

## Deep Rock Galactic: Survivor

# BIS AUF DEN UMFANG STIMMT ALLES

Genre: **Action** Publisher: **Ghost Ship** Entwickler: **Funday Games** Termin: **2024**

Wenn ein Ableger zu einem der aktuell besten Koop-Shooter erscheinen soll, horcht die Gaming-Welt auf. Besteht Deep Rock Galactic: Survivor gegen die Genre-Konkurrenz? Von Enrico Marx

Deep Rock Galactic: Survivor ist ein im Grunde brillanter Schachzug von Publisher Ghost Ship Games. Seit 2022 versinken unzählige Menschen im Shoot'em up Vampire Survivors, während sich Spieler des Koop-Shooters Deep Rock Galactic gerne hunderte oder gar tausende Stunden lang durch monsterverseuchte Höhlen ballern. Deep Rock Galactic: Survivor ist nun mit dem Versprechen in den Early Access gestartet, diese beiden Ausnahmetitel zusammenzuführen. Aber haben wir hier wirklich den ultimativen Spiel- und Lebenszeit-Killer vor uns? Die Zahlen auf Steam zum Early-Access-Launch sprachen mit über 56.000 gleichzeitig aktiven Spielern und Spielerinnen eine deutliche Sprache, doch es zeigt sich, dass DRG: Survivor in einem Punkt bislang noch nicht sein ganzes Potenzial abrufft.

## Das Zwergenhandwerk

Wie auch schon im großen Vorbild Vampire Survivors steuert ihr eure Spielfigur – natürlich einen Zwerg, wie sich das für DRG gehört – aus der Top-Down-Perspektive und durchquert eine zweidimensionale Landschaft. Neu ist allerdings, dass ihr nebst eurer Startwaffe noch mit einer Spitzhacke ausgerüstet seid, mit der ihr euch durch Gestein graben könnt. Einerseits um an die verschiedensten Rohstoffe zu gelangen, andererseits um Fluchtrouten anzulegen.

Letztere sind auch dringend nötig, denn DRG: Survivor wirft euch endlose Gegnerherden entgegen, die mit der Zeit auch noch zunehmend stärker werden. Besiegte Feinde hinterlassen Erfahrungspunkte, die ihr auf sammeln müsst, um im Level aufzusteigen. Auf den Stufen 5, 15 und 25 dürft ihr euch je-

weils für eine neue Waffe entscheiden, ihr setzt also am Ende einer Mission vier Meinungsverstärker simultan ein. Die Waffen feuern dabei automatisch, was es umso wichtiger macht, dass ihr euch für den Kampf intelligent im Raum positioniert.

Bei allen anderen Stufenaufstiegen entscheidet ihr euch für verschiedene Upgrades, die das Level einer bestimmten Waffe erhöhen und dabei etwa deren Nachladezeit verringern, oder ihr erhöht beispielsweise eure kritische Trefferchance.

Das Ziel jeder Mission ist es, einen Bossgegner zu erledigen. Genauer gesagt ist ein Einsatz in fünf Gebiete unterteilt, an deren Ende jeweils ein Obermottz ins Jenseits geschickt werden muss. Ist das erledigt, habt ihr noch 30 Sekunden, um in eine Transportkapsel einzusteigen und ins nächste Gebiet





20 Sekunden, um in die Transportkapsel (rechts) zu gelangen, sonst wird die Mission abgebrochen.

nenen Verbesserungen bleibt auch nach eurem Ableben bestehen. Mit eurer Spitzhacke sammelt ihr nämlich Ressourcen, die ihr im Hauptmenü einsetzen könnt, um passive Eigenschaften wie eure Laufgeschwindigkeit zu erhöhen. Weiterhin schaltet ihr neue Klassen frei – beides wird Spielern von Vampire Survivors bekannt vorkommen.

Wie es sich für einen Titel aus dem Deep-Rock-Galactic-Universum gehört, handelt es sich bei den Klassen um jene aus dem Originalspiel, also um Späher, Schütze, Ingenieur und Bohrer (mehr dazu im Kasten). Steigt ihr im jeweiligen Klassenrang auf, schaltet ihr neue Loadouts frei, dann startet der Bohrer etwa mit einem Flammenwerfer als Anfangswaffe und nicht mit einer Pistole.

