

The Stomping Land

Schon wieder Survival? Ja, aber diesmal mit Dinos! The Stomping Land spielt sich in der ersten Early-Access-Version anfangs durchaus spannend, verliert aber schnell an Reiz. Zum Urzeitparadies fehlt noch einiges. Von Jan Knoop

Termin: 2014
Sprache: Englisch Preis: 23 Euro
Status: einige rudimentäre Features, vieles unfertig

Das Dino-Survival-Spiel The Stomping Land beginnt am Strand einer Insel. Da stehen wir nun, nur mit einem Stofffetzen um die Hüften bekleidet. Mit dem Meer im Rücken pirschen wir ins Landesinnere, in der Hand eine kleine Axt. Hier weichen die Palmen dichteren Nadel- und Laubbaumbeständen. Hohe Pflanzen bedecken den Boden. Einige Meter vor uns grast ein Saurier, dessen prominente Schädelplatte uns Respekt einflößen sollte, doch in unserer Neugier nähern wir uns. Impulsartig dreht der Stygimoloch sein Haupt in unsere Richtung und sprintet los. In unserer Verwirrung reicht die Zeit nicht mehr zum Ausweichen, wir werden meterweit zurück ins Meer katapultiert und sterben an unseren Verletzungen. Für unachtsame Naturen ist The Stomping Land gerade zu Beginn äußerst tödlich. Um unserem vorzeitigen Ableben vorzubeugen, sollten wir uns also besser bewaffnen.

Das Crafting-System erweist sich als umständlich: Legen wir Ressourcen übereinander, entsteht ein Korb. Den können wir hinter uns herziehen und aus ihm heraus einen Gegenstand herstellen. Der Korb verschwindet dann wieder, überschüssige Ressourcen auch, wir müssen also vorher umpacken. Die Zahl der herstellbaren Geräte und Gebäude ist derzeit noch übersichtlich: Nahkampfspeer sowie Pfeil und Bogen halten als Waffen her, dazu noch Bolas, mit denen wir unsere Gegner von den Füßen fegen. Zudem dürfen wir eine Feuerstelle errichten, um das erbeutete Fleisch zu brutzeln. Neben einer Hütte befindet sich auf unserer Bauliste auch ein Käfig, in den wir andere Spieler wegsperren können.

Das klappt natürlich nur im Multiplayer, in dem Solisten derzeit oft von koordinierten



Mit einem Wiederbelebungsritual können wir erlegte Dinos zähmen und als Reittier nutzen.

Gruppen gefangen und schikaniert werden. Auch die (gemeinsame) Jagd auf Dinos bietet noch kaum Langzeitmotivation: An der Handvoll Arten (derzeit sechs Stück, 15 sind angekündigt) haben wir uns schnell sattgesehen. Die jeweilige Jagdtaktik passen wir zwar der Beute an, doch bald macht sich dabei Routine breit: Kleine Pflanzenfresser etwa grasen meist in Gruppen und fliehen, wenn wir uns nähern – wir können uns kriechend anpirschen, einen der Saurier mit Pfeil und Bogen erlegen oder mit Freunden eine Hetzjagd veranstalten, bis eine Felswand oder ein Gewässer den fliehenden Dinos den Weg abschneidet. Das Erlegen der gefährlicheren großen Saurier wird übrigens nur mit mehr Fleisch belohnt.

Viele Features von The Stomping Land wirken in ihrer Umsetzung noch etwas uninspiriert. Da gäbe es etwa das Zähmen: Wer in einer der Höhlen unter der Insel magische Kräuter sammelt und genügend Erfahrung (also Spielzeit ohne Tod) mitbringt, kann damit erlegte Tiere zu neuem Leben erwecken. Nach diesem unspektakulären Akt können wir unser Reittier über die Insel len-

Ziellos durchs Mesozoikum

Auf The Stomping Land hatte ich mich sehr gefreut. Im Vergleich mit ähnlichen Survival-Spielen wie etwa Rust enttäuscht die Dinoinsel aber: In der aktuellen Version kehrt schnell eine Langeweile ein, die dem Mangel an Möglichkeiten geschuldet ist. Da helfen auch die hübsche Optik und der (noch) belanglose Ritt auf Dinosauriern nicht. Interessenten sollten die Entwicklung des Spiels dennoch beobachten. Da ist viel Potenzial vorhanden, sobald langfristige Ziele und Handlungsoptionen eingebaut werden.



Jan Knoop

ken, Mensch wie Tier aus dem Weg räumen und – nichts tun. The Stomping Land besitzt in der derzeitigen Alpha-Version zu wenige Inhalte, die beispielsweise schon Rust zu Beginn seiner Early-Access-Phase bot. Dinosaurier können nicht dauerhaft gezähmt werden und ein rudimentäres Dorfleben lässt sich nur mit viel Willen zum Rollenspiel simulieren. Da helfen auch die Notwendigkeit des regelmäßigen Essens und die Tierwelt nicht weiter. Um wirklich länger fesseln zu können, muss das Projekt noch mehr motivierende und ausgereifte Mechaniken aufbieten. Jan Knoop



Aktuell steht nur ein Charaktermodell zur Verfügung, anpassbare Alternativen sollen folgen.

The Stomping Land

PRO / KONTRA

- ansehnlicher, aber noch recht steriler Grafikstil
- Jagd auf große Dinosaurier
- Dinos als Reittiere
- derzeit wenig zu tun
- nur eine Karte (Insel)
- überschaubarer Zoo an Dinos
- viele Features wie das Dinoreiten unfertig
- umständliches, wenig motivierendes Crafting



Interessanter Jurassic Park mit (noch) sehr wenig Inhalt.