

Subnautica

DARF'S EIN BISSCHEN MEER SEIN?



Genre: **Action** Publisher: **Unknown Worlds Entertainment** Entwickler: **Unknown Worlds Entertainment** Termin: **23.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **noch nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Subnautica ist besser als jeder Strandurlaub. Das Untersee-Abenteuer zeigt, wie Singleplayer-Survival-Spiele funktionieren sollten.

Von Johannes Rohe

Es gibt auf unserer Erde in meinen Augen kaum faszinierendere Orte als die Ozeane. Wer unter die spiegelnde Wasseroberfläche blickt, entdeckt farbenfrohe Korallenwälder, verfallene Wracks, bedrohliche Abgründe und Kreaturen, die so bizarr sind, dass sie glatt von einem anderen Planeten stammen könnten. Ein Tauchgang ist demnach wie ein Ausflug in eine andere Welt. Wie muss es da erst in einem Ozean am anderen Ende des Universums aussehen?

Die Antwort gibt ein Survival-Abenteuer für Solisten, das mir bereits Mitte 2015, zu Beginn seiner Early-Access-Phase, in die Finger kam. In Subnautica tauchen Spieler in einem Alien-Meer ab, das mindestens ebenso schön und geheimnisvoll ist wie unsere. Nach einer langen aber vorbildlichen Entwicklungsphase lockt mich nun die fertige Fassung erneut in die Fluten. Und die



Ghost Reaper lauern in der Tiefe und können mir selbst in meinem widerstandsfähigen Krebsanzug gefährlich werden. Besser mal auf Abstand bleiben.

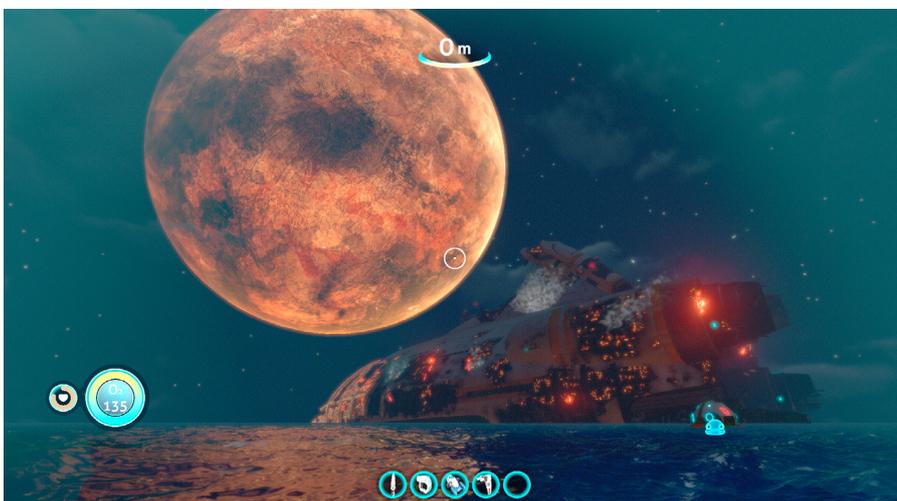
Faszination von damals hat nicht einen Deut nachgelassen. Im Gegenteil!

Ein Meer von Geschichten

Wenig überraschend ist die Grundprämisse von Subnautica gleichgeblieben, doch bei der Story und Inszenierung hat sich im Laufe der Early-Access-Zeit einiges getan. Beim

Spielstart erlebe ich nun, wie mein namenloser Protagonist in einer Rettungskapsel aus dem abstürzenden Großraumschiff Aurora auf einen unbekanntem Ozean-Planeten flieht. Die winzige Kapsel dient fortan als Ausgangspunkt meiner Abenteuer, die meiste Zeit paddle ich aber im und unter Wasser herum. Auf den Erkundungstouren durch die neue Zwangsheimat entdeckte ich regelmäßig Spuren anderer Besatzungsmitglieder sowie ehemaliger und aktueller Bewohner und komme dem Geheimnis des Planeten auf die Spur – über das ich an dieser Stelle aber nichts verraten will.

Subnautica schafft es, mir schon durch die Gestaltung seiner farbenfrohen Welt kleine Geschichten zu erzählen. Environmental Storytelling heißt das auf Neudeutsch. Beispielsweise stoße ich bei einem meiner Tauchgänge auf eine versunkene Fluchtkapsel. Das klaffende Loch in ihrer Seite macht klar: Die Insassen dieser Barke hatten weniger Glück als ich. Details liefert dann ein PDA mit einer Sprachaufzeichnung, praktisch die Black Box. So erfahre ich, dass einer der Passagiere mit einer Magnesiumfackel zu nah an der Treibstoffleitung herumgefuchelt hat. Schön blöd!



