

Survarium Ein solides Grundkonzept

by Drizzi - Mittwoch, Dezember 30, 2015

<http://drizzi.d-code.5cz.de/blog/2015/12/survarium-ein-solides-grundkonzept/820>

Heute habe ich etwas für all Jene unter euch die auf anspruchsvolle Shooter stehen und sich nicht ganz so leicht aus der Ruhe bringen lassen – Das free to Play Spiel Survarium. Survarium ist ein Spiel, welches bei mir sowohl Brechreiz als auch Spielfreude auslöst. Wie und warum diese gemischten Gefühle bei dem Spiel von [VOSTOK GAMES](#) entstehen, erkläre ich euch in diesem Artikel.

Der Entwickler

Survarium wird von der ukrainischen Entwicklerfirma VOSTOK GAMES produziert und Supported. Das Unternehmen setzt sich laut ihrer Homepage aus Entwicklerveteranen zusammen und möchte mit ihren aktuell einzigen Projekt “Survarium” vor allem ein wenig wach rütteln. So soll die Gewalt, Wissenschaft und die Beziehung zwischen dem Menschen und der Natur in Frage gestellt werden. Natürlich geht es dabei auch ums Geld verdienen, aber ich finde es immer sehr angenehm, wenn kleinere Unternehmen etwas gutes raus bringen und eine gewisse Message vermitteln möchten die, anders als bei EA, Blizzard oder Ubisoft, einfach nur aus “Fuck Bitches, make money” besteht. Das Kiewer Team besteht nun seit 2012 und ist mit dem free to Play Titel Survarium auf einem ... nun, sagen wir interessanten Weg.

Der Spieleinstieg

Wie bei jedem MMO, welches nicht ins Genre RPG gehört, kommt man ziemlich planlos in das Spiel an. Man erstellt seinen Account, schaut sich, sofern man kann und möchte, das Intro an und dann geht es auch schon mit den Tutorialmissionen los. Denkste.

Zunächst sucht man sich eine Fraktion aus, welche die Hauptwaffengattung beeinflusst. Anschließend startet man direkt in ein Onlinematch, welches jedoch mit Popups ein wenig erklärt wird. Weitere Informationen und Tipps werden, wie heutzutage fast schon üblich, gut sichtbar auf den Ladebildschirmen präsentiert. Und schon geht das geballer los. Naja... oder auch nicht.

Die Story

Ja, der Shooter hat eine Story. Äh. Irgendwoher sind Anomalien aufgetaucht, haben die Welt in eine Apokalypse gestürzt und du gehörst zu einer der wenigen Überlebenden. Diese haben sich zu Fraktionen zusammen geschlossen die sich, ähnlich wie bei Dying light, bekämpfen um.... Forschungspunkte zu erhalten o_O. Richtig gelesen. Wir kämpfen hier nicht um Lebensmittel, Waffen oder sonstige lebenswichtige Güter, sondern um die Erforschung der Anomalien zu nutzen. Diese Forschung hat allerdings keinerlei Einfluss auf die Fraktionen. Sie spielen ausschließlich auf der gespielten Karte eine Rolle.

Die Spielmodi

Schöne Sache, aber nichts neues.

Aktuell kann man vier Spielmodi aktivieren, in die man per Zufallsauswahl geschickt wird. Diese ist ebenso zufällig wie die Wahl der Map, was mich als Sniper natürlich ein wenig ankotzt... Man hat keinerlei Einfluss auf die Wahl der gespielten Karte, einzig die Spielmodi kann man beeinflussen, in dem man bis zu zwei ungewollte Modi heraus filtert. In meinem Fall sind dies "last man Standing" und "Battery retrieval".

Battery Retrieval

Vergleichbar mit einem capture the Flag. Nur dass die Flagge an einem zufälligen Punkt irgendwo auf der Karte spawned. Und leuchtet. und dich langsam tötet. Lustiger Spielmodus. Ich habe ihn nur einmal gespielt und dann deaktiviert. Liegt aber an meiner Fraktion (Dazu später bei den Tipps mehr).