Habt ihr eine bestimmte Waffe einmal bis auf Level 12 verbessert, könnt ihr in künftigen Spieldurchläufen auch Übertaktungen an dieser anbringen, sobald ihr ein bestimmtes Waffenlevel erreicht. Dann tauscht ihr die normalen Kugeln des Sturmgewehr beispielsweise gegen Feuerschaden aus.

### Nur noch eine Runde!

Bislang habe ich mich noch mit Kritik stark zurückgehalten – und das hat einen einfachen Grund: Im Kern ist DRG: Survivor bereits jetzt ein mehr als solides Spiel. Der gleiche Sog, der Vampire Survivors schon so besonders gemacht hat, greift auch hier.

Das Spiel kommt ohne jegliche Geschichte aus, und die Ladezeiten sind minimal: Innerhalb von wenigen Sekunden habt ihr eine Runde gestartet und könnt euch der motivierenden Spirale an Freischaltungen schon bald nur noch schwer entziehen.

Das Highlight eines jeden Spiels dieses Genres ist natürlich der Moment, wenn der ganze Bildschirm gefüllt ist mit Monstern

vorzurücken. Schafft ihr das nicht (oder sterbt), ist die Mission gescheitert, und ihr müsst sie von vorne beginnen. Eure Upgrades gehen dabei verloren.

### Eher Rogue-lite als Rogue-like

Gehört DRG; Survivor also dem Rogue-like-Genre an? Ist nach dem Bildschirmtod alles hinüber? Nicht ganz. Eine Reihe von perma-



Dauerhafte Verbesserungen führen dazu, dass ihr mit jedem Spieldurchlauf etwas stärker werdet.

## DIE VIER HAUPTKLASSEN



## DER SCOUT

ist von Beginn an verfügbar. Er setzt auf Mobilität und Ausweichen. Seine Waffen können passiven Schaden aussteilen, außerdem verfügt er über den höchsten Basismultiplikator für kritischen Schaden. Der Scout kann in die Mods Aufklärer und Scharfschütze aufgewertet werden.

## DER GUNNER

Mit Rang 3 schaltet ihr den Gunner frei. Er macht, was sein Name verspricht: Er bolzt Kugeln in die Feinde. Mit Feuerwaffen verteilt er außerdem AoE-Schaden. Er ist die einzige Klasse, die nicht mit vier Waffen startet. Er kann im Spielverlauf zum Juggernaut oder Heavy Gunner entwickelt werden.

## DER INGENIEUR

wird bei Spielerrang 5 freigeschaltet. Er kann Gebiete kontrollieren und Feinde behindern. Als Aufklärer und bei der Ressourcenbeschaffung schwächelt er allerdings. Der Ingenieur kann sich während seiner Karriere zu einem Tinkerer oder Demolitionist mausern.

## DER DRILLER

addiert sich zuletzt zu den verfügbaren Klassen, nämlich wenn ihr Rang 7 erreicht habt. Wenig überraschend kann er am schnellsten Ressourcen abbauen. Wenn euch der Driller in der Basisvariante zu langweilig ist, dann lässt er sich in den Interrogator oder in Strong Armed modifizieren.

