

## Survival-Spiele im Überblick

# Kampf um dein Leben!

Postapokalypse ohne Ende! Survival-Spiele gibt es mehr als Zombies in DayZ. In unserem Special verraten wir Ihnen, was die Spiele unterscheidet und in welcher Katastrophenvision der Überlebenskampf besonders viel Spaß macht. Von Tobias Ritter

**W**ir sind nackt über Wiesen gehüpft, haben mit Sturmgewehren auf riesige Dinosaurier geschossen, sind mit Flugzeugen abgestürzt, wurden von Kannibalen verschleppt, von Zombies angeknabbert und von Mitspielern aufgegessen. Das Überleben während und nach ei-

ner Apokalypse kann ganz schön aufreibend sein – egal ob sie nun von Zombies oder dem dritten Weltkrieg ausgelöst wurde.

Damit Survival-Fans im Dickicht des Spieleangebots den Durchblick behalten, zeigen wir in unserem Special, welche Titel des Survival-Genres wirklich etwas Besonderes sind, was sie taugen und wann sie endlich fertig werden. Tobias Ritter

## Rust

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Nackte Männer, die über Wiesen hüpfen. Klingt harmlos, ist aber die harte Realität in Rust. Auf einer atomar verstrahlten Insel kämpfen wir zunächst um das nackte Überleben. Und dann um Kleidung.

**Die Gefahren:** Zombies gibt es in Rust nicht (mehr). Eigentlich könnte alles so einfach sein: ein bisschen was essen, mit ein wenig frischem Wasser nachspülen und um die wenigen gefährlichen Wildtiere wie Bären und Wölfe einen großen Bogen machen. Dieser Plan ginge fast auf, wären da nicht die bis zu 128 Spieler pro Server, die lieber erst schießen und dann fragen. Wohl dem, der eine freundliche Spielergruppe findet, die ihn aufnimmt.

**Die Besonderheit:** Das umfangreiche Crafting ermöglicht es uns, eigene Hütten und sogar ganze Forts zu bauen und so die Spielwelt mitzugestalten. Dank eines Schlafsacks spawnen wir dort, wo wir den Server zuletzt verlassen haben. Aber Vorsicht: Unsere Spielfigur bleibt auch dann körperlich in der Spielwelt, wenn wir ausgeloggt sind. Und Banditen lieben es, sich über »schlafende« Spieler herzumachen.

**Entwicklungsstand:** Noch sehr unfertig. Nach einem Engine-Wechsel hat das Team um Garry Newman (Garry's Mod) die Entwicklung von Rust fast von Grund auf neu begonnen, das Spiel befindet sich derzeit in der Alpha-Phase.

**Empfohlen für:** Spieler, die eine Hardcore-Survivalerfahrung suchen und sich auch

von zahlreichen Rückschlägen nicht abschrecken lassen. Am besten schließt man sich direkt einer erfahrenen Spielergruppe an. Wer die hohe Einstiegshürde einmal überwunden hat, kann in Rust viel Spaß haben. Auch ohne Zombies.



## DayZ

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Der Klassiker: In einer von gefräßigen Zombies heimgesuchten Welt starten wir mit fast leeren Taschen und nur ein paar Fetzen am Leib in der Wildnis. Der Kampf um Nahrung, Waffen und kuschelig warme Tarnkleidung beginnt irgendwo im Dickicht oder an der Küste der osteuropäisch angehauchten Region Chernarus.

**Die Gefahren:** In der Theorie sollen die Zombies in DayZ eine ständige Bedrohung darstellen. Nachdem die Untoten durch die Behebung diverser Clippingfehler aber einiges von ihrer ungewollten Unberechenbarkeit verloren haben, sind sie aktuell eher dekorativ als wirklich gefährlich. Auch Nahrung findet sich in der Spielwelt reichlich, Überleben ist deshalb erstmal keine allzu hohe Hürde. Wie in Rust sind die maximal 49 Mitspieler pro Server unser größtes Problem. Eine der wohl häufigsten Todesursachen in DayZ: unter Zwang verspeiste Batterien, faule Früchte oder Desinfektionsmittel. In der 225 Quadratkilometer großen Spielwelt begegnet man so manchem sadistischen Psychopathen. Zwar trivial, aber ebenfalls sehr häufig: tödliche Schussverletzungen.

