

Grav

No Man's Planet



Das Weltraumabenteuer Grav versetzt die derzeit so beliebte Survival-Formel auf farbenfrohe Alienplaneten. Seit kurzem ist es als Early-Access-Fassung spielbar. Aber lohnt sich die Reise ins All schon jetzt? Von Sebastian Stange

Genre: Action Termin: 2015 Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

Seit dem Erfolg von Minecraft, DayZ oder Rust tauchen auf Steam immer neue Survivalspiele auf, und auch Grav ist auf dem Papier eine ziemlich geradlinige Kopie dieses aktuellen Erfolgskonzepts: Man nehme große, offene Spielwelten, verstreue massig Ressourcen darauf, bevölkere sie mit jeder Menge KI-Gegnern und einer Handvoll Spielern, dazu noch ein Crafting-System und fertig ist der Indie-Hit. Diese Formel wird bei Grav kurzerhand auf zufallsgenerierte Alien-Planeten verfrachtet, wo wir mit bis zu 31 Mitspielern ums Überleben – oder gegeneinander – kämpfen, Rohstoffe abbauen und uns immer bessere Ausrüstung sowie einen sicheren Stützpunkt aufbauen. Am Ende soll es sogar möglich sein, ein Raumschiff herzustellen und damit zu anderen Planeten zu fliegen. Beim Probespiel der neuen Early-Access-Version prüfen wir, was jetzt schon drin steckt.

Gelungener Look, unfertige Systeme
Zunächst einmal staunen wir. Über die farbenfrohen Welten mit ihren kuriosen Pflan-



Wer will, dass seine Basis die Angriffe von Aliens und Mitspielern übersteht, baut Laserzäune und Automatikgeschütze zur Verteidigung. Ansonsten sind eventuell viele Stunden Arbeit futsch.

zen, seltsamen Felsformationen und abwechslungsreichen Bioformationen. Optisch macht Grav schon jetzt was her, und insbesondere wenn die fremde Sonne über dem Horizont auf und untergeht, werden die Spielwelten in ein stimmungsvolles Licht getaucht. Auf den ersten Blick also ist uns Grav weitaus sympathischer als die düster-braune Survival-Konkurrenz. Doch noch ist das eigentliche Spiel sehr roh, der Einstieg wirklich mühsam. Da gilt es zunächst einmal Gegenstände zu finden, wo unser niedrigstufiger Charakter nicht sofort von den örtlichen

Wildtieren verputzt wird – gar nicht mal so einfach, ohne Kompass, Karte oder Minimap. Es folgt sterbenslangweiliges Ressourcensammeln und erst dann gewinnt Grav durch das Herstellen besserer Waffen, Rüstungen und simpler Gebäude an Reiz. Die Community ist obendrein sehr engagiert und hilfsbereit. Wären da nicht die fiesen Lags und Gameplay-Baustellen allerorten, wäre Grav schon in dieser frühen Fassung ein empfehlenswertes Abenteuer. Daher raten wir Ihnen, dem reizvollen Survivalspiel noch Zeit zum Reifen zu geben. **SST**



**Schick
ist es ja ...**

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Schon auf den ersten Blick hat Grav meine Sympathie gewonnen. Ich mag den Look der Alienwelten wirklich gern. So viel Farbe, so viel Fantasie! Doch um wirklich voranzukommen musste ich parallel zum Probespiel Guides lesen, und insbesondere zu Beginn des Abenteuers ist das ständige Abfragen von Ressourcen einfach zu monoton. Ganz zu schweigen davon, dass man insbesondere in der Anfangsphase schnell mal alle Besitztümer auf einen Schlag einbüßt. Muss diese Mechanik wirklich sein? Derzeit kann ich Grav also nur experimentierfreudigen und geduldrigen Spielern empfehlen. Aber es hat durchaus Potenzial. Nicht nur der schräge Look, auch Ideen wie unterschiedliche Alienarten, Bossgegner, Dungeons und KI-Questgeber wirken reizvoll, sind aber noch lange nicht korrekt integriert. Hoffentlich machen die Entwickler das Spielgefühl bald deutlich komfortabler und lösen den Spielverlauf von der etablierten Survivalformel. Grav hat nämlich das Zeug dazu, mehr als ein bunter Klon zu sein.



Das Zusammenspiel mit anderen ist derzeit noch etwas unbequem. Zwar sind die meisten Spieler kooperativ, die Teambildung funktioniert jedoch aktuell nur mittels Konsolenbefehl.