Der Tag-Nacht-Zyklus sorgt für eine wahnsinnig stimmungsvolle Beleuchtung. Im Mondschein ist das Wrack der abgestürzten Aurora zu erkennen.



Links die Seemotte, in der Mitte meine (kleine) Basis, rechts der Krebsanzug für die Tiefsee: Der Grundstein für neue Erkundungstouren ist gelegt.

Augen auf unter Wasser

Wracks sorgen aber nicht nur für Atmosphäre, dort finde ich auch nützliche Gegenstände (Nahrungsmittel, Medi-Packs, Leuchtfackeln) oder sogar Ausrüstungsteile, die ich scanne, um an ihre Baupläne zu kommen. Es lohnt sich, seinem Forschungstrieb nachzugehen und den weiten Ozean eifrig zu erkunden. Dieses Gefühl kennt man aus Spielen wie The Witcher 3 und The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Und tatsächlich ist Subnautica ähnlich gut darin, meine Neugier zu belohnen wie diese Open-World-Meisterwerke.

Die eigentliche Spielmechanik ist voll mit diesem Entdeckerprinzip verwoben. Je größer die Distanz zu meiner Rettungskapsel, desto tiefer wird das Meer. Im flachen Wasser rund um die Kapsel wachsen farbenfrohe Korallen, ganze Schwärme kleiner Fische ziehen ihre Bahnen, und grüne Alien-Seekü-

he lassen sich friedlich treiben. Wer sich weiter entfernt, stößt auf dichte Algen-schungel, sprudelnde Unterseevulkane und dunkle Höhlen voller fluoreszierender Pflanzen und Tiere. Wer dorthin will, braucht besseres Equipment: Effizientere Atemgeräte lassen mich länger und tiefer tauchen, ein Gleiter zieht mich flott durchs Wasser und mit einem Schutzanzug kann ich sogar das radioaktiv verstrahlte Wrack der Aurora relativ gefahrlos erkunden.

Atlantis als Eigenheim

Um die benötigten Teile herzustellen, sind neben den erwähnten Bauplänen die entsprechenden Ressourcen nötig. Zuerst ist alles noch simpel: Aus herumliegendem Schrott gewinne ich Titan, in Kalkablagerungen finde ich Kupfer, und Algen werden zu einer Art Gummi verarbeitet. Aus solchen Basisressourcen bastelt der praktische Fab-

rikator meiner Kapsel die ersten wichtigen Gegenstände.

Später steigt der Aufwand: Einige Rohstoffe sind selten, andere müssen zunächst weiterverarbeitet werden. Die Beschaffung einiger Materialien kann schon mal ganz ordentlich Zeit und Nerven kosten. Für ein Survival-Spiel hält sich der Grind-Faktor trotzdem in Grenzen. Doch aller Ärger verfliegt, wenn ich um mein erstes eigenes U-Boot,



In einer Höhle entdeckte ich eine verfallene Station. Hier lebte mal jemand! Was den Bewohnern wohl zugestoßen sein mag? Vielleicht verrät es mir das Spiel ja.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Zumindest im Disney-Film findet Arielle die Meerjungfrau an Land ihr Glück. Bei mir ist es andersrum. Subnautica ist das erste Survival-Spiel, das mich wirklich begeistert, weil nicht nur die Idee, sondern auch die Ausführung großartig ist. Das Erkunden des prächtigen Ozeans, das Sammeln von Ressourcen und das Verbessern meines Equipments greifen wie perfekt geölte Zahnräder ineinander.

Drumherum haben die Entwickler eine nette Geschichte gewoben. Die entwickelt sich zwar sehr gemächlich, lässt meine Neugier aber immer wieder aufflammen und verleiht dem offenen Spiel eine gewisse Struktur. In dieser Hinsicht hat Subnautica tatsächlich sehr viele Parallelen zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild. An dessen Genialität kommt Subnautica zwar nicht heran, dennoch haben Unknown Worlds hier ein hervorragendes Unterwasser-Abenteuer abgeliefert, das ich Entdeckernaturen nur empfehlen kann.



An Bord der Aurora komme ich nur mit dem richtigen Werkzeug weiter. Wertvolle Blaupausen sind der Lohn für meine Mühen.

die Seemotte, herumpaddle oder später eine Unterseebasis errichte und mich dabei fühle wie ein großwahn sinniger James-Bond-Bösewicht. Umso mehr, da ich von meinen Errungenschaften so unmittelbar profitiere. Dank meines neuen Schiffs muss ich von jetzt auf gleich nicht mehr alle paar Sekunden zum Luftholen an die Wasseroberfläche paddeln. Plötzlich steht mir zumindest gefühlt eine ganz neue und schier endlos erscheinende Untersee-Welt offen.



