

Reality-Check: Wie realistisch ist Green Hell?

MIT MEINEM FREUND AUF DER EINSAMEN INSEL™



Wir überprüfen gemeinsam mit einem Survival- und Naturfreund, ob Green Hell realistisch ist.

Wie realistisch ist Green Hell? Unser Autor Alex hat zwar nicht den besten Experten der Welt an der Hand, es ist nur ein guter Freund mit Outdoor-Faible, aber dieser Text offenbart mehr über das Wesen einer Wanderung in der Wildnis als jeder Besuch in einem Nationalpark. Von Alexander Krützfeldt

Ich habe einen Freund. Das schreibe ich hier deutlich und mit aller gebotenen Vehemenz, damit der Redaktion klar wird, dass ich nicht isoliert zu Hause sitze und Oberstromleitungen fotografiere. Nur weil der Verdacht aufkam. Ich habe also einen Freund, und dieser Freund möchte in diesem Text Malte heißen; er bekniert mich seit Jahren, mit ihm in die Sächsische Schweiz zu fahren, um dort in Höhlen neben Spinnen zu schlafen und von Campinggeschirr zu essen. Ich bin nicht sicher, ob das Verlorengehen bei gleichzeitig wirklich guter Aussicht darüber hinwegtäuschen kann, dass man Kellerasseln im Haar hat. Irgendwann habe ich gesagt: Malte, spielen wir stattdessen das Early-Access-Survivalspiel Green Hell, da verläuft man sich auch, aber niemand muss sich einen Schlafsack teilen; außerdem könnte das so eine Art Test sein. Wir könnten üben und sehen, ob wir danach noch Freunde sind. Mal-

te sagte etwas, und es klang wie ein enttäuschtes »Ok«. Und da sind wir nun. Es ist Dienstagabend, wir landen mit einem Kanu an unserer Einsamen Insel™ an, es ist noch sonnig, unser Protagonist stöhnt, greift ein Seil und erklimmt ein Plateau – da stehen wir nun und vor uns: nichts als Dickicht.

»Das sieht voll realistisch aus«, sagt M. Er hat für den Notfall ein Notebook neben sich stehen. Für Google, weil es erstaunlich wenig Erklärungen gibt in dem Spiel, und außerdem brauche man das Handy auch mal für Routen und GPS. Finde ich nicht. Wenn Survival, dann doch bitte mit der Aussicht auf den nahenden Tod, sonst könnte man auch – beispielsweise – mit dem Rollkoffer nach Berlin fahren.

Auszug aus dem Reiseführer

Ein paar Fakten zum Warmwerden: Green Hell ist ein sogenanntes realistisches Survi-

valspiel: Wir verirren uns im Amazonas-Dschungel – als Buchautor, was bedeutet, wir haben zum praktischen Leben kaum etwas beizutragen, unsere Hände haben nie wirklich gearbeitet.

Anfangs ist da noch eine Frau, später ist die Frau dann plötzlich weg, Gott sei Dank, sie hat uns durchgehend therapiert und sich in Andeutungen geübt, was mit wahlweise uns oder der Umgebung nicht stimme.

Und dann sind da Gefahren: Wassermangel, Nahrungsmangel, Tiere, Pflanzen, Pilze, Jaguare, Krokodile, verschiedene Formen von Gestrüpp, lose Bodenplatten, zu viel Licht, zu wenig Licht, Eingeborene, die sich Knochen auf ihre Körper malen. Was Eingeborene eben so machen, wenn sie keine ausbeuterischen Jobs haben (müssen).

Der Amazonas ist übrigens der zweitlängste Fluss der Welt und wütend auf den Nil, weil der mindestens 200 Meter länger



Green Hell ist ein Survival-Simulator. Statt Dinos und Fahrzeuge gibt es hier nur: Tiere, Gestrüpp, Eingeborene und viele, viele Strecken zu Fuß.



Die Grafik ist dabei Aufmachung und Hindernis: Wetter- und Tag- und Nacht-Wechsel machen den Dschungel noch undurchdringlicher.

ist und das Rennen gewonnen hat, und der Amazonas sagt das, was Flüsse so sagen, wenn sie keine Skills haben, um Erster zu werden; dass es eben auf die inneren Werte ankomme und man mit deren Leben auch nicht tauschen wolle. Was natürlich Quatsch ist und schlicht Selbstbetrug. So. Das muss aber zum Thema Flussneid reichen.

