

Under A Rock

JUGEND FORSCHT



Genre: Action Publisher: Gameforge Entwickler: Nordic Trolls Termin: 2024

Dieses Survival-Spiel verspricht massenhaft Abwechslung und sieht obendrein noch klasse aus. Von Jenny Nitsche



Jenny Nitsche

Jenny hat während ihres Studiums das Motto »Leben am Limit« gemeistert und ist seitdem Profi im Überleben. Deswegen hat sie sich an Survival-Spielen versucht und schnell festgestellt, dass sich ihre ganzen Sims- und Nintendogs-Jahre ausgezahlt haben. Nicht nur sind ihre Gebäude architektonische Meisterwerke, sie hat auch ein exzellentes Händchen für Dodos. Leider wurden ihre Ark-Basen samt Dodo-Zucht dauernd von fiesen Mitspielern zerstört. Seitdem ist sie auf der Suche nach einem stressfreieren Survival-Titel, und Under a Rock könnte genau das sein.

Ein ganz normaler Dienstag. Wir stranden auf einer Insel, treffen erstmal auf einen quirligen Dodo und flüchten vor Dinosauriergebrüll. Zugegeben, auf den ersten Blick erinnert Under a Rock an den Urzeit-Survival-Hit Ark: Survival Evolved. Aber neben der schicken Unreal-Engine-5-Grafik, die ein wenig an Disney oder Pixar denken lässt, gibt es noch weitere Elemente, mit denen uns die

Open World ordentlich auf Trab halten will. Wir haben mit dem Entwicklerstudio Nordic Trolls gesprochen und im Interview mehr über sein kommendes Spiel erfahren.

Friseur unterm Stein

Das Survival-Spiel Under a Rock entführt uns im 19. Jahrhundert auf eine mysteriöse Insel. Mit unserem Heißluftballon sind wir in einen übernatürlichen Sturm geraten, wachen auf besagter Insel wieder auf und merken schnell: Hier stimmt etwas ganz und gar nicht. Da wir nicht wirklich eine andere Wahl

haben, erkunden wir die offene Spielwelt, die unser neues Zuhause darstellt. Zum Glück sind wir professionelle Forscher und können die Erkundung entweder allein oder zusammen mit bis zu neun weiteren Freunden als Entdeckerteam angehen. Auch ein PvP-Modus wird dabei sein, ist aber kein Muss und lässt sich jederzeit ein- oder ausschalten. Mithilfe des Charaktereditors haben wir zahlreiche Möglichkeiten, die Hauptfiguren nach Belieben anzupassen. Wir können uns frei mit prächtigen Bärten, voluminösen Frisuren und stylischen Outfits





Flauschige Begleiter können wir in der Wildnis finden und zähmen.

austoben – wobei die Hosenträger wohl obligatorisch sind. Wie uns die Entwickler im Interview verraten haben, folgen uns gezähmte tierische Begleiter auf Schritt und Tritt – unter anderem der legendäre Dodo, was bei Ark-Liebhabern gut ankommen dürfte. Die Tiere können wir leveln, ausstatten, reiten (!), züchten oder ... essen. Irgendwie müssen wir uns ja am Leben halten.

Verfluchtes Rätsel

Wir finden schnell heraus, dass wir nicht einfach durch Zufall unsanft hier gelandet sind. Überall auf der Map sind Hinweise versteckt, die darauf hindeuten, dass die Insel verflucht ist. Unsere Mission ist es also, herauszufinden, wie man den Fluch aufhebt. Während der Erkundung sollten wir aber vorsichtig vorgehen, da die Insel nicht nur voller Geheimnisse und Rätsel steckt, sondern auch wehrhafte Einheimische und seltsame Kreaturen beherbergt. Die sehen teilweise sehr niedlich aus, aber auch flauschige Häschen haben hier scharfe Zähne!