Research

Der "(gefühlte) Hauptspielmodus neben Deathmatch. Im Forschungsmodi sind die meisten Fraktionspunkte zu holen. Diese sind notwendig um neue Waffen von deiner Fraktion angeboten zu bekommen. Quasi FraktionsEXP. Hierbei handelt es sich um ein typisches capture Point Modell. Man kämpft um Forschungsstationen, welche aussehen wie kleine Radarfunkgeräte, und erobert diese. Je mehr man der drei auf der Map verteilten Punkte hält, desto schneller füllt sich die Forschungsanzeige deines Teams auf 100%. Dabei ist es vollkommen uninteressant welche Fraktionen in deinem Team vertreten sind, was die Story die ich eingangs erwähnt hatte irgendwie obsolet macht. Das Team, welches nach Ablauf der Zeit (15 Minuten) die meisten Forschungspunkte hat oder zuerst 100% erreicht gewinnt.



Team Deathmatch

Naja. Was soll man dazu sagen? Deathmatch eben. Battlefield und Star Wars Battlefront 2 lassen grüßen.

Jedes Team hat zu Beginn des Spiels X Verstärkungspunkte, wobei die Menge variieren kann. Bei jedem Abschuss verliert das Team des getöteten einen Verstärkungspunkt. Das Team mit den meisten Verstärkungspunkten am Ende des Matches oder das Team, welches die Verstärkungspunkte des Gegners zuerst auf 0 bringt gewinnt.

The Last Stand

Ein Spiel nach dem KO System. Mario Kart hatte diese Spielart "berühmt" gemacht, aber auch Need for Speed hatte es adaptiert.

Hier geht es um Punkte. Und zwar um viele. Alle X Sekunden wird der Spieler mit den wenigsten Punkten eliminiert und in die Zuschaueransicht versetzt. Dort kann man verweilen oder aber das Match ohne weitere Bestrafung verlassen. Tötungen geben Punkte, Teamkills und eigene Tode führen dazu, dass man Punkte verliert. Wer am Ende noch steht ist der Sieger. Nunja. Ich habe es eine Runde lang gespielt und dann aus meiner Matchmakingliste entfernt. Nicht weil der Modus schlecht ist (Ich finde die Umsetzung eigentlich ganz gut) sondern... naja. Später...

(Angekündigt) Free Play Mode

PvE-mode is in development and not yet available. This mode combines elements of research, confrontation between players and survival in a hostile world. You will be able to perform faction missions, participate in random events and explore the map in search of valuable items.

Klingt sehr nett. Ob das auch so umgesetzt wird kann ich nicht sagen. Die Spieler sind zumindest heiß drauf.

Die Fraktionen in Survarium

Ich möchte hier nicht auf die einzelnen Fraktionen eingehen, da sie sich im Grunde nur in allerlei Einzelheiten unterscheiden. Eine Ausnahme sind die Scavenger. Diese sind die "Sniper" in dem Spiel. Dies aber auch nur, weil sie zuerst aus dem Shop ein Scharfschützengewehr kaufen können. Nachdem sie sich 5 Gruppenlevel (Im Vergleich dazu, mein Charakterlevel ist 21 gewesen) durch die Maps gestorben haben! Wie gesagt, es gibt vier Fraktionen: Scavengers, Black Market, The Renaissance Armee und the fringe Settlers. Sie unterscheiden sich nur in der Wahl der (Start)Waffen und man kann zwischen ihnen hin und her wechseln. Soweit ich das bisher getestet habe, kann man allerdings auch hochlevelige Waffen der anderen Fraktionen verwenden um schnell die neue Fraktion hoch zu leveln. Dazu gleich mehr im Matchmaker. Die Unterschiedlichen Waffen liegen eigentlich nur in: Einzelfeuergewehr, Schnellfeuergewehr, Shotgun und Uzi. Natürlich haben die einzelnen Fraktionen auch passive Vor- und

Nachteile. So kann ein Scavenger beispielsweise nicht wirklich viele Kugeln vertragen, wohingegen ein Black Market Mitglied keine Artefakte verwenden kann.