Zusatz: Neben Lebensenergie verliert man in Green Hell auch geistige Gesundheit, das kennt jeder, der schon mal einen festen Job, ein Kind oder eine Beziehung hatte, ist aber gleichzeitig – also zusammen mit dem Sich-mit-Knochen-bemalen – ein wichtiger Indikator dafür, dass wir vom Wahnsinn hier im Dschungel und auf der Insel offenbar nicht allein betroffen sind.

»So«, sage ich. »Du bist der Experte. Was machen wir jetzt? Wie sieht so eine Wanderung aus?«

»Wir folgen dem Weg und sehen uns alles an«, sagt M.

Gut. Finde ich zwar zu erwartbar, aber okay.

Rein in die grüne Hölle

Vögel kreischen. Lianen hängen von Bäumen, wir streichen sie weg. Tiere in Bodennähe machen Verdauungsgeräusche. Als erstes suchen wir einem Unterstand für die Nacht. Falls es regnet. Eine Höhle oder so, meint M. »Hobo Blues« mit Bäumen und Sträuchern. Wir schlagen uns durchs Dickicht, das Dickicht schlägt zurück, wir holen uns erste Schrammen. Eine Art Tagebuch sagt uns, dass wir bei »Schrammen/Kratzen« einen Verband anlegen müssen. Dafür muss man jetzt natürlich nicht extra Hausarzt sein, bei Green Hell sollte man aber ständig narzisstisch seinen Körper betrachten. Das Leben der Generation Instagram. Hier allerdings: An Beinen und Armen sammeln sich alle Verletzungen, Ausschläge, Egel sowie ovale Würmer unter der Haut. Wir sind also praktisch ein laufender Wirt.

Wir stoßen auf ein Camp. In dem Camp befinden sich viele gute Dinge für uns, obwohl es aussieht, als wenn fünf Verrückte eine Meth-Küche am Bahnhof saniert hätten. Aber da ist zum Beispiel ein Poster, auf dem steht, dass wir nur in den Baumkronen sicher sind. Okay, wir können nicht klettern. Und es gibt Dosen mit potenziell überle-

benswichtigem Inhalt, die man aber dummerweise nicht essen oder anklicken kann. Willkommen im Dschungel.

Zwischen Faszination und Langeweile

Es regnet schlagartig los. Bestimmt kein dynamischer Tag-Nacht- beziehungsweise Wetterwechsel, sondern dramaturgisch geskriptet. Auf Expeditionen muss man immer Sachen in Notizbücher schreiben, sonst glaubt einem keiner, daher notiere ich in meinem kleinen, roten Block »Dienstag, 26. Februar. Stimmung ist weiterhin gut.«

»Hier ist es wenigstens warm!«, sagt M.

Über die Möglichkeit von Kälte habe ich bisher nicht nachgedacht.

»Einmal war ich in der Sächsischen Schweiz. Viel Schnee, saukalt. Da habe ich meine Sachen wieder eingepackt und musste mit dem 20-Kilo-Rucksack ziemlich schnell zum letzten Bus laufen, damit ich nicht erfriere.«

»Wie weit war die Bushaltestelle entfernt?«

»Zehn Kilometer. Bei vollständiger Dunkelheit.«

Notiere mir in mein Tagebuch: Bei Unternehmungen mit M. immer fragen, wie weit der nächste Bus entfernt ist.

Wir haben auch ein richtiges Logbuch – und das zeigt: zurückgelegte Kilometer: 0,8, dabei erbrochen: 0 Mal. Wir haben uns also, so sehe ich das, auf den ersten 800 Metern (noch) nicht erbrochen, das ist sicher eine

Art Erfolg, und im Übrigen auch genau das, was ich mir unter einer Wanderung vorstelle. M. bewundert Pflanzen, Vögel, den Sonnenuntergang, das Lichtspiel, was Leute so bewundern. Ich langweile mich zu Tode. Dabei betrachte ich M. Er ist ein wundervoller Vater. Jedenfalls spielt er stundenlang mit seinen Kindern, isst am liebsten Pizza, am zweitliebsten Ofen-Canneloni aus der Verpackung, er würde mit seinem Einkaufsverhalten gerne den lokalen Fischhandel mehr unterstützen, weiß aber auch nicht.

Und Leute, die gute Väter sind oder wären, aber meinen, sie möchten dabei gleichzeitig nicht das Archaische verlieren, gehen vorrangig Biken, Wandern, Kanufahren und tragen Jacken und Lieblingshosen von The North Face/Jack Wolfskin*/Fjällräven.