Blaupausen und Frischhaltefolie

Typisch für ein Survival-Spiel müssen wir natürlich mit sämtlichen Mitteln und Ressour-

cen in der Wildnis überleben. Viele der gesammelten oder hergestellten Materialien gewähren uns unterschiedliche temporäre Boni. Entwickler Nordic Trolls will hier für ein umfangreiches Survival-System sorgen und den Bau komplexer Basen ermöglichen. Sogar Städte sollen wir errichten können! Und um ein typisches Problem in Multiplayer-Survival-Spielen zu lösen, hat das Entwicklerstudio das praktische Feature »Ghost Building« hinzugefügt: Wir können unsere Basis als Blaupause abspeichern und, falls sie zerstört wird, einfach wieder aufbauen (wenn wir genug Rohstoffe haben).

Eine weitere Besonderheit ist, dass Essen nicht verdirbt. Die Entwickler wollen so erreichen, dass wir mehr Zeit für andere Aspekte wie das Erkunden haben und uns nicht dauernd sorgen müssen, ob das ehemals saftig-frische Dodo-Steak im Rucksack schon pelzig wird. Neben den typischen Bedürfnissen wie Müdigkeit oder Hunger und unterschiedlichsten Wetterbedingungen, kämpfen wir in Under a Rock auch noch mit speziellen Inselherausforderungen. Dazu gehören Flüche, Krankheiten und eventuell zornige Einheimische – je nachdem, wie wir mit deren Hab und Gut umgehen. Aber die vielen Ge-

fahren sollen niemanden abschrecken: Die Entwickler haben unterschiedliche Schwierigkeitslevels eingebaut, um beispielsweise Neulingen den Einstieg in das Survival-Genre zu ermöglichen. So soll jeder Spielertyp die passenden Herausforderungen finden und weder gelangweilt noch überfordert sein, wie sie uns erklären.

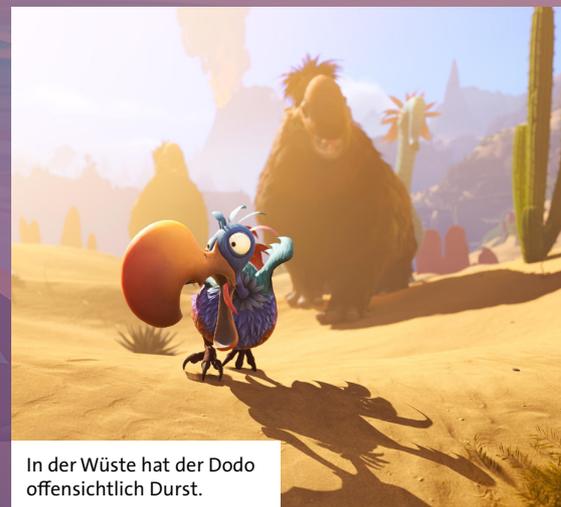
KI am Chillen

Laut dem Entwicklerstudio soll sich das Spiel insgesamt eher entspannt anfühlen – was aber nicht bedeutet, dass unsere Entscheidungen keine Konsequenzen haben! Die Inselbewohner erinnern sich dank der eigens entwickelten »dynamischen KI« an unsere Aktionen und reagieren entsprechend darauf. Stellen wir also irgendwas an, plündern zum Beispiel spontan mal den Tempel der Einheimischen, bekommen wir wahrscheinlich später Besuch, allerdings nicht für Kaffee und Kuchen!

Die Open World von Under a Rock führt uns neben der vielfältigen Welt an der Oberfläche auch in unterirdische Bereiche und lässt uns außerdem in jedes Gewässer abtauchen. Dadurch sollen die Umgebungen mehr Tiefe verliehen bekommen. Also ganz



Sieht aus wie ein Tanz, aber es gibt gleich auf die Mütze.



In der Wüste hat der Dodo offensichtlich Durst.



Die Gegner sehen zwar süß aus, sind aber trotzdem gefährlich.

wortwörtlich. Nordic Trolls sagt uns im Interview, man sei sich bewusst, dass generierte Welten schnell beliebig wirken können. Sie seien aber von ihrem selbstentwickelten prozeduralen System überzeugt, das für jeden Durchgang eine abwechslungsreiche und aufregende Welt verspreche.

Was gefällt uns? Was bleibt unklar?

Schon jetzt lassen sich die Elemente von Under a Rock benennen, die das Abenteuer aus der Masse herausheben.