Matchmaking

OH MY FUCKING GOD! Es ist so scheiße anstrengend sich immer und immer wieder über diesen gequirkten Haufen Scheiße aufzuregen den man da ins Team bekommt. Nun, leider ist das mittlerweile bei allen Spielen so aber Survarium hat es wirklich geschafft dem ganzen noch die Krone aufzusetzen.

Wie gesagt, es gibt relativ wenig Auswahl im Matchmaker. Es ist wie in League of Legends. Du klickst auf "los" und das Spiel sucht für dich nach zu startenden Matches. Leider gibt es hier nur ausgesprochen wenige versteckte Funktionen und Optionen, sodass man nur die gewünschten Spielmodi ein wenig eingrenzen kann.

Der Matchmaker geht dabei wie folgt vor: Er schaut auf euer Ausrüstungslevel, welches durch eure getragene Ausrüstung definiert wird. Findet er auf eurem Level nichts (was ab Level 2 eigentlich immer der Fall ist), sucht er auf den Leveln +-1. Das ist an sich nicht schlecht, für kleinere Spieler aber Fatal.



Als Beispiel: Mein Scavenger ist gerade auf Ausrüstungslevel 5. Ich habe gerade mit Freude mein erstes richtiges Scharfschützengewehr erhalten. Natürlich findet der Matchmaker kein Match. Also sucht er nach den Leveln 4-6. Problem! Scavenger des Ausrüstungslevels 4 haben noch KEIN Scharfschützengewehr, aber alle Nachteile die ein Scavenger hat. Das bedeutet, dass sie Freiwild für alle sind, die eine etwas bessere, schnellere oder schlichtweg größere Waffe haben. Findet der Matchmaker auch hier nichts, sucht er weiter auf Level 3-7. auch hier findet er meistens nicht genügend Spieler. Am Wochenende oder gegen 18:00 Uhr hat man meist Glück und er findet etwas, aber das ist eher selten. Die nächste Stufe ist nun also Level 2-8. Man kann sich vorstellen wie das aussieht. Auf Ausrüstungslevel 2 (Also Tier 2) haben alle Fraktionen keine wirklich brauchbare Waffe gegen ein richtiges Scharfschützengewehr oder die AK47 bzw. AKM Maschinenpistole. Die werden einfach weg geholt. Um den Wahnsinn Perfekt zu machen sehe ich oft genug, dass mein Matchmaker nach Level 1-9 oder 0-10 sucht. Tier 10 gegen ein Tier 0. hm... also gerade das Spiel installiert und du darfst gegen Spieler spielen, welche nicht nur mehr Erfahrung als du haben, sondern auch noch um einiges bessere Waffen. Das Frustrisiko ist hier enorm. Hinzu kommt, dass die Karten so gestaltet sind, dass man schon ein sehr genaues Auge haben muss, oder aber die Karte bereits sehr häufig gespielt haben muss, um getarnte Gegner schnell ausfindig zu machen. Da hat man als Anfänger so gut wie keine Chance. Vor allem dann nicht, wenn ein Scharfschütze von der anderen Seite der Map aus deinen Kopf zerfetzt, nur weil du

versehentlich einen Schritt zu weit nach Links gegangen bist.

Anomalien und Artefakte

Wie bereits erwähnt waren es Anomalien die die Welt in die Apokalypse gestürzt haben. Das ist mal eine angenehme Abwechslung vom nuklearen Fallout und den Zombies. Diese Anomalien haben allerdings den Nachteil, dass sie random irgendwo auf der Map spawnen können. Vorzugsweise in Durchgängen und deinem favorisiertem Sicherungsspot für die Flanken.

In Survarium fügen Anomalien eurem Spielcharakter bei geringer Nähe kontinuierlich Schaden zu und führen schnell zum Tod wenn man nicht aufpasst. Ein versehentliches Hineintappen ist jedoch nicht möglich, da eine Art Geigerzähler die Nähe zu einer Anomalie recht lautstark anzeigt.



Diese spawnen auch nicht einfach so, sondern sind zunächst als kleine leuchtende Kugel auf dem Boden zu erkennen. Bevor die Strahlung aktiv wird, expandiert diese Kugel explosionsartig bis zu ihrer maximalen Größe und lässt einem noch ca. 2 Sekunden Zeit von dort zu verschwinden bevor der Schaden einsetzt.