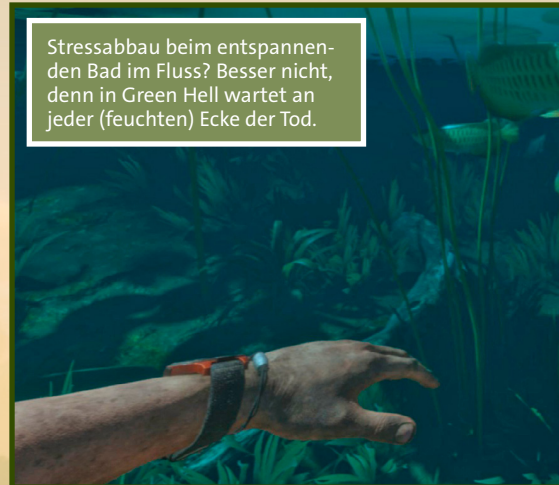
Vor lauter Gedanken und weil ich dabei umherwandle, trete ich unachtsam in einen Ameisenhaufen, bekomme Ausschlag, denke, na, das bisschen Ausschlag, Leute, Leute, das geht von allein weg. Geht dann aber nicht, im Gegenteil: Ich bekomme einen Schwächeanfall, sinke ins Gras, schlafe unfreiwillig ein – und während ich schlafe, beißt mich a) irgendein Scheißtier und ich bekomme b) im Schlaf plötzlich Fieber und sterbe. Ich sage M., dass das total unrealistisch ist, M. hat aber das Tier gegoogelt, ich lese seine Beschreibung bei Wikipedia und sage dann doch »Na gut«.



So viel Content gibt es noch nicht, aber unser Logbuch zeigt uns trotzdem ganz brav, was wir bauen können: Feuer, Fackeln, Waffen und Hausteile.



Bei Green Hell müssen wir uns immer wieder selbst betrachten: An Armen und Beinen sammeln sich Egel, Ausschlüge, Verletzungen und ziemlich fiese Würmer.



Stressabbau beim entspannen den Bad im Fluss? Besser nicht, denn in Green Hell wartet an jeder (feuchten) Ecke der Tod.

Zurück auf Start

M. ist ein bisschen pissed, glaube ich. Ich nehme da so Vibrations wahr. Wir landen wieder mit dem Kanu an unserer Einsamen Insel™ an, es ist sonnig, unser Protagonist stöhnt, greift nach dem Seil, erklimmt ein Plateau – da stehen wir.

Wir schlagen uns durchs Dickicht, das Dickicht schlägt zurück, wir holen uns Schrammen, das Tagebuch nervt, wir sind genervt, ich jedenfalls, wir machen einen Verband, der Verband hält, anscheinend laufe ich danach durch einen Schwarm sehr dicker, klebriger Mücken, bekomme wieder Ausschlag, dann Fieber, anschließend herzklopfen ich mich in den Tod.

Kanu. Einsame Insel™. Sonne. Plateau. Da stehen wir.

»Fänd es ganz gut, wenn du auf mich hören und vorsichtiger sein würdest«, sagt M. Überlege, was weniger Sozialkosten macht: M. die Freundschaft zu kündigen oder Fehler einzugestehen. »War schon vorsichtig«, sage ich trotzig.

Da Green Hell noch im Early Access ist und beispielsweise keine Kampagne hat, sind die Erklärungen im Spiel sowie der Baumodus noch unausgewogen und teils rudimentär. Was natürlich gut zu der Unternehmung passt! M. liest im Fan-Wiki alles nach und wird gerade voll der Pro, ich rege mich darüber auf, dass man fast drei ganze Bäume umhacken muss, um daraus ein Feuer zu machen. Aber man braucht nur einen Stock und ein bisschen Seil für mächtige Speere. Hm.

Tagsüber müssen wir jagen. Wir legen schon auf dem Weg ins Camp los. Nicht jedes Essen ist gleich viel wert, sagt das Tagebuch. Hätte es auch früher sagen können, aber eigentlich ist das jedem irgendwie klar. Wir müssen uns also ausgewogen ernähren: Wasser, Nüsse, Protein, Kohlehydrate. Wir suchen das Camp und finden es nicht. »Es war eben noch hier«, sagt M. und schaut dabei mit blau angeleuchtetem Gesicht vom Bildschirm auf eine Karte mit Koordinaten. »Ich glaube, exakt so sind viele große Expeditionen in der Geschichte der Menschheit schon gescheitert«, sage ich. »Es wird übrigens Nacht.« Berühmte letzte Worte eines Handlungsreisenden.

