

Green Hell

SURVIVAL IN RICHTIG EKKLIG

Genre: Actionspiel Publisher: Creepy Jar Entwickler: Creepy Jar Termin: 5.9.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 21 Euro DRM: ja (Steam)

Maden essen, Blutegel abzupfen und dabei nicht den Verstand verlieren. Green Hell fordert unseren Überlebenstrieb richtig heraus. Ob das noch Spaß macht oder zu viel des Guten ist, klärt unser Test.

Von Christian Just

Okay, Notiz an mich selbst: Beim nächsten Durchlauf von Green Hell lasse ich mich nicht direkt von einer Klapperschlange beißen. Dann muss ich nicht erst verwirrt durch den Urwald stolpern, während mein Bein vor sich hin eiert, bis ich schließlich drei Mal in Ohnmacht falle und dann elendig versterbe.

Beim zweiten Versuch schaffe ich es fast, einen Unterschlupf zu bauen, um zumindest mal abspeichern zu können. Dann lockt mich aber ein quiekender Capybara, den ich mit meinem selbstgebauten Steinmesser erlegen will. Blöderweise hatte ich vor der Jagd nicht auf den Kompass meiner praktischen Smartwatch geguckt. Verlaufen, verdurstet. So endete Versuch zwei.

Ihr merkt es, in der Survival-Simulation Green Hell geht es hart zur Sache. Das hebt den Titel von Entwickler Creepy Jar von vielen anderen Einzelspieler-Survival-Spielen ab. Wo Titel wie The Forest oder Subnautica besonders für Genreveteranen eher zu ein-



Das Notizbuch sammelt alles Wissenswerte über den Urwald und seine Bewohner. Zudem platzieren wir von hier aus Blaupausen für Konstruktionen in der Spielwelt.

fach und mit etwas Übung schnell zu meistern sind, werden wir in Green Hell wieder richtig gefordert. Und das hilft dann vielleicht auch, über die ein oder andere Macke des Spiels hinwegzusehen.

Was steckt drin?

Green Hell bietet einen Story- und einen Freispielmodus in vier Schwierigkeitsgraden, die wir auch haarklein selbst konfigurieren können. So legen wir im freien Spiel fest, wie schnell wir hungrig werden, ob das Spiel die geistige Gesundheit unseres Cha-

rakters simuliert, und ob wir uns mit KI-Gegnern herumschlagen müssen. So findet jeder die passende Herausforderung.

Dabei fällt die Lernkurve dennoch steil aus, denn Green Hell erklärt uns wenig. Auch im Notizbuch sind zunächst nur die wichtigsten Gegenstände vermerkt und wir



Unseren Wasserbedarf müssen wir, wie im echten Leben, am häufigsten decken. Erst mit gesammeltem Regenwasser, später kochen wir Wasser ab und stellen große Kollektoren auf.



Green Forest Hell?

Man merkt Green Hell an, dass es sich stark vom Horror-Survival-Spiel The Forest inspirieren lässt. Die Ähnlichkeiten betreffen vor allem das Notizbuch, aus dem heraus wir Blaupausen für Bauten in der Spielwelt platzieren, die wir dann mit benötigten Ressourcen füttern. Außerdem setzt Green Hell auf ein diegetisches Inventar- und Crafting-System. Wir sehen also statt einem öden Menü alle gesammelten Items in einem Rucksack und kombinieren Zutaten auf einer Crafting-Unterlage, um etwas herzustellen. In beiden Spielen erhöht das die Immersion und lässt die Survival-Erfahrung glaubhafter erscheinen.

lernen im Laufe des Spiels neue Techniken wie etwa das Sammeln von Trinkwasser. Die hohe Einstiegshürde kann man als Kritikpunkt auslegen, sie wirkt aber wie eine bewusste Designentscheidung, die für dieses knallharte Survival-Spiel sehr wohl Sinn ergibt und ins Gesamtkonzept passt. Schließlich haben wir uns tierisch gefreut, als wir mit einer aufgestellten Kokosnussschale unser erstes sauberes Regenwasser gesammelt hatten. Survival-Einsteiger haben es bei Green Hell entsprechend schwer, können aber mit Ehrgeiz durchaus ins Spiel finden.

