



The Planet Crafter

GameStar
Gold-Award

ICH FORME MIR EINEN PLANETEN

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Miju Games** Entwickler: **Miju Games** Termin: **10.4.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **24 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Eins der besten Sandbox-Spiele habt ihr vermutlich nicht auf dem Schirm: The Planet Crafter ist ein Highlight für Aufbau-Fans, die es gerne gemütlich angehen lassen. Von Enrico Marx

Beim Spielen von The Planet Crafter musste ich unentwegt an Ridley Scotts Film »Der Marsianer« denken. Allein auf einem fremden Planeten gestrandet zu sein und im Angesicht widriger Umstände überleben zu müssen – diese spannende Prämisse und deren Umsetzung machten den Science-Fiction-Streifen im Jahr 2015 zum Hit. In The Planet Crafter fühle ich mich fast wie Filmprotagonist Mark Watney, der auf dem roten Planeten gestrandet ist. Der Unterschied besteht darin, dass ich hier überhaupt nicht mehr weg möchte! Das ist nämlich mein Pla-

net. Meiner. Und er ist wunderschön. Oder um es anders auszudrücken: Der Steam-Kassenschlager vom kleinen Entwicklerstudio Miju Games ist nun in der Version 1.0 erhältlich und kann das hohe Niveau der Early-Access-Phase halten.

Grundlagen des Terraforming

Worum es bei The Planet Crafter eigentlich geht? Na darum: Auf einem Mars-ähnlichen Planeten sammelt ihr allerhand Ressourcen und stellt Maschinen her, um euren Fortschritt in den Kategorien Wärme, Luftdruck und Sauerstoff voranzutreiben und damit letztendlich euren Terraforming-Index zu erhöhen. Dies ändert die Lebensbedingungen, etwa durch das Aufkommen von Regen, und schaltet neue Technologien frei,

mit denen ihr wiederum den Himmelskörper effektiver umgestalten könnt – ein Kreislauf entsteht. Eine klassische Geschichte sucht ihr hingegen vergebens. Ihr könnt in Schiffwracks allerdings die Erlebnisse all jener Raumfahrer nachlesen, die weniger Glück bei der Besiedelung des Planeten hatten, und reimt euch nach und nach zusammen, wie ihr hier gelandet seid.

Jetzt mit Kreativmodus

Aber was wurde denn nun alles neu hinzugefügt? So einiges! Seit Early-Access-Start Anfang 2022 wurden nebst zahlreichen Patches sieben große Inhalts-Updates veröffentlicht: »Caves & Crater«, »Insects & Waterfall«, »Lore & Automation«, »Fish & Drones«, »Space Trading«, »Volcanic«, »Pro-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Entschleunigung sucht.
- ... ihr gerne Landschaften umkrempelt.
- ... ihr mit Freunden spielen möchtet.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... Kämpfe für euch essenziell sind.
- ... eure Spiele komplex sein sollen.
- ... ihr bombastische Grafik erwartet.



Wenn erst mal eine hübsche Anfangsbasis in einer ansprechenden Landschaft steht, macht Planet Crafter noch mehr Spaß.

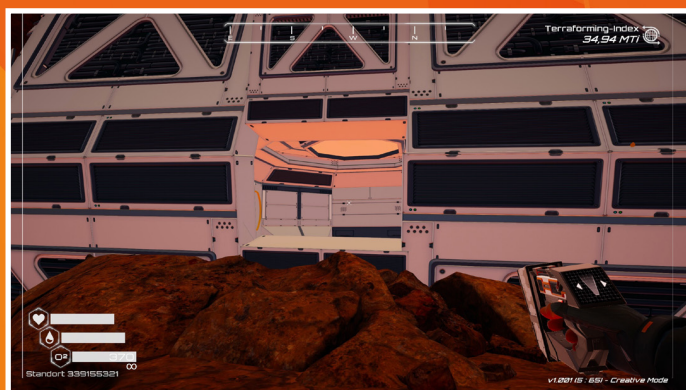
ERKUNDUNG EINES SCHIFFSWRACKS



Mit dem Wrackdetektor scannen wir nach abgestürzten Schiffen. Ein Portal zu öffnen, kostet jedoch Rohstoffe. Je teurer der Trip, desto wertvoller sind die Schätze im Inneren eines Wracks.