Man kann diesen Schaden durch Skillpunkte und Ausrüstung reduzieren. Dazu allerdings mehr beim Thema Ausrüstung. Hat man eine Reduktion von mindestens 15% Schaden oder eine Immunität gegenüber der Strahlung, lohnt es sich diese Anomalien einzusammeln. Ja, man kann sie einsammeln.

Da man dafür allerdings relativ lange gut sichtbar an einem Fleck stehen muss, ist diese Funktion mit Vorsicht zu genießen. Vielleicht ist dies auch der Grund, weshalb das Spiel diese Funktion nicht in einem Tooltip oder im Ladebildschirm anzeigt.

Hat man eine Anomalie eingesammelt, erhält man ein Artefakt welches euch wahlweise aktive Boni oder passive geben kann. Diese behaltet ihr auch nach dem Match.

Ausrüstung und Items

Alle Ausrüstungsgegenstände könnt ihr aufwerten. Dabei habt ihr die Wahl bei jedem “Wurf” einen von drei möglichen Aufrüstungen auszuwählen. Treffsicherheit, Reichweite, Rüstungsschutz etc. Diese können bis zu einem gewissen Prozentsatz aufgewertet werden.

Jeder Ausrüstungsgegenstand kann bis zu drei mal aufgewertet werden und kann bis zu drei zusätzliche Stats erhalten. Rüstet man also zwei mal die Reichweite nach, so kann man einen Bonus in eine weitere investieren. Oder aber man rüstet die Reichweite nur einmal auf und erhält die Möglichkeit drei Boni zu haben.

Die Gegenstände können eigenständige Boni besitzen. Diese erhält man allerdings nur bei Gegenständen, welche man nach Abschluss einer Map bekommen kann. Diese Boni erhöhen meist den Munitionsvorrat, die Einsetzbaren Medikits und ähnliche Erweiterungen.

Die Munition und Medikits, sowie Granaten sind im übrigen nicht unlimitiert. Man muss Magazine, Medikits und Granaten im Shop für Spielgeld kaufen und kann diese dann in einem Match verwenden. Hat man also meinetwegen 14 Medikits gekauft und verwendet in einem Match 14 Stück, hat man beim nächsten Respawn keine weiteren Medikits mehr. Ebenso verhält es sich mit der Munition. Ist diese verbraucht, hat man ein Problem. Da schützt einen auch der Respawn nicht. Dann muss man sich zur Versorgungskiste kämpfen und dort Munition nachkaufen. Diese wird nach dem Match automatisch von eurem “Sold” abgezogen. Man sollte also immer darauf achten alles notwendige mehrfach im Inventar hat.

Skill und Level System

Aktuell gibt es drei verschiedene Level auf die ihr ein Auge halten müsst.

1. Das Charakterlevel ist in Survarium das RPG Element. Mit steigendem Level erhaltet ihr Skillpunkte, die ihr für Anomalie-Immunität, Waffenbeherrschung und ähnliches ausgeben könnt. Im Waffentree könnt ihr später dann anstelle der Nebenwaffe eine weitere Hauptwaffe mit nehmen.
2. Das Ausrüstungslevel. Dieses Definiert in Survarium dein Matchlevel. Es kann also sein, dass du mit schwacher Ausrüstung trotz Maximallevel in ein sehr kleines Match gesteckt wirst.
3. Das Fraktionslevel. Dieses wirkt sich auf den Shop aus. Je höher dein Fraktionslevel, bzw. dein Ansehen bei der Fraktion, desto bessere Waffen und Gegenstände kannst du im Shop kaufen. Dies bedarf meiner Meinung nach noch einiger Anpassungen.

Tarnung

Im Gegensatz zu Call of Duty, Battlefield und anderen “Action-Shootern” ist Survarium unglaublich

tarnlastig. Auch wenn dies die meisten Spieler auf niedrigerem Level noch nicht ganz verstanden haben. Es gibt eine gewisse Lernkurve die jeder Spieler durchschreitet.

