

## Generation Zero

# DIESE ROBOTER HÄTTEN IN DEN EARLY ACCESS GEHÖRT

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Avalanche** Entwickler: **Avalanche** Termin: **26.3.2019** Sprache: **Schwedisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Generation Zero wirft uns mitten in eine Killerroboter-Invasion im Schweden der 80er Jahre. Obwohl sich das irre und vielversprechend anhört, läuft der neue Koop-Shooter von den Just-Cause-Entwicklern zumindest zum Release noch nicht besonders rund.** Von Michael Herold

Generation Zero hätte einer der großen Geheimtipps 2019 werden können. Vor seinem Release versprach der neue Koop-Shooter von den Avalanche Studios (vor allem bekannt für die Just-Cause-Reihe) ein cooles 80er-Jahre-Setting und vor allem spannende Kämpfe gegen riesige Mechs.



**Michael Herold**  
@michiherold

Die 80er-Jahre sind mein Lieblingsjahrzehnt, und riesengroße Killerroboter sind meine liebste Form von Robotern. Entsprechend groß war meine Vorfreude auf Generation Zero und umso größer war meine Ernüchterung, als ich es endlich gespielt habe. Der Koop-Shooter besteht letztlich aus einer Mischung aus langweiligem Walking-Simulator und unausgereiftem Shooter. Statt coolen Mech-Gefechten und einer spannenden Geschichte um einen erbitterten Überlebenskampf bekomme ich nur sehr viel Wald und haufenweise leere Häuser zu sehen. Die Open World ist einfach zu groß und erzählt eine zu dünne Story. Eine nur halb, ach, selbst eine nur ein Viertel so große Spielwelt hätte es auch getan, wenn die Entwickler dafür mehr Zeit in eine spannende Handlung gesteckt hätten. Ganz hoffnungslos ist der Fall Generation Zero allerdings nicht. Mit den richtigen Mitspielern (sprich lustigen Kumpels) an der Seite machen die Koop-Spaziergänge durch Schweden trotzdem Laune.

Nun ist Generation Zero am 26. März erschienen, wir haben es ausführlich gespielt und können euch verraten: Es ist kein Geheimtipp, aktuell ist es im Grunde nicht mal ein Tipp. Zum Launch enttäuscht der Koop-Shooter nämlich noch durch viele inhaltliche und technische Schwächen. Welche das genau sind, welche Stärken es dennoch besitzt und für wen das Spiel sich überhaupt eignet, erfahrt ihr in unserem Test.

### Roboter in Schweden

Die Idee hinter Generation Zero klingt super: Im Jahr 1989 erobern Roboter Schweden, die scheinbar einzigen menschlichen Überlebenden sind eine Handvoll Teenager. Wir übernehmen die Rolle von einem dieser Jungspunde und machen uns solo oder mit bis zu drei Mitspielern im Koop auf den Weg, um herauszufinden, was diese In-

vasion überhaupt soll. Und bestenfalls wollen wir die Blechbüchsen natürlich auch wieder aus unserer Heimat vertreiben.

Wir kämpfen, looten und rennen also durch die Wälder und Städte Schwedens, und so erinnert der Shooter an eine Mischung aus »Goonies« und »Stranger Things«, gewürzt mit einer ordentlichen Prise an Waffengewalt. Viel mehr als Roboter umballern (oder alternativ umschleichen), Häuser durchsuchen und dabei alles looten, was nicht niet- und nagelfest ist, machen wir aber nicht. Abwechslung ist in Generation Zero Mangelware und das bleibt blöderweise bis zum Abspann so.

Ab und zu betreten wir im Laufe einer Quest mal einen Bunker, das ist zumindest etwas Abwechslung nach all den Wäldern und den immer gleichen





Die schwedischen Städtchen und Wälder sehen zwar schön aus, sind aber viel zu leer. Außer Loot und ab und zu ein paar Robo-Gegnern begegnen wir niemandem, denn es gibt weder Tiere noch NPCs. Und Schweden ohne Elche ist wie Schweden ohne Astrid Lindgren. Unvorstellbar!

Häusern, durch die wir sonst stapfen. Aber Generation Zero verpasst hier die Chance, spannende Geschichten durch seine Spielwelt zu erzählen, stattdessen stellt das Spiel »nur« den Überlebenskampf in die Mitte.

Trotzdem ist Generation Zero keineswegs ein Survivalspiel. Wir müssen keine Nahrung oder Wasser einsammeln, um fit zu bleiben. Stattdessen finden wir nur Waffen, Munition und viele Ablenkungs-Items wie Feuerwerkskörper oder Radios, mit denen wir Feinde von uns weglocken können.

Der größte Pluspunkt des Shooters steckt klar in seiner Atmosphäre. Bei unseren

Streifzügen durch die schönen schwedischen Wälder sorgen die surrenden und stampfenden Geräusche von nahenden Mechs immer wieder für kleine Gruselmomente. Für noch mehr akustische Freuden sorgt außerdem der tolle Soundtrack mit seinen stimmigen 80er-Jahre-Synthie-Songs.

Viele Briefe, Tonaufnahmen und Nachrichten der verschwundenen Bevölkerung erwecken außerdem den Eindruck, als wäre die leblose Spielwelt (es gibt keine Tiere oder NPCs) tatsächlich bis vor wenigen Stunden noch voller Menschen gewesen. Umso mehr wollen wir wissen, was es mit der Robo-Inva-

sion auf sich hat und wohin all diese unschuldigen Bürger geflohen sind.