**Die Besonderheit:** Neben den psychologisch interessanten Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern bietet DayZ auch eine der authentischsten Spielwelten des Genres. Egal ob in abgelegenen Wäldern, auf der Gefängnisinsel oder in den herunter-

tergekommenen Städten: Endzeit-Atmosphäre kommt einfach überall auf.

**Entwicklungsstand:** In den letzten Jahren haben die Entwickler hauptsächlich am Engine-Grundgerüst gefeilt. Die Früchte dieser Arbeit sollen 2015 geerntet werden. Hoffentlich. Das aus der technisch sicher nicht einwandfreien Mod-Version bekannte Survival-Feeling kommt nämlich noch nicht auf. Zombiebalance und Loot-Verteilung wirken noch unausgereift, Schlüssel-features wie persistente Fahrzeuge sind erst teilweise integriert. Und der Gebäudebau fehlt noch komplett.

**Empfohlen für:** Eifrige Psychologiestudenten, Fans osteuropäischer Landschaften und Genre-Enthusiasten mit ein wenig Geduld. Vor Ende 2015 wird es mit dem richtig authentischen Survival-Feeling wohl nichts. Die grandiose Spielwelt lässt sich aber bis dahin auch so genießen. Allerdings: Mit 28 Euro ist DayZ auch der momentan teuerste Genrevertreter.



# Stranded Deep

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Keine Zombies, keine Mitspieler, keine Apokalypse – zumindest keine globale. Unser ganz persönlicher Weltuntergang erfolgt hier in Form eines Flugzeugabsturzes. Wir landen erschöpft auf einer verlassenen Mini-Südseeinsel und sind fortan auf uns allein gestellt.

**Die Gefahren:** Die Natur, der Hunger und unsere eigene Dummheit. Auf unbedarfte Spieler lauert der Tod hier quasi überall: auf Palmen mit tödlicher Fallhöhe, in ausgeweglenen Laderäumen halbversunkener Schiffe oder auch in Form eigentlich banaler Alltagsprobleme wie einem verlegten Paddel. Ohne das sind lebensnotwendige Ausflüge auf eine der vielen Nachbarinseln nämlich nicht mehr ohne weiteres mög-

lich. Auch nicht ungefährlich: spitze Haizähne, die unseren Tauchgängen gerne mal ein abruptes Ende bereiten.

**Die Besonderheit:** Das Szenario. Einmal nicht in urbanen Umgebungen gegen Zombies oder Mutanten kämpfen zu müssen oder an jeder Hausecke von Mitspielern eine Kugel in den Rücken zu bekommen, ist eine erfrischend andere Survival-Erfahrung. Und zudem noch eine ganz persönliche.

**Entwicklungsstand:** Stranded Deep steht noch ziemlich am Anfang seiner Entwicklung. Nach wenigen Stunden Spielzeit hat man auf den stets ähnlichen Inseln schon fast alles entdeckt. Was fehlt ist zudem ein finales Ziel. Und natürlich »Freitag«.



Aber den gibt es möglicherweise bald in Form eines Mitspielers: Ein Koopmodus ist bereits geplant.

**Empfohlen für:** Survival-Fans mit Zombie-Aversion und Einzelgänger, die schon immer mal auf einer einsamen Insel ein Einsiedler-Leben à la Robinson Crusoe führen wollten.

# The Forest

Status: **Early Access**



**Das Szenario:** Auch bei The Forest dient ein Flugzeugabsturz als Aufhänger. Dieses Mal spielt sich das nicht auf einer sonnigen Südseeinsel ab, sondern in einem wenig einladenden Wald.

**Die Gefahren:** Nicht nur Hunger und Durst erwarten uns im mysteriösen Wald, auch die Einheimischen sind offensichtlich nicht allzu gut auf Eindringlinge zu sprechen. Die kannibalischen Forstbewohner machen insbesondere in der Nacht Jagd auf uns. Wer nicht aufpasst, wird niedergeschlagen und in ein mysteriöses Höhlensystem verschleppt. Glücklicherweise können sich die unterschiedlichen Stämme auch untereinander nicht ausstehen. Das gibt uns hin und wieder Zeit, das Weite zu suchen, bevor wir im Kochtopf landen.

**Die Besonderheit:** Auch in The Forest erlaubt uns ein umfangreiches Crafting-System, zunächst ein Lager, später einen Unterschlupf und irgendwann sogar eine Holzfestung zu errichten. Als besonders ausgeklügelt erweist sich das Fallen-Crafting. Auch die ausgefallenen Gegner sind mal was anderes. Toll: Wir dürfen sogar kooperativ mit anderen Spielern ums Überleben kämpfen.