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Die meisten Survival-Spiele werfen mich kommentarlos in einen Sandkasten, schmeißen noch ein paar andere Spieler rein, und dann wird gesammelt, gebaut und sich gegenseitig auf die Rübe gehauen. Das ist eine erfolgreiche Formel, aber ich kann damit nicht viel anfangen, zumal dabei viel zu oft lieblose, halb fertige Cashgrabs herauskommen. Subnautica verzichtet größtenteils auf Kämpfe und komplett auf andere Spieler. Stattdessen gibt es eine handgemachte Welt, deren Erkundung Geheimnisse lüftet. Die Aussicht auf ein richtiges Finale weckt in mir zudem eine Hoffnung, die Open-End-Spielen meist abgeht. Die Hoffnung auf einen Abschluss und die damit verbundene Befriedigung am Ende einer Reise anzukommen. So schön der Weg auch ist, und das ist er in Subnautica, ich komme gerne irgendwo an.

Atemlos

Trotz des insgesamt gemächlichen Spieltempo schwebte ich in Subnautica stets in Lebensgefahr. In der See lauern Fleischfresser wie der Reaper Leviathan und noch deutlich größere Kreaturen. Und an Land, auf den wenigen Inseln und auf der Aurora fallen mich spinnenartige Monster an. Der Kampf gegen solche Viecher wird zwar nie zum zentralen Spielelement – dafür ist er auch viel zu plump gemacht – doch das Gefühl der Bedrohung sorgt für eine noch dichtere Atmosphäre. Wenn ich in die Finsternis der Tiefsee abtauche und sich im Licht der Scheinwerfer plötzlich ein riesiger Schatten regt, ist mein Adrenalinausstoß schnell bei 100 Prozent. Wer den Nervenkitzel liebt, spielt im Hardcore-Modus mit nur einem einzigen Leben. Alle anderen verlieren beim Tod nur einen Teil ihres Inventars.

Wer dagegen nur seine Fantasie ausleben möchte, kann im Kreativ-Modus ohne Einschränkungen (und Story) munter drauflosbauen. Im freien Spiel muss man übrigens auch nicht mehr auf Hunger und Durst achten. Im Vergleich zu anderen Genvertretern hält sich der Wiederspielwert jedoch in Grenzen. Die Spielwelt ist handgemacht, also immer gleich aufgebaut. Nach einem Storydurchgang weiß ich also, was mich wo erwartet und was ich wo finden werde. Die Menge an Equipment und Bauteilen ist zwar beachtlich, doch lange nicht so umfangreich wie etwa beim Überlebensschwertgewicht Ark: Survival Evolved. Und einen Mehrspielermodus gibt es nicht.

Doch gerade angesichts des günstigen Preises von nur 23 Euro geht das Gebotene aber mehr als in Ordnung. Deshalb kann ich mich den Worten der berühmten Hofkompo-

nistenkrabbe Sebastian nur anschließen: »Ja, uns geht's toll hier, ganz wundervoll hier unter dem Meer!« ★

SUBNAUTICA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon X2 5000+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3240 / AMD Phenom II X4
GeForce GTX 550 Ti / Radeon HD 7720
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



wunderschöne Unterwasserwelt
abwechslungsreiche Flora und Fauna
liebervoll gestaltete Geschöpfe
wechselnde Lichtstimmungen
heftige Popups und Texturnachlader

SPIELDESIGN



motivierende Spirale aus Crafting und Erkundung
Neugier wird belohnt
neue Items haben unmittelbaren Nutzen
kaum Leerlauf
Ressourcen-Grind kann nerven

BALANCE



mehrere Spielmodi mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad
gute Crafting-Übersicht
gelungene Spielerführung
angenehme Progression
gelegentlich Trial & Error

ATMOSPHÄRE / STORY



Handlung hält zur Erkundung an
Spielwelt erzählt eigene Geschichten
glaubwürdiges Biotop
U-Boot-Feeling
kleine Neben- und Hintergrundgeschichten in Textform

UMFANG



zahlreiche Bauteile und Deko-Objekte
große, lebendige Spielwelt
riesige Artenvielfalt
viel zu erkunden
Spielverlauf stets ähnlich

FAZIT

Ein wunderschönes Alien-Meer, ausgereifte Spielmechaniken und eine motivierende Rahmenhandlung. In Subnautica abzutauchen lohnt sich!

