ⊕ bildschöne, bunte Spielwelt ⊕ glaubhaft inszenierter Garten ⊕ grandiose Panoramablicke ⊕ tolle Bosskämpfe

### SPIELDESIGN



⊕ ungewöhnliches Setting ⊕ Dungeons  
⊕ Abwechslung in Kämpfen ⊕ Survival-Mechaniken wenig innovativ ⊕ Bausystem macht kaum Lust

### BALANCE



⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ gutes Tempo ⊕ Anti-Arachnophobie-Modus ⊕ Kämpfe schwer, aber machbar ⊕ wenig übersichtliches Crafting-System

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ lebendige Welt durch Insekten ⊕ Geräuschkulisse  
⊕ nachts richtig gruselig ⊕ Geschichte führt durch ganzen Garten ⊕ Story passt nicht ins Setting

### UMFANG



⊕ weitläufige Spielwelt ⊕ 20 bis 30 Stunden Spielzeit ⊕ viele Insektentypen ⊕ überraschende Abwechslung in den Biomen ⊕ wenig Wiederspielwert

### FAZIT

Mitreibendes Survival-Abenteuer mit großer, liebevoll gestalteter Spielwelt, die dank vieler Insekten zum Leben erwacht.