Wir stellen einen notdürftigen Unterstand auf, finden glücklicherweise eine Machete

zum Holzhacken, machen ein Feuer, wie wunderbar. Dazu finden wir einen Beutel Erdnüsse, seltsam, vielleicht haben ihn die Eingeborenen beim Super Bowl vergessen; wir essen sie jedenfalls auf.

Als der Morgen graut und das erste Zwielicht durch den Wald und seine dichten Lianenvorhänge fällt und als ich auf meiner Uhr sehe, so eine Art Statusanzeige, dass ich jeden Moment verdursten werden, und als Malte dann sagt, ich habe es dir doch gesagt, und als das Feuer zum Wasserabkochen plötzlich zischend erlischt, renne ich zum Fluss und denke: Scheiß auf das Leben. Und dann trinke ich hektisch und mit beiden Händen gierig in mich hinein.

Ich sterbe umgehend an Darmbakterien, was unfair ist. Denn früher, als wir noch nicht in hygienischen Wohnungen gelebt haben, hatten wir diese Bakterien selbst im Darm. Was bedeutet, wir konnten dieses Wasser trinken. Hilft mir jetzt aber auch nicht: Ich bekomme das Kotzen, Schwäche, Schüttelfrost und/oder Fieber und falle senkrecht auf die Waldlichtung.

Tag 1, mal wieder

Kanu. Einsame Insel™. Sonne. Plateau. Camp.

»Wie kann man schmutziges Wasser einfach aus einem Bach trinken?«, fragt Malte, und in seiner Frage schwingt die gesamte Verachtung gegenüber meiner nichtswürdigen Existenz mit. »Jedes Kind weiß, dass man es abkochen muss.«



Wäre dies nicht ein passabler Unterschlupf für die Nacht?

Ich überlege, nichts zu sagen, sage aber dann: »Ich finde solche Wanderungen echt toll, man kommt der Natur so nahe.« Würde am liebsten den Rechner ausmachen, habe auch keine Lust mehr, Mega-Frust. Aber Malte schwärmt und will jeden Winkel erkunden, was ich befürchtet hatte.

»Lass uns noch zum verlassenen Fischerdorf gehen. Und es soll ein abgestürztes Flugzeugwrack geben, lass uns auch da hin, überall«, sagt M. »Das müssen wir uns ansehen!«

»Hallo? Da müsste man immer über die gesamte Insel laufen, was übelst lange dauert«, antworte ich und nehme meine Bequemlichkeit erschreckenderweise selbst als zunehmend unangenehm wahr; es gibt immer einen, der laufen will, und einen, der nicht laufen will oder kann.

Und dann ist da noch dieser Blick. In seinen Augen. Dieses: Bitte, ich möchte wirklich. Wenn du mein Freund bist/sein willst/ jemals warst, gehen wir jetzt da hin. Wo wir doch schon mal da sind.

»Gut«, sage ich und knurre. »Wir gehen über die Insel, mal hierhin, mal dorthin, du kontrollierst den Kompass und freust dich über jede Location, aber danach ist gut.«

Malte ist glücklich und googelt. Wie man aus Kokosnüssen und Seilen Gefäße macht, um Wasser zu sammeln. Wie man aus den Kokosnussschalen Trinkschalen macht. Wie man Wasser abkocht. Wie man Speere baut. Ich werfe meinen Speer lustlos nach Piranhas, werde gebissen, der Speer versinkt im



Wasser. Ich betrachte mich von außen und denke, dass ich bestimmt einen sehr trostlosen Eindruck mache.

»Wir brauchen noch Bambus und dann bauen wir einen Wasserfilter!« sagt Malte in dem Ton, in dem man auch sagt: Komm, wir bringen einfach mal das Pfand weg! »Ist doch mega-aufwändig!«, sage ich. »Wir müssen die großen Stämme einzeln hacken und zum Lager tragen.« Man kann große Stämme nicht sammeln. »Ich habe wirklich keine Lust, jeden Bambusstamm einzeln aus dem Unterholz zu ziehen – und irgendwie kriege ich gerade einen Eindruck davon, wie so eine Wanderung mit dir wäre.«

Gegrillter Tapir

Notiere im Tagebuch: Dienstag, 26. Februar, 22.15 Uhr. Der Wasserfilter läuft gut. Regen prasselt seit Stunden auf unseren Unterstand. Noch nicht dazu gekommen, Eingeborene anzusehen.

Der Regen sammelt sich langsam in Pfützen. Der Himmel ist grau und damit der gesamte Dschungel. Diesig, milchig, unbezwingbar. Auf Maltes Anraten hin haben wir aus Bananenblättern und Holz Trichter gebaut, in denen sich das Wasser sammelt, um es aufzufangen. So dehydrieren wir nicht, und ja, es fühlt sich an, als hätten wir die Nahrungskette umgedreht und seien auf einem der vorderen Plätze gelandet, nachdem wir vorher eindeutig unten standen.