**Entwicklungsstand:** Die Entwicklung von The Forest geht derart zügig vonstatten, dass jede Aussage hier vermutlich morgen schon wieder überholt sein wird. Bereits in der Early-Access-Version 0.14 bietet das Spiel reichlich Inhalte und Features. Was noch fehlt, sind einige motivierende Langzeitziele. Und der Koop-Mehrspielermodus läuft noch etwas instabil.

**Empfohlen für:** Die bedrohliche Horroratmosphäre sowie die ausgefallenen und sogar miteinander interagierenden KI-Gegner sorgen für frischen Wind im Genre. Survival-Fans, die nicht auf Zombies bestehen, können schon jetzt zugreifen.

# H1Z1

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Wieder einmal ist eine Zombieseuche über die Menschheit hereingebrochen. Gespielt wird dieses Mal ganz klassisch inmitten der USA. Ähnlich wie bei DayZ starten wir mit nur wenig Ausrüstung und müssen in Siedlungen und Städten nach überlebensnotwendigen Dingen suchen.

**Die Gefahren:** Die Bedrohung durch die bisher noch relativ ungefährlichen Zombies soll durch umherziehende Untotenherden noch massiv gesteigert werden. Bis dahin halten uns, wie so häufig in diesem Genre, andere Spieler auf Trab: Kloppereien, surrende Pfeile und bleihaltige Luft sind an der Tagesordnung. Auch Hunger und Durst machen uns immer wieder zu schaffen.

**Die Besonderheit:** Einerseits die sehr auffällige Nähe zu DayZ. Andererseits das etwas fragwürdige Verkaufsmodell. In der Early-Access-Version kostet H1Z1 knapp 20 Euro. Das fertige Spiel soll über ein Free2Play-Modell finanziert werden. Schon jetzt können wir Geld in diverse virtuelle Dinge stecken. Besonders kontrovers: die mit Echtgeld kaufbaren Airdrops, in denen auch Waffen enthalten sein können. Interessant: das umfangreiche Crafting- und Bau-System und ein Battle-Royale-Spielmodus.

**Entwicklungsstand:** Anfangs mit einigen Problemen und unerreichbaren Servern gestartet, läuft H1Z1 mittlerweile recht solide. Es gibt nutzbare Fahrzeuge, ein bereits ordentlich funktionierendes Crafting-System und erste Ansätze eines Bau-Features. Die Zombies brauchen hingegen noch etwas Zuwendung.

**Empfohlen für:** Wer DayZ bereits besitzt, kann auf das sehr ähnliche H1Z1 verzichten. Zumal der »Klon« grafisch nicht mit der Vorlage mithalten kann. Andererseits ist H1Z1 inhaltlich bereits mehr als nur auf Augenhöhe mit dem Konkurrenten.



# The Long Dark

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Hmmm, Zombies oder Flugzeugabsturz? Die Wahl beim wenig erforschenden Szenario-Roulette fiel auf das unzuverlässige Luftverkehrsmittel. Dieses Mal verschlägt es uns in die winterliche Wildnis eines postapokalyptischen Kanadas ohne jegliche moderne Technologie.

**Die Gefahren:** Bittere Kälte, wilde Tiere, fiese Wetterschwankungen und nirgendwo was zu essen. Das Leben als Bruchpilot im eisigen Winter ist wahrlich nicht leicht. Der größte Gegner ist aber das Spiel selbst: Per Zufallsprinzip werden im Sandbox-Modus die Gegenstände in der Spielwelt verteilt und die Wetterbedingungen bestimmt – und das manchmal so unfair, dass ein Überleben gar nicht möglich ist. Wer nicht durch Frost oder

Hunger stirbt, der endet sehr schnell als Wolfsfutter – ob das angenehmer ist?

**Die Besonderheit:** Die impressionistische Grafik und die professionellen Sprecher heben The Long Dark atmosphärisch ganz klar von der Konkurrenz ab. So einsam, gemütschwer und der Kälte ausgeliefert haben wir uns bisher in noch keinem Spiel gefühlt.

**Entwicklungsstand:** Bisher ist nur der Sandbox-Modus spielbar, und der kann in seiner Komplexität bei weitem nicht mit Spielen wie DayZ, Rust oder Don't Starve mithalten. Die wahre Stärke des atmosphärischen Spiels soll später in seinem Story-Episoden-Format liegen. Das existiert jedoch bislang nur auf dem Papier.