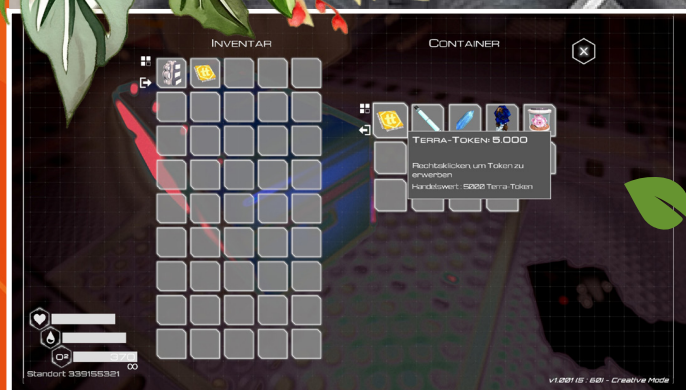
Nach einer kurzen Reise durch unser Portal finden wir uns in einer sehr hübschen Oasenlandschaft wieder.



Endlich haben wir den Eingang zum Wrack gefunden. Manche Gengen beherbergen mehr als nur ein zerstörtes Raumschiff.



Der Aufbau des Schiffs wird ausgewürfelt. Wer aus den verwinkelten Gängen herausfinden möchte, braucht ein gutes Gedächtnis.



Wracks haben allerlei wertvolle Schätze an Bord, etwa Tokens, mit denen wir neue Gegenstände erwerben können.



Mit einem prall gefüllten Inventar suchen wir erneut das Portal auf, um in unsere Heimat zurückzukehren.

MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Ich bin ursprünglich recht skeptisch an The Planet Crafter herangegangen. Ich habe nun schon eine ganze Reihe an Sandbox-Spielen für GameStar getestet – und so sehr mir das Genre auch zusagt, wird das zuweilen zur anstrengenden Routinearbeit. Eingangs bestätigte sich meine Skepsis tatsächlich auch: Gefühlte alle paar Sekunden Sauerstoffflaschen produzieren, weil der O2-Tank meines Anzugs das Fassungsvermögen eines Fingerhuts hat? Nicht mit mir! Sobald ich aber diese kleine Einstiegshürde überwunden hatte, legte meine Meinung eine glatte 180-Grad-Kehrtwende hin, und The Planet Crafter entpuppte sich als ein Spiel genau nach meinem Geschmack. Ich bin ein Nörgler, der lieber kritisiert als lobt, deswegen möchte ich an dieser Stelle noch einmal explizit betonen, wie gerne ich das Spiel mag: Minecraft wird wohl auf alle Zeiten mein Liebling in diesem Genre bleiben, aber The Planet Crafter belegt gegenwärtig den sehr respektablen zweiten Platz. Ich wäre gegenüber einer 90er-Wertung zumindest nicht kategorisch abgeneigt. Letztendlich habe ich mich für eine etwas niedrigere Wertung entschieden – welche aber immer noch oberhalb unserer Prognose liegt –, weil es sich bei The Planet Crafter um ein etwas nischigeres, reduzierteres Erlebnis handelt als beispielsweise Satisfactory, das quasi die eierlegende Wollmilchsau in diesem Genre ist. Ich habe damit zwar absolut kein Problem, aber ich kann nachvollziehen, wenn anderen Spielern bei The Planet Crafter etwas fehlt.

cedural Wrecks« – und das Update auf Version 1.0 hat selbstverständlich auch einige Neuerungen im Gepäck. Die Namen sind hier Programm, allerdings beschränken sich die neuen Features keinesfalls nur auf diese großen Schlagworte. Beispielsweise umfasst das Spiel seit einigen Monaten auch einen neuen Spielmodus, der euch sehr zusagen dürfte, wenn ihr wie ich Survival-Elemente oft eher als nervig denn als bereichernd empfindet. Im Kreativmodus verbraucht ihr weder Nahrung noch Wasser oder Sauerstoff – super, um das Spiel hin und wieder im Hintergrund laufen zu lassen, ohne um eure Spielfigur bangen zu müssen. Ihr könnt außerdem beliebig viele Strukturen errichten, ganz ohne Ressourcensammelei. Auch das eignet sich hervorragend für ungestörten Basenbau.