Ein Scharfschütze kann offen in der Pampa oder sogar neben dir stehen und du würdest ihn nicht einmal sehen. Das hat weder mit aktiven Skillssystemen oder schlechter Grafik zu tun sondern schlicht mit dem Design des Spiels. Die Ausrüstung der Charaktere ist farblich anpassbar, sodass man in MTP, Multicam, Desert DPM etc. oder schlicht in Erdtönen herumlaufen kannst. Solltest du dich nicht oder nur sehr langsam bewegen, hat der Gegner nur aus erhöhten Positionen auf bestimmten Maps eine Chance dich zu entdecken. Allerdings bist du überall ungeschützt. Die Maps sind so ausgelegt, dass du keine Chance hast aus einer Position heraus alles im Blick zu haben oder nach hinten hin abgesichert zu sein. Hier bietet es sich an im Team zu spielen.



Wo ist mein Gegner?!

Aber Achtung! Für den Gegner gilt das selbe wie für dich. Wenn du Pech hast, siehst du den Sniper erst wenn sein Mündungsfeuer auf dich gerichtet ist.

Unglücklicherweise kann man nicht vorhersehen welche Map man spielt. Somit kann man auch nicht sagen welche Farbe man am ehesten anlegt. Da es noch keine Wüstenmap gibt, kann man die Desert Farben erst einmal zuhause lassen. Ich persönlich habe zwei meiner drei möglichen Ausrüstungsprofile identisch angelegt, diese jedoch unterschiedlich gefärbt. Einmal in Schwarz und einmal in Oliv. Läuft eigentlich ganz gut damit.

Tipps und Tricks

- Spielt Survarium immer mit Sound! Am besten mit gut abdichtenden Kopfhörern. Es ist enorm schwierig die Gegner zu sehen und so bringen euch Schuss,- und Schrittgeräusche immer einen Schritt weiter als den Gegner.
- Auch wenn ihr einen Scharfschützen wollt, startet nicht mit dem Scavenger. Es versaut euch den Spaß. Diese Fraktion ist als Starter allen anderen Fraktionen grundsätzlich unterlegen. Gerade wenn ihr ein paar Ausrüstungslevel gemacht habt, werdet ihr feststellen, dass ihr ein Problem habt. Eure Waffe, ein normales Gewehr, muss nach jedem Schuss nachgeladen werden. Dies wäre an sich kein Problem wenn das Ding auch treffen würde! Oder was töten! Eine kurze Rechnung: Ein Charakter hat 100 hp als Basis ohne Rüstung. Trefft ihr ihn günstig, hat eure Waffe auf 60m

100 Schaden verursacht. Hat er aber auch nur ein paar Schuhe an, so hat er 5 Rüstungspunkte und ihr macht... Genau. 95 Punkte Schaden. Ihr müsst nachladen -> euer Gegner weiß wo ihr seid und Römms. Ihr seid Schaschlik. Das dürft ihr dann die gesamten 45 Matches lang machen die es braucht um die erste wirkliche Waffe zu erhalten. Damit aber nicht genug. Bis zu diesem Level werdet ihr von euren Gegnern folgende Waffentypen hassen lernen: Die AKM und die AKS. Schnellfeuerwaffen mit einer Genauigkeit die an die eures Gewehres heran kommt und mit Boosts sogar noch besser ist! eine Schussrate von 360 Kugeln die Minute und einem Grundschaden von 25. Aber mit der selben Reichweite wie euer Gewehr! Nur mit größerem Magazin. Ihr seht also euren Gegner, schießt und verfehlt. Obwohl euer Fadenkreuz (Bzw. Kimme und Korn) auf dem Kopf des Gegners geklebt hat. Ihr seht euren Einschuss 2 Meter hinten Links beim Gegner. Dieser dreht sich um, zielt kurz und drückt kurz ab. Ihr kassiert 4 Headshots die ausreichen, da ihr Bonusschaden von Schusswaffen bekommt. In einem Shooter... Total Sinnvoll. Die Zweite Waffengattung ist das Gewehr. Jaha. Eine Garand. 5-6 Schuss im Magazin, Halbautomatisch mit gleicher Reichweite und mehr Basisschaden als euer so genanntes "Scharfschützengewehr". Dann gibt es noch das Vollautomatische Schrotgewehr mit einer Reichweite von 40 Metern. Dazu sage ich dann mal nichts mehr... Ihr seht also, es lohnt sich zunächst eine andere Fraktion zu spielen, bis ihr eine brauchbare Waffe habt um wenigstens ein paar Kills pro Match zu machen. Sonst braucht ihr ewig bei den Fraktionsleveln.