#### **Kohne I**

Dummerweise befriedigt die Handlung des Koop-Shooters unseren Wissensdurst nur äußerst bedingt. Die Missionen führen uns immer weiter durch die Open World und wie in einem Walking Simulator sammeln wir jede Menge Hinweise, aber befriedigende Antworten finden wir nur sehr selten. Das Spiel lässt uns über das, was passiert ist, relativ im Dunkeln. Die langweilige Story stellt nicht die einzige grundlegende Schwäche



Die Kämpfe gegen große Roboter sind tatsächlich fordernd, weil wir gezielt die Schwachstellen der Blechdosen angreifen müssen.



Interessante Gegner – eigentlich. Blöderweise ist die KI der Roboter ... nun, unterentwickelt wäre das passende Wort.

dar. Auch die Kämpfe gegen die Mechs verlieren mit der Zeit an Spannung. Zwar stellen gerade die stärkeren der sechs im Spiel vorhandenen Robotervarianten immer wieder echte Herausforderungen dar, weil wir präzise ihre Schwachpunkte treffen müssen. Meist sorgt die Gegner-KI allerdings einfach für Chaos in den Gefechten, da die bösen Robos hirnlos durcheinanderrennen und um sich ballern. Wie Hühner ohne Kopf mit Knarren. Dann besiegen wir sie nicht mit Taktik oder Skill, sondern einfach nur durch Geduld, was nicht besonders spannend ist.

Unsere Liste mit den Kritikpunkten an Generation Zero geht noch ein ganzes Stück weiter. Hier ein paar der nervigsten Aspekte des Spiels: Wir können die riesige Open World nur zu Fuß bereisen, obwohl überall Autos herumstehen. Die Steuerung im Inventar ist furchtbar kompliziert, und unser Rucksack ist ohnehin fast immer überfüllt. Und das Speichersystem im Koop nervt, da

wie in Far Cry 5 nur der Host seinen Fortschritt behält. Zu all den inhaltlichen Schwächen von Generation Zero kommen auch noch gelegentliche Bugs, glitchende Gegner, ruckelige Charakteranimationen und zuweilen sogar Spielabstürze dazu. An allen Ecken und Enden des Ego-Shooters fallen also Ungereimtheiten auf.

**Ok mit Kumpeln**

Koop-Zocker, die mit ihren Freunden im Squad ein paar unaufgeregte Abenteuer erleben wollen, dürften trotz allen Mängeln auch jetzt schon Spaß an Generation Zero haben. Mal zwischendurch eine Stunde mit den Kumpeln kämpfend, schleichend und lootend durch Schweden zu rennen, macht nämlich ohne Frage Laune. Wer mehr als das möchte, wird aber enttäuscht.

Generation Zero wirkt aktuell einfach noch unfertig. Viele Bereiche des Spiels wie das Inventar oder die Gegner-KI benötigen noch



Das Inventar von Generation Zero erscheint anfangs zwar recht groß, aber wir sind trotzdem chronisch überladen.

Feinschliff. Unserer Meinung nach hätte der Koop-Shooter deshalb erstmal in den Early Access gehört, um in den kommenden Monaten mit weiteren Updates verbessert zu werden. Die Entwickler haben bereits angekündigt, dass sie ihr Spiel in Zukunft sowohl mit kostenlosen als auch kostenpflichtigen Erweiterungen ausbauen und mit Patches gegen Bugs und technische Schwächen vorgehen wollen. Im Early Access hätte man ihnen das womöglich durchgehen lassen. Als finaler Release enttäuscht Generation Zero nun allerdings erstmal. ★

**GENERATION ZERO**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2300 / FX-6300	Core i7 2600 / FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 35 GB Festplatte	16 GB RAM, 35 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**

- + wunderschöne Landschaften
- + stimmige 80er-Jahre-Musik
- + tolle Roboterdesigns
- wenig optische Abwechslung in der Spielwelt
- immer wieder Glitches und ruckelige Animationen

**SPIELDESIGN**

- + guter Mix aus Erkunden und Kämpfen
- + RPG-Elemente mit Waffen-Upgrades, Kleidung und Fertigkeiten
- leere Spielwelt
- miese Inventar-Steuerung
- keine steuerbaren Fahrzeuge

**BALANCE**

- + faire Loot-Verteilung
- + stärkere Mechs herausfordernd
- solo spürbar schwerer als im Koop
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Gegner-KI versagt oft in der Nähe von Gebäuden

**ATMOSPÄRE / STORY**

- + einzigartiges Szenario
- + gelegentliche Gruselmomente dank dieser Mechs
- + lässige 80er-Jahre-Helden
- uninteressante und schlecht erzählte Geschichte
- keine NPCs und keine Tiere

**UMFANG**

- + riesige Open World
- + Dutzende (wenn auch kaum spannende) Nebenmissionen
- lediglich sechs Gegnertypen
- kaum einzigartige Orte
- geringer Wiederspielwert

**FAZIT**

Koop-Shooter mit Killerrobo-Szenario, der aber mit Storyschwächen und Technikmacken kämpft und so viel Potenzial verschwendet.



Die Spielwelt ist echt riesig. Umso mehr fällt es auf, wie leer sie ist.