Der normale Survival-Modus hingegen bietet vier grundlegende Schwierigkeitsstellungen an: entspannt, normal, intensiv und hardcore. Diese wirken sich darauf aus, wie unterhaltsintensiv eure Spielfigur ist und wie viele Items beim Bildschirmtod verlorengehen. Segnet ihr auf dem Hardcore-Schwierigkeitsgrad das Zeitliche, wird sogar eure Welt gelöscht. Ihr könnt euch aber auch ein benutzerdefiniertes Spiel zusammenstellen und dürft euch dabei etwa für einen von sieben Startpunkten entscheiden, etwa im Meteoritenkrater oder nahe einem Wasserfall.

Neue Sehenswürdigkeiten

Generell wurde die Karte von The Planet Crafter konsequent um neue Gegenden bereichert, darunter befinden sich auch optisch sehr ungewöhnliche Biome wie das unheimlich düstere Meteoritenfeld oder der violett schimmernde Pilzfluss. Es geht also nicht ganz so karg zu wie auf dem Mars.

Nein, die Karte des Spiels ist nach wie vor nicht riesig, aber groß genug, um sich als Spieler nicht beeengt vorzukommen. Davon abgesehen fördern erhaltige, aber teils gut versteckte Höhlen sowie verstreute Kisten mit nützlichem Inhalt den Entdeckerdrang. Wie anhand der zahlreichen Biome auch schon zu erkennen ist, bietet das Spiel einen Grad an visueller Abwechslung, den man auf den ersten Blick gar nicht vermuten würde. Dabei ist The Planet Crafter beileibe kein Grafikbrett, muss es aber auch gar nicht sein, um in seinem Genre Erfolg zu haben – man denke nur an Minecraft. Ein Problem optischer Natur habe ich mit dem Spiel dennoch: Trotz maximaler Grafikeinstellungen ploppen Felsformationen und ähnliches einfach viel zu spät auf, wenn ich mit meinem Jetpack über die Karte düse. Das geht auf Kosten der Immersion. Die musikalische Untermalung hingegen würde ich als grundlegende bezeichnen, ich habe im Genre aber auch schon deutlich Besseres gehört.

Stärkeres Endgame

In unserem Early-Access-Artikel (auf GameStar.de) haben wir den Umfang des Spiels damals auf etwa 15 Stunden beziffert. In seinem aktuellen Zustand würde ich jedoch eher 30 Stunden und aufwärts veranschlagen, um alles zu sehen, was das Spiel zu bieten hat. Gerade das Endgame wurde massiv ausgebaut, so könnt ihr etwa Bienen und Schmetterlinge züchten, um damit für mehr Biomasse auf eurem Planeten zu sorgen. Oder ihr konstruiert Drohnen, die zeitsparend Material von A nach B verfrachten. Oder ihr steigt durch ein Portal, um prozedural generierte Schiffswracks zu erkunden.

Trotz aller Inhalte, die seit dem Early-Access-Start hinzugefügt wurden, eignet sich The Planet Crafter prinzipiell immer noch

Wie Morrowind, nur auf Drogen:
Das Pilzbiom sieht wunderbar
andersartig aus.





Die Technologiebäume des Spiels sind umfangreich, aber nicht ausufernd riesig.

sehr für Genreneulinge. Eine Einstiegshürde der anderen Art existiert dennoch. Anfangs seid ihr in The Planet Crafter in so ziemlich jeder Hinsicht stark begrenzt: kleines Inventar, kleine Kisten, kleine Sauerstoffleiste und so weiter. Dies führt zu vielen Laufwegen und der kleinteiligen Herstellung von Sauerstoffflaschen, dementsprechend halte ich die ersten ein, zwei Stunden für den mit Abstand schwächsten Teil des Spiels. Aber bleibt unbedingt am Ball! Mit der Zeit wird der Spielablauf deutlich angenehmer, und die eingangs erwähnte Spirale aus Freischaltungen wird enorm motivierend. The Planet Crafter ist ein Spiel, bei dem ich mich schlicht und ergreifend wohlfühle. Kämpfe sucht ihr vergeblich.

Perfekt zum Entspannen

The Planet Crafter bewegt sich auf der Komplexitätsskala auch eher am weniger anspruchsvollen Ende, was überhaupt nicht negativ gemeint ist. Ein Beispiel: Wo ich in Fabrikaufbauspielen wie Factorio und Satis-

factory Leitungen zwischen Stromerzeugern und -verbrauchern ziehen muss, treiben in The Planet Crafter Solarpaneele, Reaktoren und Co. alle Maschinen auf dem Planeten an, ganz ohne Leitung.