Story? Geht so.

Im Lauf der rund 20-stündigen Handlung erforschen wir als Anthropologe gemeinsam mit unserer Frau den Amazonas-Regenwald. Die Gattin möchte Kontakt zu einem Ureinwohnerstamm aufnehmen und nähert sich den Eingeborenen allein. Wir bleiben im Basiscamp zurück. Natürlich geht das alles katastrophal schief, der Funkkontakt bricht ab und unser tollpatschiger Protagonist stürzt eine Böschung hinunter. Und plötzlich sind



In Green Hell lockt ein wunderschöner Amazonas-Regenwald, der sich aber schnell zum Survival-Albtraum entwickeln kann.



Der Kampf gegen kriegerische Ureinwohner fühlt sich schwerfällig an. Am liebsten meiden wir die rotbemalten Krieger und brechen ein Lager auch schon mal ab, um ihnen zu entkommen.

wir allein und orientierungslos im Urwald unterwegs. Die Frau ist erstmal verschollen.

Die Story führt uns dann durch kleinere Gebiete, in denen wir Aufgaben erfüllen, uns gegen die kriegerische Fraktion des Ureinwohnerstammes zur Wehr setzen und schließlich unsere Frau wiederfinden und retten müssen. Der Plot ist auf der einen Seite erfrischend wissenschaftlich und bodenständig erzählt, denn wir müssen uns nicht nur das spielmechanische Überleben beibringen, wir lernen dabei auch tatsächlich so einiges über den Regenwald und seine Flora und Fauna. Auf der anderen Seite wirkt die eigentliche Erzählung aber stellenweise konstruiert und oft vorhersehbar. Mit der Story gewinnt Green Hell den ersten Platz im Dschungelcamp also nicht. Seine Paradedisziplin ist das freie Spiel.

Frei zu leben, frei zu sterben

Hier steht uns die ganze Amazonas-Karte zur Verfügung und wir haben – außer zu überleben – keine übergeordneten Spielziele. Und hier glänzt Green Hell als eines der besten Einzelspieler-Survival-Spiele neben Subnautica und The Forest. Bei Spielstart fangen wir ganz klein an. Gut, wir haben zumindest immer unsere praktische Smartwatch dabei, die mit Uhrzeit, einem Kompass und einem Nährstoff-Messgerät daherkommt, das unsere Bedürfnisse anzeigt. Und wir lernen dieses Stück Technik im sonst weitgehend naturbelassenen Amazonas-Regenwald schnell zu schätzen – abgesehen davon starten wir aber weitgehend ohne Items.

Die Spielwelt präsentiert sich lebendig und wimmelt vor kleinen Tieren wie niedlichen Gürteltieren, bunten Paradiesvögeln und flinken Echsen. Aber auch gefährliche Klapperschlangen und Jaguare durchstreifen den Regenwald. Somit sperren wir die Ohren stets nach gefährlichen Geräuschen auf und wählen jeden Schritt mit Bedacht.

Müssen wir uns trotzdem mal zur Wehr setzen, fällt jedoch negativ auf, dass sich das Kampfsystem zu schwerfällig anfühlt. Schläge mit der selbstgebauten Axt wirken

unpräzise und gehen manchmal ins Leere, obwohl wir hätten treffen müssen. Hier wäre mehr Polishing schön gewesen.

Nacktes Überleben

Aber Raubtiere sind längst nicht unsere einzige Sorge. Green Hell versteht sich als richtige Survival-Simulation, und das heißt: Ernährung ist alles! Und damit meinen wir nicht einfach nur regelmäßig füttern, um satt zu bleiben. Nein, wir müssen bei der Nahrungsaufnahme auf die richtige Balance zwischen Kohlenhydraten, Fetten und Eiweißen achten – und zudem stets genügend trinken. Für Eiweiß stellen wir eine Kleintierfalle auf, die wir aus einem großen Stein und Ästen herstellen. Später jagen wir größere Tiere mit Pfeil und Bogen und braten sie über dem Lagerfeuer. Fett bekommen wir zudem von gesammelten Nüssen, Kohlenhydrate von Bananen.