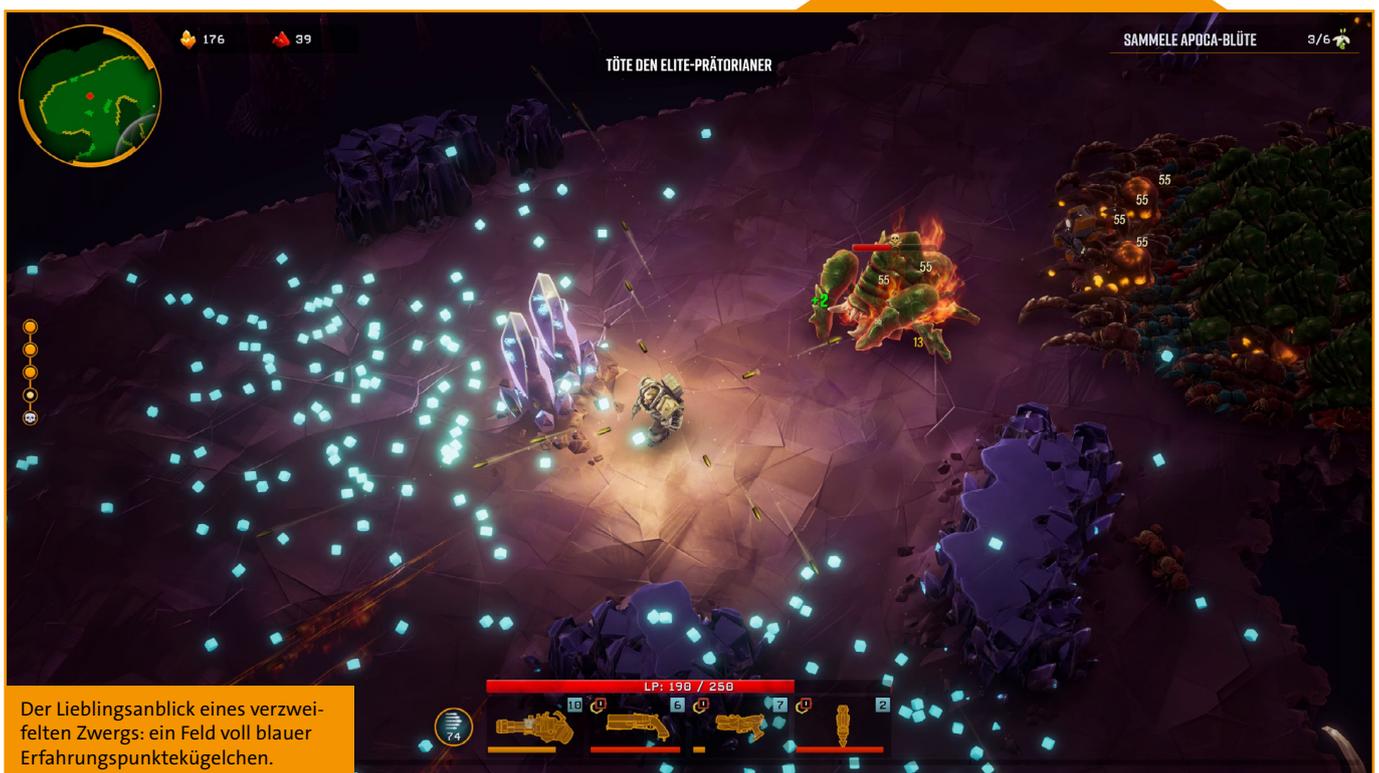
und eure verschiedenen Waffen eine Zone des Todes um euren Zwerg herum errichten. Und was für Waffen das sind! In den ersten paar Stunden war ich diesbezüglich noch etwas unterwältigt, stattet einen das Spiel zu diesem Zeitpunkt doch nur mit normalen Bleispritzen aus. Doch je mehr Freischaltungen ihr anhäuft, desto cooler wird das Arsenal: Drohnen, die euch umkreisen und Gegner mit Blitzschaden beharken? Check. Türme mit eingebautem Flammenwerfer? Bingo. Ein verlässliches Maschinengewehr? Ein Klassiker, der nicht fehlen darf!

Während Vampire Survivors auf einen 8-Bit-Look setzt, erinnert DRG: Survivor grafisch an sein Koop-Shooter-Vorbild und macht dementsprechend optisch mehr her. Der Nachteil der ausgefalleneren Effekte liegt aber darin, dass das Spiel nicht ganz so gut lesbar ist. Wo DRG: Survivor gegenüber Vampire Survivors jedoch Boden gutmachen kann, ist bei seinem typisch ruppigen Humor. Es hilft, wenn ihr das Original gespielt habt, um die verschiedensten Anspielungen zu verstehen. Das ist aber beileibe keine Notwendigkeit, um hier Spaß zu haben.

## Viel wird nicht geboten

So unterhaltsam Deep Rock Galactic: Survivor auch jetzt schon ist, so starke inhaltliche Defizite weist das Spiel aktuell noch auf. Aktuell stehen lediglich drei Welten zur Auswahl: die Kristallkavernen, der Magmakern und das Tiefendickicht.

Ihr startet in den Kavernen und schaltet die restlichen Gebiete frei, indem ihr Punkte sammelt. Besagte Punkte erhaltet ihr immer dann, wenn ihr Einsatzziele erfolgreich abschließt, indem ihr beispielsweise eure Waffe X auf Level Y verbessert.