**Empfohlen für:** Spieler, die auf Zombies, ein urbanes Setting und zwischenmenschliche Auseinandersetzungen verzichten können und stattdessen den einsamen Überlebenden in einer atmosphärisch dichten und künstlerisch eindrucksvollen lebensfeindlichen Welt spielen möchten.

# GRAV

Status: **Early Access**



**Das Szenario:** Aliens statt Zombies. Außerirdische Planeten statt Großstadtfeeling oder irdischer Wildnis. Ansonsten orientiert sich GRAV am Bewährten: eine offene Spielwelt, jede Menge verstreute Ressourcen und ziemlich viele KI-Gegner.

**Die Gefahren:** Die außerirdische Fauna hat es in sich. Wer nicht aufpasst, den haben die fremden Lebensformen ganz schnell verspeist. Die Aliens sind schon jetzt ziemlich abwechslungsreich: Sie laufen, fliegen, kriechen oder explodieren. Sogar richtig fette Bossgegner wollen auf den fernen Planeten erlegt werden. Natürlich sind auch die anderen Spieler ein Faktor, der Fokus liegt aber auf dem PvE.

**Die Besonderheit:** Die farbenfrohen Planeten wirken aufgrund ihrer kuriosen Pflanzen, merkwürdigen Felsformationen und einzigartigen Ökosysteme tatsächlich herrlich außerirdisch und verleihen GRAV ein bemerkenswertes Alleinstellungsmerkmal. Wohltuend ist auch der Schwerpunkt auf anspruchsvollen Kämpfen gegen abwechslungsreiche KI-Gegner.

**Entwicklungsstand:** Gerade einmal sechs Monate Entwicklungszeit hat GRAV hinter sich. Viele wichtige Features fehlen daher noch. Der Spieleinstieg verläuft extrem holprig und mit einer immens steilen Lernkurve, die wir nur dank eines externen Wikis überhaupt meistern. Die Mehrspieler-Server mit ihren 32 Spielern werden zudem von starken Lags geplagt.

**Empfohlen für:** Hobby-Astronomen mit einem Faible für absurde extraterrestrische Welten. Echtes Survival-Feeling will hier (noch) nicht aufkommen, dafür erwacht angesichts der tollen Optik der Entdeckergeist. Zudem gibt es interessante Rollenspielelemente wie Dungeons und Levelaufstiege. Das alles läuft aber noch ziemlich unruhig. Mit dem Kauf also lieber noch etwas warten!

# Miscreated

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Apokalypse, offene Spielwelt, Spielstart irgendwo im Nirgendwo, Jeanshose, Turnschuhe und Taschenlampe im Inventar. Alles altbekannt. Statt auf Zombies setzt Miscreated aber auf eklige Mutanten als KI-Gegner. Immerhin etwas Abwechslung.

**Die Gefahren:** Mutanten. Und natürlich die Mitspieler. Aber das sollte Fans von Online-Survival-Spielen nicht mehr überraschen.

**Die Besonderheit:** Die CryEngine 3 zaubert eine umwerfende Grafik auf den Bildschirm. Die tolle Optik ist mit ihren Schattenwürfen und Reflexionen auch der Atmosphäre der Spielwelt zuträglich. Leider war es das dann aber auch schon mit den herausstechenden Eigenschaften des Spiels.

**Entwicklungsstand:** Potenzial hat Miscreated durchaus. Inhaltlich hat es bisher aber noch nicht allzu viel zu bieten. Die Map ist noch nicht komplett zugänglich, das Crafting-System noch ziemlich rudimentär, nutzbare Fahrzeuge gibt es auch noch nicht, und auch die KI-Gegner wirken nicht wirklich ausgefeilt.

**Empfohlen für:** Spieler, die sich in einer äußerst hübschen postapokalyptischen Spielwelt gerne gegenseitig die eine oder andere Kugel in den Körper jagen. Bislang sind die Inhalte außerdem noch ziemlich dürftig. Multiplayer-Survival-Fans sollten aber lieber auf Alternativen wie H1Z1, DayZ oder 7 Days to Die ausweichen.