Wasser trinken wir möglichst nicht aus Flüssen, sonst fangen wir uns ungesunde Parasiten ein. Lieber halbieren wir eine Kokosnuss mit unserem selbstgebauten Beil und stellen sie auf, um Regenwasser zu sammeln. Das komplexe Nahrungssystem von Green Hell reiht sich in die anderen Aspekte ein, die wir mikromanagen müssen, um im Dschungel zu überleben. Und das ist nicht etwa mühselig und langweilig, sondern hält uns einfach stets beschäftigt und fühlt sich zudem belohnend an.

Nicht bekloppt werden

Geistige Gesundheit spielt in allen bis auf den leichtesten Schwierigkeitsgrad von Green Hell eine wesentliche Rolle. Etwa verlieren wir ein wenig von unserem Verstand, wenn wir als Eiweißquelle eklige Maden verspeisen. Erbeuten wir dagegen industriellen Käse und nehmen eine zivilisierte Mahlzeit wie daheim zu uns, tut das unserem Seelenheil gut. Wenn die Bildschirmanzeige für geistige Gesundheit in den Keller geht, bekommen wir gruselige Halluzinationen, was Green Hell ein Stück weit in ein Horrorspiel verwandelt. Auch The Forest hatte ein ver-



Christian Just
@Akkat84



Green Hell schafft es wirklich außerordentlich gut, mir das Gefühl zu vermitteln, dass ich mich hilflos in einem wunderschönen, aber an tausend Stellen ebenso tödlichen Urwald befinde. Jede Errungenschaft will der feindlichen Natur abgetrotzt werden. Der größte Trick gelingt ihm aber mit seinem Anspruch und seiner Spieltiefe. Ich dachte ehrlich, den Punkt erreicht zu haben, an dem mir Survival-Spiele einfach keinen Spaß mehr machen. Ich hatte inzwischen einfach zu viele davon gespielt! Dann kommt Green Hell und fordert von Beginn an meine Kreativität, gesunden Menschenverstand – und meine Geduld. Lässt man sich darauf ein und kann über die eher plump erzählte Story und das schwache Kampfsystem hinwegblicken, eignet sich Green Hell sowohl für Genreneulinge mit starken Nerven als auch für Veteranen mit Interesse an einer neuen Herausforderung.

gleichbares Psycho-Feature. Zudem nagt im wahrsten Sinne etwas an unserem Verstand, wenn wir von Blutegeln befallen werden. Wir kontrollieren also regelmäßig in einer eigenen Spezialansicht unsere vier Gliedmaßen und zupfen die saugenden Viecher manuell mit der Maus ab, woraufhin unsere Spielfigur ein schmerzzerfülltes Stöhnen ausstößt!

Auf ähnliche Weise behandeln wir auch Verletzungen in Green Hell. Hat uns etwa ein Kaiman oder eine Klapperschlange gebissen, finden wir eine Wunde vor, die wir schnellstmöglich geeignet behandeln müssen! Dafür hält unser Notizbuch einige praktische Vorlagen bereit. So suchen wir bei einfachen Wunden eine spezielle Pflanze und stellen daraus einen antiseptischen Verband her. Auch Gegengift bei Schlangenbissen finden wir in der Spielwelt. Es macht richtig Spaß, auf jedes auftauchende Prob-



Die Smartwatch bietet eine genaue Übersicht über unsere Bedürfnisse nach Nahrung und Wasser. Lebenspunkte, Ausdauer und geistige Gesundheit dagegen zeigt uns das UI an.

lem in Green Hell nach der richtigen Antwort zu suchen. Vorausgesetzt natürlich, derlei Gameplay trifft euren Geschmack.