- Spielt vorsichtig. Auch wenn es nicht so aussieht, aber Survarium ist mehr ein Deckungs,- als ein Actionshooter. So manch ein möchtegern-Rambo mag in einem eurer Matches eine Menge Kills und wenig Tode erlitten habe, aber im nächsten Match sieht das dann wieder ganz anders aus. So geschehen gestern: Ein Spieler, dessen Name nicht "NWorez" ist, konnte in meinem Team mit einem Score von 36/4 aus dem Match gehen. Das Spiel darauf war er in meinem Gegnersteam und ging mit einem Score von 6/22 aus dem Spiel. Das kostet einiges an Ingamewährung für die Reparatur der Gegenstände.
- Achtet beim Verbessern der Ausrüstung darauf, dass ihr nur den markierten Verbesserungspunkt erhaltet und nicht alle drei angezeigten. Ich habe viele sehr gute Ausrüstungsverbesserungen verloren, weil ich dachte, dass alle drei einfach so übernommen wurden.
- Schreibt nicht! Nutzt den Sprachchat und den auch nur dann wenn ihr euch mit eurem Team absprechen wollt und könnt! Flamen bringt wenig und führt nur dazu, dass ihr euch selbst in Rage schreibt. Die Community ignoriert euch sowieso weil die meisten euer englisch nicht verstehen.
- Habt ihr Angst vor Russen, dann installiert das Spiel besser nicht.
- Solltet ihr Lags haben, so wählt im Matchmaking die Server RU und NA ab. So habt ihr nur noch die EU Server zur Auswahl. das Matchmaking mag etwas länger dauern, aber dafür habt ihr dann einen stabilen Ping.
-

Pay to win! Oder doch nicht?

Einige Spieler in Survarium, gerade im Ausrüstungsbereich Level 4-6 beschwerten sich darüber, dass die Cashwaffen so unglaublich stark sein sollen. Mir persönlich ist es noch nicht aufgefallen. Das mag aber auch daran liegen, dass mir im Grunde einfach jede Waffe bis vor kurzem Haushoch überlegen war. Ich habe dennoch die Stats der Waffen einmal verglichen und festgestellt, dass die Cashshopwaffen tatsächlich in diesem Levelgebiet die meisten statistischen Differenzen zu den Spielgeldwaffen aufweisen. Im richtigen Match macht das aber nur wenig aus, da ein Körperschuss mit keiner

Waffenvariante ausreicht jemanden zu töten und ein Headshot mit beiden Waffenarten eher... nun. tödlich ist. Im hochstufigem Bereich sehen die Stats schon sehr ähnlich aus. die Spielgeldwaffen sind fast ein Drittel stärker als die Cashshopwaffen der jetzigen Generation und die Cashshopwaffen bieten eigentlich nur eher kosmetische Vorteile. Einige sehr übertriebene Variationen gibt es zwar, aber da ist die Grundversion der Waffe an sich bereits so stark, dass das ganze einfach nur ins Lächerliche gezogen wird. Außerdem kostet eine solche Waffe locker mal um die 30€, sodass der Andrang in den Shop zumindest in der Betaphase gemäßigt bleiben dürfte.

Fazit

Survarium ist ein Spiel mit vielen Höhen aber auch vielen Tiefen. Viel ist Ausbau und Verbesserungsfähig und vieles ist tatsächlich eine sinnvolle Innovation. Da sich das Spiel aktuell in der Betaphase befindet, werden sicherlich noch einige Optimierungen vorgenommen werden. So kann unter Umständen auch das Systemhungrige Spiel ein wenig besser mit schwächeren PCs harmonieren. Aktuell sind die Hardwareanforderungen für Casualspieler doch recht hoch.