# 7 Days to Die

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Zombies allein schockieren heutzutage niemanden mehr, 7 Days to Die setzt deshalb noch einen drauf: Der Dritte Weltkrieg ist der Auslöser für unser Survival-Dilemma. Wir befinden uns in einem noch bewohnbaren fiktiven Landkreis im US-amerikanischen Arizona. Unsere Aufgabe: Überleben.

**Die Gefahren:** Natürlich Untote. Zwar hat der Weltkrieg die Menschheit bereits arg dezimiert, die wenigen Überlebenden plagen sich jedoch zusätzlich noch mit einem Zombievirus herum. Infizierte sterben innerhalb von sieben Tagen und werden anschließend selbst zu blutrünstigen Zombies unterschiedlicher Art. Die Nacht birgt zusätzliche Gefahren: In der Dunkelheit sind die Untoten stärker und aggressiver und nehmen im Rudel ganze Gebäude auseinander. Je nach Server-Einstellungen gibt es auch PvP – dann sind natürlich auch die Mitspieler eine Gefahr.

**Die Besonderheit:** Die zufallsgenerierte Voxel-Spielwelt und der umfangreiche Basenbau heben 7 Days to Die von der Genrekonzurrenz ab. Quasi die gesamte Spielwelt ist modifizierbar. Wir können etwa Häuser errichten und wieder einreißen, um deren Materialien zu nutzen. Doch Vorsicht: Auch die Zombies brauchen nicht lange, um simple Holzkonstruktionen zu zerstören.

**Entwicklungsstand:** Die Entwicklung ist relativ weit fortgeschritten. Der Spielclient bietet ausreichend Inhalte und Features für langfristigen Spielspaß. Zuletzt gab es Verbesserungen an der Übersichtlichkeit des Craftings und an der Grafik.

**Empfohlen für:** Vor allem kooperativ eingestellte Spieler kommen bei der Errichtung größerer Festungen auf ihre Kosten. Eine gewisse Baulust muss aber vorhanden sein: Ohne sicheren Unterschlupf haben die Zombies schnell die Oberhand.



# Don't Starve

Status: **fertig**



**Das Szenario:** Wir spielen den Forscher und Gentleman Wilson, der von einem Dämon in eine Falle gelockt und in eine mysteriöse Welt verschleppt wurde. Hier müssen wir die Ressourcen unserer Umgebung nutzen, versuchen mit den fremdartigen Bewohnern zurechtzukommen und einen Weg nach Hause finden. Im späteren Spielverlauf können wir auch andere Charaktere steuern.

**Die Gefahren:** Nahrungsmangel und verschiedene skurrile Gegner setzen uns und unserem Überlebenswillen massiv zu. Aufpassen müssen wir vor allen Dingen in der Nacht: Sobald es dunkel wird, greifen uns schwarze Monster an, die uns mit wenigen Schlägen erledigen können. Hauptfigur Wilson hat zudem Angst vor der Dunkelheit und verliert seinen Verstand, sobald er ihr zu lange ausgesetzt ist.

**Die Besonderheit:** Die schräge Optik, der tolle Sound, die abgefahrenen Charaktere (unter anderem ein kommunistischer Froschliebhaber namens Wolfgang!) der gute Spielfluss und die anhaltende Motivation durch verschiedene Umgebungen, eine interessante Geschichte und freischaltbare Charaktere machen aus Don't Starve etwas Besonderes.

**Entwicklungsstand:** Don't Starve ist eines der wenigen fertigen Survival-Spiele unserer Liste. Zumindest der Solomodus. Am Standalone-Mehrspieler-Part Don't Starve Together wird derzeit noch im Rahmen einer Early-Access-Phase gefeilt.

**Empfohlen für:** Spieler, die sich bereits für die Minecraft-Suchtschpirale »sammeln, entdecken, bauen, ausprobieren« begeistern konnten, werden auch mit Don't Starve glücklich. Allerdings ist das Spiel weniger Sandbox und mehr Adventure. Allein die schrägen Charaktere sind es wert, Don't Starve mal auszuprobieren.

# Infestation: Survivor Stories

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Fünf Jahre nach dem Untergang der Zivilisation schlagen wir uns als Überlebender einer Zombieapokalypse in einer nordamerikanischen angehauchten Welt durch städtische Ruinen, Siedlungen, Farmen und die Wildnis.

**Die Gefahren:** Spawnkiller, Safezonecamper und Cheater. Nein, das sind nicht etwa illustre Namen gefährlicher KI-Bossgegner, sondern Bezeichnungen für die tatsächlich wohl unangenehmsten Arten von Spielern in Infestation: Survivor Stories. Die Zombies wiederum sind allenfalls im Rudel ein wenig unangenehm.

