

Project Zomboid

Project Zomboid sieht zwar aus wie ein DayZ von 1985, doch hinter der zweckmäßigen Fassade schlummert ein komplexes und atmosphärisches Survival-Spiel, das eine Menge Spannung bereithält. Von Tobias Ritter

Termin: 2014

Sprache: Englisch Preis: 14 Euro

Status: Grundmechanik fertig, große Ziele fehlen.

»Das ist die Geschichte deines Todes«, wirft uns Project Zomboid ziemlich unverfroren an den Kopf, bevor wir überhaupt einen Fuß in die von Zombies überlaufene Spielwelt setzen. »Na, das wollen wir doch mal sehen«, denken wir uns – und schon finden wir uns in einem gemütlichen Eigenheim mit Bett und vollem Kühlschrank wieder. In Ruhe sammeln wir Vorräte ein, bewaffnen uns mit einem Brotmesser und zerreißen ein paar Bettlaken zu Bandagen. Als dann jedoch das erste Fenster klirrend zu Bruch geht, ist es mit der Gemütlichkeit vorbei. Umständlich halten wir uns noch den ersten Zombie vom Leib, während bereits weitere Untote durch die anderen Fenster krabbeln. Unsere Klinge zerbricht, panisch reißen wir die Haustür auf. Super Idee! Das war sie also, die Geschichte unseres Todes.

Eine sehr kurze, aber dafür sehr lehrreiche Geschichte: Es gilt, in Windeseile sämtliche brauchbaren Teile im Starthaus einzusammeln und sich zügig aus dem Staub zu machen. Zudem nutzen sich aufgenommene Waffen schnell ab und müssen repariert oder ersetzt werden. Dafür lassen sich viele Gegenstände auch modifizieren oder kombinieren. Mit Hilfe von Brettern und Werkzeug können wir etwa Fenster verbarrikadieren. Project Zomboid ist mit seiner pixeligen Iso-Perspektive zwar das hässliche Entlein unter den Survival-Spielen, bietet allerdings eine Vielzahl an Möglichkeiten, die in anderen Genre-Vertretern gar nicht möglich sind. So können wir etwa aus einem Wasserhahn trinken, vorausgesetzt, wir erwischen in der kleinteiligen Pixelwelt auch den richtigen Hotspot zum Klicken. Es gibt zahlreiche Variablen wie Hunger, Durst und Gesundheit, auf die stets geachtet werden muss. Kompliziert wird es, wenn



Wer sich ein sicheres Plätzchen erschaffen hat, kann sich dem Obst- und Gemüseanbau widmen.

die Wasser- und Stromversorgung irgendwann ihren Geist aufgibt und unsere Nahrung in den Kühlschränken verdirbt. Zum Glück können wir im Garten Obst und Gemüse züchten und Regenwasser mit großen Tonnen auffangen.

Nach ein paar Neustarts wissen wir, wie der Zombie schlurft, und richten uns ein erstes »Safe-House« ein. Damit ist das Spiel dann aber auch mehr oder weniger zu Ende, denn wer sich sicher genug verschanzt hat, muss sich künftig nicht mehr mit den Untoten herumärgern. An diesem Punkt gibt es dann kaum noch Aufgaben oder Ziele, ein Verlassen der Selbstversorger-Farm ist eigentlich nicht notwendig. Für die Zukunft wollen die Entwickler hier Abhilfe schaffen. Geplant sind Nicht-Spieler-Charaktere und eine Story als grober Leitfaden, außerdem sollen viele Animationen und die Steuerung noch verfeinert werden.

Wem die vermeintliche Sicherheit in der eigenen Holz-Festung auf Dauer zu eintönig wird, kann sich der unberechenbarsten aller Variablen widmen: anderen Menschen. Seit

Und jetzt?

Wer auf komplexe Überlebens-Simulationen steht und sich von der simplen Grafik oder der hakeligen Steuerung nicht abschrecken lässt, ist bei Project Zomboid genau richtig. Der Weg zum Selbstversorger mit eigener Festung ist zwar ein steiniger, aber auch ein äußerst spannender. Das Einzige, was dem Spiel bisher neben reichlich Feinschliff (auch beim Mehrspieler-Modus) noch abgeht, ist die Langzeitmotivation durch größere Aufgaben und langfristige Ziele. Ich bin gespannt auf die kommenden Inhalte!



Tobias Ritter

einiger Zeit verfügt Project Zomboid über einen Multiplayer-Modus, der zwar durchaus spannende Aufeinandertreffen und Kooperationen mit anderen Spielern verspricht, aber derzeit noch eher rudimentär wirkt. Die Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Spielern sind noch sehr begrenzt. Wer jedoch schon einmal gemeinsam mit einigen Verbündeten durch Häuser und über Zäune vor einer marodierenden Zombie-Horde geflüchtet ist oder sein mühsam aufgebautes Safe-House versehentlich abgeackelt hat, weiß, wie packend Project Zomboid sein kann. Tobias Ritter



Der Multiplayer ist noch nicht ausgereift. Ohne Stamm-Server ist meist schon alles geplündert.

Project Zomboid

PRO / KONTRA

- viel spielerische Freiheit
- spannender Überlebenskampf
- umfangreiches Crafting
- Ereignisse beeinflussen unsere Charakter-Werte
- ungenaue Steuerung
- rudimentäre Grafik
- bislang fehlende Langzeitmotivation
- unausgereifter Multiplayer



Spannender Überlebenskampf ohne Langzeitspaß.