Der Lieblingsanblick eines verzweifelten Zwergs: ein Feld voll blauer Erfahrungspunktekügelchen.



Vorsicht: Diese roten Ranken sind unzerstörbar – lasst euch an dieser Stelle bloß nicht einkreisen.



Bei jedem Levelaufstieg dürft ihr euch für einen von drei unterschiedlichen Boni entscheiden.

Drei Welten sind allerdings eben nicht viel. Nach viereinhalb Stunden hatte ich bereits das Tiefendickicht erreicht und damit alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat, wenn es um optische Abwechslung geht. Zumal sich die Welten nicht einmal sonderlich stark voneinander unterscheiden. Ja, der Magmakern hat Gesteinsarten, die eurer Figur Feuerschaden zufügen. Und ja, das Tiefendickicht beinhaltet Ranken, die ihr nicht abbauen könnt, was die Navigation in der Tiefe erschwert. Aber vom grundsätzlichen Aufbau unterscheiden sich die Gegenden kaum, und auch visuell hätte man hier mehr herausholen können, gerade verglichen mit den unzähligen Biomen aus Deep Rock Galactic. Aber vielleicht tut sich hier noch was.

Bei den Missionszielen sieht es aktuell ebenfalls noch düster aus. Zwischenbosse wegpusten, am Ende den Dreadnought besiegen – das wird nach einer Weile ziemlich repetitiv. Wie wäre es beispielsweise mit einem Missionstyp, bei dem man eine be-

stimmte Anzahl an Ressourcen einsammeln muss, um erfolgreich zu sein? In der aktuellen Version existiert das nur in Form von Nebenaufgaben. Generell bietet das ursprüngliche Deep Rock Galactic eine ganze Reihe von Missionstypen, die ich gerne in Survivor umgesetzt sähe, wie beispielsweise den Begleitauftrag, bei dem ihr ein empfindliches Bohrfahrzeug eskortieren müsst.

### Der Blick in die Kristallkugel

Die Steam-Seite des Spiels beinhaltet eine Roadmap über die nächsten sechs bis zwölf Monate bis zum finalen Release, die verdeutlicht, dass die Entwickler wissen, wo es aktuell noch hakt: Neue Biome stehen weit oben auf der Agenda, neue Bosse sollen irgendwann später kommen. Für die nächste Zeit geplant sind zusätzliche Übertaktungen, Artefakte sowie mehr Funktionen für die Begleiterdrohne Bosco, die aktuell noch recht nutzlos ist. Tatsächlich würde ich für DRG: Survivor aber schon jetzt eine vorsich-

tige Kaufempfehlung aussprechen, solange ihr euch darüber im Klaren seid, dass hier in Sachen Umfang noch nicht übermäßig viel geboten wird. Aber zehn Euro für ein paar Stunden Spielspaß. Das finde ich fair, auch wenn Vampire Survivors für die Hälfte ehrlicherweise mehr Inhalt bietet. Im Zweifel gilt also: abwarten und Starkbier trinken. ★

## MEINUNG

Enrico Marx  
@GameStar\_de



Zwiesgespalten. Dieses Wort beschreibt meine Gefühlslage bezüglich Deep Rock Galactic: Survivor aktuell am besten. Nicht etwa deswegen, weil das Spiel irgendwelche gravierenden Schwächen aufweist, ganz im Gegenteil. Sein Ziel, das Spielkonzept von Vampire Survivors ins Universum von Deep Rock Galactic zu verfrachten, setzt der Titel aus dem Hause Funday Games geradezu makellos um. Aus technischer Sicht ist Survivor für ein Early-Access-Spiel eine wirklich sehr runde Erfahrung, und die Ballereien gegen Horden angreifender Monster fesseln jetzt schon einige Stunden an den Bildschirm. Trotzdem hatte ich gehofft, dass das Spiel mit mehr Inhalt an den Start gehen würde: Drei Welten und immergleiche Missionen sind nun nicht das, was ich mir unter Langzeitmotivation vorstelle. Ja, das mag für ein Early-Access-Spiel meckern auf hohem Niveau sein, aber Survivor hat immerhin auch in jedem Fall eine gute Wertung sicher. In seinem aktuellen Zustand sind aber sowohl Deep Rock Galactic als auch Vampire Survivors noch deutlich empfehlenswertere Titel.