**Die Besonderheit:** Ein kostenpflichtiges Survival-Spiel, in dem sich Nahrung, Rucksäcke,

Rüstung, Bandagen, Munition und bestimmte Waffenaufsätze für echtes Geld kaufen lassen, ist wohl tatsächlich etwas Besonderes – wenn auch sicherlich nicht im positiven Sinne. Außerdem haftet dem Spiel seit Anbeginn das Stigma eines dreisten DayZ-Klons an.

**Entwicklungsstand:** So wirklich fertig ist Infestation: Survivor Stories noch nicht, dennoch stellen die Entwickler die Arbeiten demnächst ein und widmen sich mit Aftermath lieber einer Art Projektneustart, bei dem die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholt werden sollen. Wir sind gespannt.

**Empfohlen für:** Wer sich tatsächlich für Deathmatch-Schießereien mit gelegentli-

chen Cheater-Ärgernissen an apokalyptischen Schauplätzen begeistern kann, darf zuschlagen. Alle anderen warten ab, was das kommende Aftermath taugt, und greifen in der Zwischenzeit zu DayZ oder H1Z1.



# Unturned

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Wenn DayZ und Minecraft ein Kind hätten, es sähe wohl wie Unturned aus. Das von einem einzelnen Jugendlichen entwickelte Spiel entlässt uns in eine Klotzwelt voller Zombies, in der wir den klassischen Betätigungen nachgehen: nützliche Gegenstände finden, uns die Untoten vom Leib halten, einen Unterschlupf bauen und überleben.

**Die Gefahren:** Hauptsächlich die schnellen und kräftigen Zombies und der Hunger. Feindlich gesinnte Spieler begegnen uns lediglich auf entsprechend eingestellten PvP-Servern.

**Die Besonderheit:** Als einziger Titel in unserer Survival-Games-Liste ist Unturned aktuell tatsächlich kostenlos spielbar. Die Early-Access-Version kann gratis bei Steam heruntergeladen und genutzt werden. Finanziert wird das Spiel über Gold-Accounts (Kostenpunkt: 5 Euro) mit kosmetischen Zusatzinhalten, einem Zugang zu speziellen Gold-Servern und weiteren nicht spielentscheidenden Inhalten. Außerdem ist Unturned besonders modfreundlich.

**Entwicklungsstand:** In-Game-Map-Editor, Serverlisten, Support des Anti-Cheat-Systems VAC und des Steam-Workshops – mit Version 3.0 hat Unturned vor allem technisch zugelegt. Auch inhaltlich ist das Spiel gut aufgestellt: Quasi wöchentlich erscheinen neue Updates.

**Empfohlen für:** Spieler, die sich von der Minecraft-Grafik nicht abschrecken lassen. Am meisten Spaß macht's zudem kooperativ mit einer größeren Gruppe.



# Beasts of Prey

Status: **Early Access**



**Das Szenario:** Mit nicht viel mehr als einem Kampfmesser bewaffnet finden wir uns in einer Art tropischem Paradies wieder. Äußerst ungewohnt: Statt Zombies streifen hier gigantische Dinosaurier durch die Spielwelt. Dino-Setting trifft auf Gegenwart, Jurassic Park lässt grüßen. Das weitere Vorgehen ähnelt dann wieder der Genre-Konkurrenz: Rohstoffe sammeln, eine Behausung bauen und die eigene Wehrhaftigkeit durch immer bessere Ausrüstung steigern.

**Die Gefahren:** Wieder einmal sind es die lieben Mitspieler, die aus Beasts of Prey ein gefährliches Spiel machen. Ebenfalls nicht ungefährlich: die kleineren flinken Dinosaurier. Und auch die KI-Kannibalen können ein Problem darstellen. Eher behäbig sind Mega-Urzeitviecher wie der Tyrannosaurus Rex.

**Die Besonderheit:** Das umfangreiche Crafting-System erlaubt uns die Errichtung von ausgefallenen Dingen wie lasergesteuerten und mit Näherungssensoren ausgestatteten Geschütztürmen. Ebenfalls ungewöhnlich: Gespielt wird ganz MMO-like gemeinsam auf nur einem persistenten Server. In der Theorie ist die Anzahl der Spieler dabei nicht begrenzt. Die Spielwelt soll mit zunehmender Bevölkerung wachsen.