Ghost-Building: Wenn das so gut funktioniert, wie es klingt, dann könnte dadurch eine interessante Abstufung von PvP stattfinden. Wir müssen es nicht komplett abschalten, nur weil wir Angst um unsere schöne Basis haben. Denn wenn sie zerstört wird, haben wir ja immer noch die Blaupause und können sie bald wieder aufbauen.

Grafik: Under a Rock setzt ganz bewusst auf buntere Optik als viele Genrekurrenten. Auf manchen Bildern fühlen wir uns an Zelda: Breath of the Wild erinnert – diesen Vulkan da hinten wollen wir unbedingt erklimmen! Möglicherweise wird es deswegen auch das ideale Spiel, um es zusammen mit jüngeren Spielern zu erkunden, für die dü-

terer Hardcore-Survival nicht geeignet wäre.

Mehr Begleiterfunktionen: So sehr wir sie geliebt haben, in Ark konnte man mit den Dodos so gut wie nichts anfangen, außer füttern, züchten und ab und an mal als Packesel benutzen. Daher könnte ein großer Pluspunkt sein, dass man diesmal offenbar mehr von seinen tierischen Begleitern hat.

Allerdings gibt es noch ein paar Punkte, bei denen etwas schiefgehen könnte:

Prozedurale Welt: Auch wenn viele Spiele das bereits umgesetzt haben, überzeugt ein prozedurales System nicht immer. Wir sind gespannt auf Nordic Trolls' Umsetzung, vor allem weil sich die Geschichte ja über die ganze zufällig erzeugte Map verteilen soll.

Friedliches Spielen möglich? Während manche von uns versuchen, in Survival-Titeln so pazifistisch wie möglich zu bleiben, machen uns die KI-Einheimischen oft einen Strich durch die Rechnung. Sie provozieren uns so lange, bis uns der Geduldsfaden reißt und uns der Pazifisten-Erfolg unausweichlich flöten geht. Hoffentlich wird die KI in Under a Rock nicht nur darauf programmiert, aggressiv auf uns zu reagieren, sondern zollt uns auch ein wenig Respekt. Under a Rock wird erstmal in den Early Access

bei Steam und Epic Games exklusiv für den PC starten und etwa ein Jahr lang im Vorabzugang bleiben. In der finalen Version sollen dann mehr Biome, Kreaturen, Bosskämpfe und so weiter enthalten sein. Dann wird das Spiel auch für die PlayStation 5 und die Xbox Series X/S erhältlich sein. Bisher hat das Spiel noch keinen offiziellen Release-Termin, da das Motto des Entwicklerstudios lautet: »Kein Veröffentlichungsdatum, bevor wir nicht sicher sind, ob wir es einhalten können.« Das ist lobenswert, wir hoffen trotzdem drauf, dass Under a Rock bald unter seinem Stein hervorkriecht. ★

MEINUNG

Jenny Nitsche
@JennyTheShroom



Der Trailer von Under a Rock verrät nicht viel von der Story – und ich finde das auch gut so! Ich versinke direkt in eine – für ein Survival-Spiel – ungewöhnliche Grafik, und das lässt mich denken, ich wäre in einem knallbunten Disney-Universum gelandet. Neben anderen Hardcore-Survival-Spielen sieht es definitiv nach willkommener Abwechslung aus. Ich bin sehr gespannt darauf, wie sich die KI verhält – vor allem in einer prozedural generierten Welt, was ja oft Probleme mit sich bringt. Ich hoffe, dass man sich nicht wie bei anderen Genvertretern gleich am Anfang abhetzen muss, um sich auf die ersten ungeplanten Besuche vorzubereiten. Ich persönlich will mich in Survival-Spielen immer erst auf eine ausgebaut Basis fokussieren, bevor ich mich ins Abenteuer stürze. Besonders freue ich mich auf die Tierchen, die man auf der Insel entdecken kann, und ich habe schon genaue Vorstellungen, wie ich meine Zucht aufbauen würde. Vor allem der süße Dodo – irgendwo hab ich gelesen, dass der Kevin heißen soll – hat es mir angetan.



Es wird auch eine Unterwelt geben, die wir erforschen können.