Ein enormes Problem ist die Frustrationsspirale. Ein schlechtes Match nach einem schlechten Match und man ist so frustriert, dass man im nächsten Match einfach nur verlieren kann. Die Möglichkeiten der Gegner scheinen teilweise einfach nur unglaublich unfair. Das zeigt sich gerade dann, wenn man keine fünf Meter aus dem Spawn raus laufen kann ohne schon wieder von einem dieser Gronks umgenietet zu werden. Man macht zwar genügend Schaden am Gegner und weiß, dass er blutet und somit innerhalb der nächsten Sekunden zu eurem Kill wird, aber dann kommt einer eurer Teammitglieder um die Ecke, furzt mal kräftig und der Kill geht auf sein Konto. Na Danke. Das ist natürlich immer dann ärgerlich, wenn man wirklich jeden Kill braucht, wie in einem Deathmatch...als Scharfschütze...auf einer Map die nicht für Scharfschützen ausgelegt ist. Nunja. Da spricht der Frust der Levelphase aus mir. Aber mein Frust soll euer Vorteil sein, denn nun wisst ihr, dass ihr zwar Scharfschützengewehre bekommen könnt (Auch bei den anderen Fraktionen, was ich sehr merkwürdig finde), diese aber besser nicht als erstes auswählt.

Das Schadensmodell und die Selbstregeneration ist fair gestaltet und so kann man auch ohne Echtgeldausgaben ohne weiteres ein paar schöne Spielstunden verbringen.

Abschließend sei noch gesagt, dass sich das Spiel noch nicht als "Hauptspiel" eignet. Dazu ist es zu verbuggt und es gibt noch zu viele Ungereimtheiten. Einige Cheater rennen wohl in dem Spiel rum, aber diese werden sehr schnell von den Admins aussortiert. mir persönlich ist in den zwei Wochen in denen ich nun Spiele noch keiner unter die Augen getreten. Fun Fact: Sie werden nur sehr selten als Hacker bezeichnet. Es sind immer Cheater. Mich macht das Stolz! Die Community ist aktuell noch recht unverbraucht, auch wenn man in den Matches selber häufig mit Englischhassern zu tun hat.



Wie in jedem Onlinespiel bietet es sich auch hier an mit Freunden oder in einem Clan zu spielen. Aber auch Einzelkämpfer kommen relativ gut voran solange sie sich ein wenig auf das Spiel einlassen. Supportfäden und Guides gibt es nur sehr begrenzt, da es sich aktuell noch nicht wirklich lohnt. Der Vorteil: Die Updateverzögerung. Über Weihnachten kamen zwei Mini Patches raus, höchstwahrscheinlich um die Trainer der Cheater unschädlich zu machen. Ansonsten ist das Spiel nur mit großen Updates versorgt bei denen in der Vergangenheit nur begrenzt Bugs über einen Hotfix ausgebügelt werden mussten.

Im Großen und Ganzen handelt es sich bei Survarium also um ein solides Grundkonzept bei dem einige Kinderkrankheiten aus der Beta entfernt werden müssen. Vollpreistiteln wie Battlefield macht das Spiel aufgrund des Contents zwar keine Konkurrenz, jedoch ist es eine sehr angenehme Alternative und eine schöne Abwechslung zum typischen “Ich baller alles weg” Shooter wie Call of Duty.

Nachwort

Gegebenenfalls werde ich für die ein oder andere Karte einen Guide oder ein “Best Practice” erstellen. Dafür muss das Spiel mich allerdings lange genug fesseln. Sollte Survarium weiterhin ein guter Free to Play Shooter sein, werdet ihr hier sicherlich noch etwas von dem Titel lesen.

Wie sieht es bei euch aus? Kennt ihr das Spiel oder jemanden den das Spiel Survarium interessieren könnte? Wenn ihr Interesse an dem Spiel habt und es euch installiert habt, dann gebt mir doch bitte kurz Bescheid wie gut das Spiel bei euch läuft damit ich die Systemanforderungen in der Praxis noch nachtragen kann.