**Entwicklungsstand:** Einigermaßen stabil läuft das Spiel bereits, allerdings sind zahlreiche Spielinhalte noch fehlerhaft oder nicht implementiert. Einige Gegenstände haben zum Beispiel noch keine Funktion und manch ein Gegner ist unsichtbar.

**Empfohlen für:** Geduldige Überlebensingenieure, die sich gerne in einer von Dinosauriern bewohnten Tropenlandschaft ein neues Zuhause errichten. Auch Fans der »Jurassic Park«-Filme und verprellte Stomping-Land-Kunden dürften auf ihre Kosten kommen.

# Project Zomboid

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Natürlich eine Zombie-Apokalypse. Statt im Wald oder am Strand finden wir uns dieses Mal jedoch in einem gemütlichen Starthaus in einem amerikanischen Vorort wieder. Das sollten wir aber zügig verlassen: Die Untoten klopfen schon ans Fenster.

**Die Gefahren:** Zombie-Survival-Spiele gibt es viele, eine wirkliche Gefahr stellen die Untoten aber nur in den wenigsten davon dar. Project Zomboid ist so eine Ausnahme: Den Untoten entkommen wir nur mit viel Geschick und guten Reaktionen. Aber auch der Alltag kann gefährlich sein. Ein nicht gewechselter Wundverband führt schnell zu einer tödlichen Infektion. Und ein brennender Backofen ist auch nicht zu unterschätzen.

**Die Besonderheit:** Project Zomboid ist quasi das Ultima Online unter den Survival-Spielen: Hinter einer spröden Fassade verbirgt sich ein komplexes Spiel mit großem Tiefgang. Wir können fast jedes Objekt benutzen, zahllose Craftingmöglichkeiten entdecken und unseren Charakter wie in einem Rollenspiel verbessern. Und: Das Spiel ist außerordentlich modfreundlich. Besonders interessant ist außerdem der lokale Koopmodus für bis zu vier Spieler.

**Entwicklungsstand:** Für ein Early-Access-Spiel sehr weit fortgeschritten. Einzig der interessante Mehrspielerpart läuft noch instabil und bedarf gravierender Verbesserungen. Aber auch hier bewegt sich was: Waren anfangs lediglich maximal 12 Spieler



möglich, finden sich mittlerweile sogar Server mit bis zu 100 Slots.

**Empfohlen für:** Spieler, die besonders viel Wert auf Realismus legen und über die reichlich altbackene Grafik hinwegsehen können. Und alle, denen die kostenlose Demoversion gefällt.

# The Stomping Land

Status: **eingestellt**

**Das Szenario:** In einer Welt voller Dinosaurier sollten wir eigentlich Stämme gründen, primitive Waffen herstellen, Fallen bauen und die prähistorischen Bestien jagen. Doch daraus wird wohl nichts.

**Die Gefahren:** Achtung: Abzockgefahr! Seit September 2014 warten Käufer von The Stomping Land vergeblich auf neue Updates. Das Spiel war bereits von Steam verschwunden, tauchte zwischenzeitlich wieder auf und ist zum aktuellen Zeitpunkt wieder futsch. Die Website der Entwickler ist inzwischen offline. Kickstarter-Backer und Early-Access-Käufer können sich von ihrem Geld wohl verabschieden.

**Die Besonderheit:** Eigentlich klangen die Ideen so vielversprechend. Wir hätten nicht nur Dinos jagen, sondern die Urzeitechsen auch zähmen und als Reittiere nutzen können sollen. Ein interessantes Feature, das aber wohl zumindest in diesem Spiel keine Anwendung mehr finden wird.

**Entwicklungsstand:** Die Entwicklung von The Stomping Land wurde ganz offensichtlich eingestellt. Nachdem der Projektleiter sich monatelang in Schweigen hüllte, haben sich immer mehr ehemalige Mitarbeiter inzwischen neuen Projekten zugewandt. Außerdem wurde der offizielle Twitter-Account vor einiger Zeit gelöscht.



**Empfohlen für:** The Stomping Land ist mittlerweile zwar ohnehin nicht mehr erhältlich, sollte das Spiel jedoch irgendwann noch einmal irgendwo auftauchen: Finger weg! Bloß nicht kaufen.