Schaffe, schaffe, Speicherpunkt baue

Wer langfristig im Dschungel überleben will, kommt ähnlich wie etwa in The Forest und Subnautica nicht drum herum, eine eigene Basis aufzuschlagen. Die stellt enorm viele hilfreiche Funktionen bereit. Sie dient vor allem als Speicherpunkt, denn das klappt nur dort. Außerdem können wir dort ein Bett aufstellen und Ausdauer regenerieren, ein Gerüst zum Trocknen von erjagtem Fleisch und Fisch bauen und einiges mehr.

Das Besondere beim Bauen: Wir lernen tatsächlich, wie man so ein Gebäude konstruiert. Zuerst müssen wir jedes Einzelteil in der Spielwelt finden. Für einen Unterschlupf rammen wir erst zwei dicke Holzscheite in den Boden, bauen dann aus langen Ästen das Gerüst für das Schrägdach, kneten die Äste an den Schnittpunkten mit Lianen zusammen und decken das Ganze dann mit Palmblättern ab. Das macht Spaß und man hat das Gefühl, wirklich etwas Nützliches über das Überleben in der Wildnis zu lernen.

Green Hell ist ein sehr gutes Survival-Spiel, das uns kleinere und größere Dinge

spielerisch beibringt. Aber in puncto Story und beim Kampfsystem weist das Programm dann doch deutliche Schwächen auf. Trotzdem können Fans von The Forest hier endlich mal wieder eine richtige Herausforderung erwarten. Wer gerne spielerisch lernt und Survival mal aus einer vergleichsweise authentischen Perspektive erleben will, ist in der grünen Hölle dieses Spiels jedenfalls bestens aufgehoben. Wobei »bestens« hier natürlich in etwa gleichbedeutend mit »gefährlichst« oder gleich »tödlich« ist. ★



Regelmäßig überprüfen wir unsere Arme und Beine nach Verletzungen und Blutegeln und leiten passende Gegenmaßnahmen ein. Hoffentlich rechtzeitig.

GREEN HELL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 560 / Phenom II X4 805	Core i5 4460 / FX-8370
Geforce GTX 660 / Radeon RX 460	Geforce GTX 970 / Radeon RX 580
4 GB RAM, 8 GB Festplatte	8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑️ schöne Amazonas-Dschungelwelt
- ☑️ hübsche Lichteffekte
- ☑️ detaillierte Texturen
- ☑️ lebensnahe Tiermodelle
- ☑️ hakelige Animationen bei Tieren und KI-Gegnern

SPIELDESIGN

- ☑️ saubere Bau- und Crafting-Mechaniken
- ☑️ Lernen macht Spaß
- ☑️ Natur bietet alles Nötige zum Überleben
- ☑️ motivierender Fortschritt
- ☑️ Kampf macht keinen Spaß und fühlt sich ungenau an

BALANCE

- ☑️ fünf Schwierigkeitsgrade und benutzerdefinierter Modus
- ☑️ Speichern nur beim Unterschlupf
- ☑️ KI-Gegner am Anfang zu stark
- ☑️ Mikromanagement fordernd
- ☑️ jedes Problem lösbar

ATMOSPHERE / STORY

- ☑️ lebendige Spielwelt
- ☑️ glaubhafte Soundkulisse
- ☑️ authentisches Survival-Ambiente
- ☑️ Story oft vorhersehbar
- ☑️ Protagonist wenig charismatisch

UMFANG

- ☑️ rund 20 Stunden Story
- ☑️ viele Konstruktionen und Crafting-Rezepte
- ☑️ überschaubare Spielweltgröße
- ☑️ frei konfigurierbares freies Spiel
- ☑️ vielfältige Flora und Fauna

FAZIT

Green Hell belebt das totgeglaubte Hardcore-Survival-Genre erfolgreich wieder. Das schwache Kampfsystem trübt den Spielspaß etwas.