Am Leben bleiben, Nahrung und Wasser sammeln, etwas bauen. Story fehlt, ein paar

Aufgaben kann man unter Zeitdruck in einem separaten Spielmodus machen, aber nach einigen Stunden ist alles getan.

»Ich finde das sehr realistisch«, sagt Malte. »Klar gibt es keine Eingeborenen in der Sächsischen Schweiz, aber dafür Park-Ranger, die das Rauchverbot durchsetzen. Dieses Warten und Sitzen und es regnet – gut eingefangen!«

Ich werfe einem Tapir aus zwei Metern einen vierzackigen Speer direkt in seine Fresse. Er fällt auf die Seite. Wir grillen viel Fleisch. Das Feuer geht im Regen aus. Irgendwie ist immer Abend.

»Weißt du, was mich echt interessieren würde?«, frage ich. Malte schaut auf. »Was machst du die ganze Zeit im Unterholz? Essen, laufen, schlafen – und sonst?« Malte überlegt. »Ich mache zum Beispiel Fotos von den Sternen.« Ich überlege und hoffe, dass mein Freund Malte später nicht so ein alter Mann wird, der seine Bilder in einer Sparkasse ausstellt.

»Das ist alles?«, frage ich. »Ist das nicht total langweilig?«

»Finde ich gar nicht«, sagt Malte. »Ich genieße die Zeit. Zu tun habe ich im Alltag genug. Es ist die Frage, wie man Langeweile definiert – und was einen langweilt.«

»Also passt das eigentlich alles ganz gut hier und gibt einen Eindruck davon, wie es wäre?«, frage ich.

Malte nickt. »So oder so ähnlich.«

»Normalerweise hättest du noch einen 20-Kilo-Rucksack?«, frage ich.

»Normalerweise hätte ich noch einen 20-Kilo-Rucksack«, sagt M.

»Ich will nie mit«, erwidere ich.

»Ich weiß«, sagt Malte.

Ein guter Freund

Mehrere Dinge passieren gleichzeitig, das Feuer geht wieder aus. Um es mit dem Holzbohrer in Gang zu setzen, brauchen wir trockenes Gras. Ich stehe auf, gehe nur wenige Meter ins Unterholz, höre ein Klappern, mein Bildschirm färbt sich rot.

»Du bist in eine Schlange getreten«, stöhnt Malte und scrollt am Bildschirm zu den Verbänden. »Wir hatten den zweiten Tag schon geschafft. Mann. Wie blöde.« Ich fühle mich kurz angemessen schuldig, sehe die Giftanzeige über meinem Lebensbalken und nehme mein Telefon und wähle die Nummer der Giftzentrale.

»Macht voll Spaß das Spiel«, sage ich.

»Ja, macht wirklich voll Spaß«, sagt Malte.

Die Giftzentrale ist nur für einheimische Schlangen zuständig, nicht für Schauer-Klapperschlangen und nicht für den gefürchteten »Buschmeister«. Man brauche bei solchen Giftschlangen direkt eine Salzlösungsinfusion und einen Notarzt. Daher stürben viele Menschen, weil es kaum eine schnelle Rettungskette gibt in den verlassenen Wäldern und Wüsten. Ich nehme den Rat an und sterbe.

»Weißt du was«, sage ich und der Bildschirm wird schwarz.

»Was denn?«, fragt Malte.

»Irgendwie bin ich ja froh.«

»Wieso froh?«

»Na ja, froh, nicht mitgegangen zu sein, aber auch froh, einen Freund wie dich zu haben, der sich so gut auskennt und meine Macken so sehr toleriert«, sage ich. »Ich finde, das ist was Gutes, oder?«

Malte nickt. »Du hast wirklich Macken«, sagt er. »Ist mir auch gerade wieder aufgefallen. Aber das ist okay, die hat jeder.«

Wir starren eine Weile schweigend und verträumt auf das knackende Feuer im Hauptmenü, das sein oranges Licht in die Dunkelheit wirft. Funken tanzen.

»Weißt du«, sagt Malte. »Niemand möchte, dass auf so einer Wanderung was passiert. Daher ist es gut, es ausprobiert zu haben, denn so kann ich sagen: Es ist vielleicht wirklich besser, wenn du nicht mitgehst.« ★



Anders als Maltes 20-Kilo-Rucksack ist unser Rucksack leicht und bequem.