# Life is Feudal: Your Own

Status: **Early Access**

**Das Szenario:** Mit derzeit maximal 63 weiteren Spielern befinden wir uns in einer mittelalterlichen Welt und besitzen eine Unterbuchse, eine Tunika und ein paar Keks. Der Weg bis zum strahlenden Feudal-Ritter ist offensichtlich weit und steinig. Also fangen wir wie in anderen Genrevertretern mit Altbewährtem an: Wir klaben Baumrinden von Bäumen, pflücken Äste,

sammeln Pflanzenfasern und basteln uns allerhand brauchbare Dinge daraus.

**Die Gefahren:** Andere Spieler jagen uns in Life is Feudal: Your Own gerne mal mit der Heugabel vom Hof. Verstehen wir, war ja auch kein Zuckerschlecken damals im Mittelalter. Insbesondere bei größeren Schlachten zwischen hochgerüsteten Spielern wird's dann aber echt lebensgefährlich. Zwar plagt uns auch hier hin und wieder der Hunger. Essen ist jedoch leicht zu beschaffen.

**Die Besonderheit:** Ähnlich wie 7 Days to Die bietet Life is Feudal: Your Own ein komplexes Bau- und Crafting-System. Quasi die gesamte Spielwelt lässt sich modifizieren und formen. So entstehen mit reichlich Aufwand ganze Dörfer von Spielerhand. Bis dahin ist es aber ein richtig langer Weg: Erst müssen die notwendigen Fähigkeiten durch ihre Anwendung entsprechend verbessert werden, dann braucht es auch noch ausrei-

chend Rohstoffe und schließlich entsprechend viele Helfer.

**Entwicklungsstand:** Zwar klappt das Bauen schon recht gut und auch die Spielwelt sieht wunderbar aus, aber ewig lange Ladezeiten und Bugs nerven auf Dauer gewaltig und rechtfertigen den hohen Preis (30 Euro) derzeit noch nicht.

**Empfohlen für:** Life is Feudal ist bereits in der Your-Own-Variante ein Komplexitätsmonster. Quasi eine Mischung aus 7 Days to Die und Project Zomboid – nur im Mittelalter, ohne Zombies und noch ziemlich unfertig. Wer darauf steht, darf gern zugreifen, muss aber damit rechnen, mehrere Wochen Spielzeit investieren zu müssen, nur um an das erste eigene Schwert zu gelangen. Eine Gruppe ist zudem fast schon zwingend erforderlich, alleine kommt man hier nicht wirklich weit. Das Mittelalter war halt kein Zuckerschlecken.



# Minecraft

Status: **fertig**

**Das Szenario:** Eine aus unzähligen Blöcken bestehende Spielwelt, die bei jedem Neustart anders aussieht. Nahezu alle dieser Riesenpixel sind abbaubar und können wiederverwendet werden. Unsere Aufgabe: Unterschlupf suchen, Dinge abbauen, Dinge herstellen und Dinge töten.

**Die Gefahren:** Skelette, Zombies, Spinnen, explodierende Creeper und richtig fiese Viecher wie der Enderdrache und der Wither. In Minecraft lauern viele Gefahren. Es empfiehlt sich also bei einsetzender Dunkelheit ein Erdloch aufzusuchen oder direkt ein sicheres Haus zu bauen und fiese Kreaturen auszusperrern. Andere Spieler sind nur dann eine Gefahr, wenn der PvP-Modus aktiviert ist.

**Die Besonderheit:** Minecraft ist eigentlich an sich schon eine Besonderheit. Über 55 Millionen Exemplare des Spiels wurden bereits verkauft. Und das, obwohl das Spiel einst als Indie-Projekt eines einzelnen schwedischen Programmierers begann. Ansonsten ist wohl insbesondere die komplett aus abtragbaren Blöcken bestehende Spielwelt zu nennen.

**Entwicklungsstand:** Alle grundlegenden Funktionen sind implementiert, es gibt massig Inhalte zum Ausprobieren, einen Kreativmodus in dem wir frei bauen können, und auch der optionale Mehrspielermodus funktioniert soweit. Zwar wird auch weiterhin an Minecraft gearbeitet, die aktuelle Version ist aber quasi ein fertiges Spiel.



**Empfohlen für:** Eigentlich jeden, der auch nur im Entferntesten etwas mit dem Survival-Genre anfangen kann und den die eigenwillige Klotzoptik nicht abschreckt – andererseits dürften alle, die diese Bedingungen erfüllen, Minecraft auch schon besitzen. Die 20 Euro sind in jedem Fall gut angelegt.