Wenn es einen Aspekt gibt, den ich an The Planet Crafter kritisieren würde, dann ist es der Leerlauf, der gerne eintritt, wenn man etwa von einer Basis zur nächsten reist – jedenfalls so lange, bis man den Teleporter freischaltet, eine weitere neue Technologie. Um diese zeitweilige Monotonie zu bekämpfen, gibt es nichts Besseres als den neuen Mehrspielermodus für bis zu zehn Mitstreiter. Mit so vielen Teilnehmern konnten wir leider keine Partie ausprobieren, im Zweier-Team sind uns aber keinerlei technische Probleme aufgefallen. Ihr könnt eure Freunde entweder direkt per Steam einladen oder einen Beitrittscode generieren, einen Serverbrowser gibt es hingegen nicht. Letzteren würde ich mir aber dennoch wünschen, um eben auch einmal Partien mit zehn Spielern zu erleben: Zusammen ganz friedlich Höh-

len zu erkunden, Raumschiffwracks nach Beute zu durchsuchen und gemeinsam Basen zu errichten, hebt ein ohnehin schon sehr gutes Spiel nämlich noch einmal auf eine gänzlich neue Stufe. ★

THE PLANET CRAFT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo / Phenom II X2
GTS 250 / Radeon HD 3870
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i3 / AMD Ryzen 3
GTX 460 / Radeon HD 5830
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Biome
- übersichtliche Benutzeroberfläche
- solider Soundtrack
- grobpixelige Texturen
- aufploppende Objekte

SPIELEDISIGN



- motivierender Freischaltungskreislauf
- Mechaniken greifen ineinander
- Terraforming
- spannende Endgame-Inhalte
- recht zäher Einstieg

BALANCE



- perfekt für Genreneulinge
- gutes Fortschrittsgefühl
- individuell anpassbar
- Hardcore-Modus
- Übertragungen geben Hilfestellungen

ATMOSPHERE / STORY



- ungestörtes Bauen
- starkes Verbundenheitsgefühl
- Umgebung wird zunehmend schöner
- Hintergrundinfos
- erzählerisch schwach

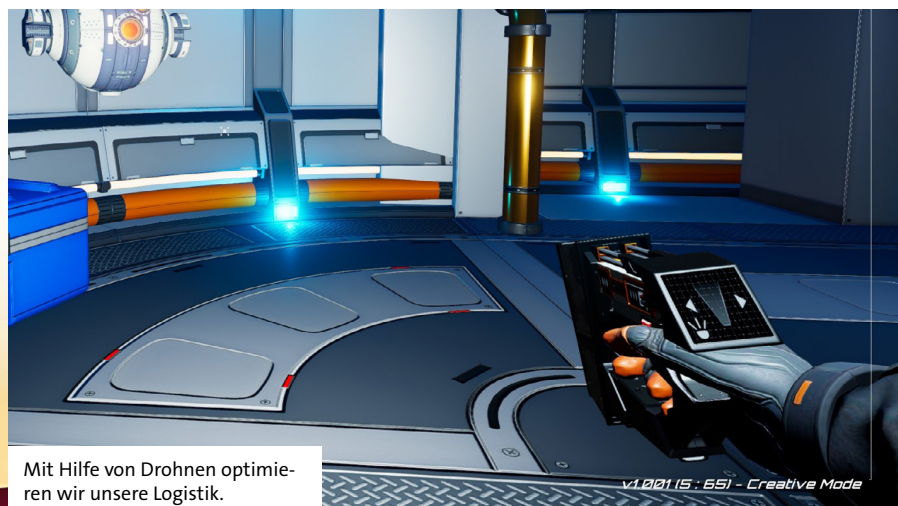
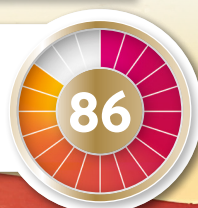
UMFANG



- beschäftigt für Dutzende Stunden
- respektable Menge an Gegenständen
- befriedigend große Karte
- Multiplayer
- Kreativmodus

FAZIT

Entspannendes Sandbox-Spiel ohne gravierende Schwächen, das genau so komplex und anspruchsvoll ist, wie es sein muss.



Mit Hilfe von Drohnen optimieren wir unsere Logistik.