

Overkill's The Walking Dead

GEMEINSAM SIND WIR GANZ OKAY

Genre: Ego-Shooter Publisher: Skybound Entwickler: Overkill Software Termin: 6.11.2018 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam)

Die Payday-Entwickler liefern mit einem Koop-Shooter im beliebten Zombie-Universum ab. Was kann da schon schiefgehen? Leider eine ganze Menge. Von Robin Rütter

Hat jemand Zombies gesagt? Na sicher, da haben wir einiges parat. Wie wäre es mit Left 4 Dead 2? State of Decay 2? Oder Black Ops 4 im Zombie-Modus? Für die Botaniker liegt hier noch irgendwo Plants vs. Zombies rum und da vorne wäre Killing Floor 2. Ach ja, und dann hätten wir noch The Walking Dead. Oh, nein, nicht das von Telltale, Overkill's The Walking Dead!

Lahme Hintergrundgeschichte

Vielleicht hat der eine oder andere von euch den Launch-Trailer oder einen der Charakter-Trailer gesehen und wundert sich jetzt, was es mit der Zwischenüberschrift auf sich hat. Und ihr habt recht, die Trailer sind super! Beim Video zu Grant, einer der vier spielba-

ren Figuren, hatten wir Gänsehaut. Da gibt es nur ein kleines Problem: Im Spiel sieht ihr solche Momente nämlich nicht. Stattdessen erzählt uns Camp-Anführer Anderson von einem generischen Konflikt mit der »Familie«, einer weiteren Gruppe Überlebender, die unsere Vorräte plündern will. Später klaut die Gruppe uns einen Wasserreiniger. Dann sind sie sauer, weil wir den Wasserreiniger zurückholen. Emotionen? Persönliche Schicksale? Fehlanzeige.

Während Anderson erzählt, flimmern schwarz-weiße Bilder über den Monitor. Menschen, Zombies, Straßenschilder, Pistolen, Patronen, durchzogen von roten Farbspritzern. Diese Zwischensequenzen sehen zwar ganz schick aus, schaffen es aber nicht, uns für die darauffolgenden Missionen zu motivieren oder an die Figuren zu binden – wahrscheinlich auch, weil sie in diesen Videos nie selbst sprechen. Dadurch bleibt es bei der Handlung bei einem langweiligen Grundgerüst, die Gegenspieler sind uns schnurz. Und obwohl Anderson der Anführer ist, nimmt er spielerisch nur eine klei-

ne Rolle ein. Er sitzt in unserem Camp herum, das wir wie ein Hub betreten können, und schenkt uns zusätzliche Belohnungen nach dem Abschluss einer Mission. Später können wir hier auch Waffen kaufen, ansonsten gibt es nicht viel zu tun.

Masse statt Klasse

Overkill's The Walking Dead verfolgt ein Season-Modell, mit dem neue Missionen ins Spiel kommen. Zum Release ist die erste Season mit allen zehn Missionen bereits verfügbar, die zweite Season beginnt Ende November. Die Missionen unterscheiden sich in zwei Typen. Zum einen wären da die Basisverteidigungen, in denen wir uns in mehreren Wellen gegen Zombies und später auch Menschen wehren. Zu Beginn haben wir knapp eine Minute Zeit, Stacheldraht auszulegen und Munition und Crafting-Materialien einzusammeln.

Die Wahl eures Kämpfers beeinflusst dabei, welche Items ihr überhaupt herstellen könnt, welche Waffen ihr benutzt und was für ein Talent ihr habt. Aiden beispielsweise



In den Basismissionen verteidigen wir unser Camp vor Zombie- und Menschenwellen.



Lärm lockt Zombies an. Um nicht von unendlichen Horden überrannt zu werden, schwingt ihr einen Großteil der Partie eure Nahkampfwaffe.

ist der Tank der Runde, bekommt einen Schadensbonus auf Schrotflinten und bastelt Blendgranaten, die Gegner für einige Sekunden außer Gefecht setzen. Maya übernimmt die Support-Rolle, verteilt Medkits und belebt gefallene Teammitglieder schneller und mit mehr Leben wieder.

Nach der Vorbereitungsphase stürmen die Zombies eines von drei Toren, die ihr mit Holzplanken wieder reparieren müsst. Menschen platzieren hingegen Bomben, die ihr mit einem Knopfdruck entschärft.

Während uns die Massen an Zombies gut gefallen, nerven uns die menschlichen Gegner. Die schießen zwar präzise, sind aber nicht besonders intelligent und stecken zu viele Kugeln ein, bevor sie umfallen. Dadurch machen die Feuergefechte nur bedingt Spaß. Manchmal leidet die KI auch unter Bugs und Aussetzern, etwa wenn sie uns durch Deckung trifft oder sich auch unter Beschuss nicht umdreht.

Schlag um Schlag um Schlag um Schlag

Nach der Schießbude geht es in die Erkundungsmissionen, die um einiges interessan-

ter sind – zumindest am Anfang. Hier schleicht ihr durch die Außenwelt um Washington D.C. Schleichen deshalb, weil sich bei Lärm eine Anzeige füllt, die beim Anschlag eine ganze Walker-Horde auslöst, beim dritten Mal spawnen sie schließlich ohne Ende. Besonders fies: Neben Molotov- und Bärenfallen sabotieren uns in den Levels auch Lärmquellen wie Radios und Autoalarme. Wer da nicht aufpasst, lockt gleich die nächste Zombiewelle an.

Doch das Lärmsystem kommt auch mit einem großen Nachteil daher: Um keine Welle auszulösen, schlagt ihr euch mit der lautlosen Nahkampfwaffe durch Zombies. Und so folgt Schlag auf Schlag und Hieb auf Hieb, teilweise minutenlang, bis alle Untoten liegen bleiben. Das mag zunächst noch aufregend sein, schließlich tragen die riesigen Zombiehorden sehr zur Walking-Dead-Atmosphäre bei. Doch spätestens nach einer halben Stunde Hämmern auf die linke Maustaste wird es dann doch etwas dröge.

Hat da hinten jemand Schalldämpfer gesagt? Eine hervorragende Idee – könnte man glauben. Denn obwohl es Schalldämp-

fer im Spiel gibt, verbrauchen die sich derart schnell, dass ihr sie nur für einen Bruchteil der Mission einsetzen könnt. Waffen verschleißten außerdem nach einigen Levels, gegen ein paar Ressourcen repariert ihr sie im Ausrüstungsmenü.

Das zweite Problem an den Erkundungsmissionen ist die immer gleiche Aufgabenstellung. In jedem Level müsst ihr mehrere Gegenstände wie Zahnräder oder Batterien finden, um eine Tür zu öffnen oder einen Aufzug zu rufen. Das ist wenig originell und nutzt sich viel zu schnell ab. Ab und zu funktioniert die Mischung aus Action, Erkundung und Rätsel aber auch ganz gut, beispielsweise wenn wir im Level einen geheimen Code finden und eingeben müssen, während uns Zombies angreifen.

Der Schwierigkeitsgrad ist bereits auf der leichtesten der vier Stufen knackig, spätere Missionen müssen wir zudem auf der dritbeziehungsweise zweithöchsten Schwierigkeitsstufe spielen. Darunter sind die nicht verfügbar. Besonders frustrierend wird das in Kombination mit fehlenden Checkpoints, da ein Level gut eine Dreiviertelstunde und länger dauern kann. Zwar gibt es Trost-Erfahrungspunkte, der Missionsfortschritt schwindet bei einem Fehlschlag allerdings dahin, egal wie lange eine Partie läuft.

Basismanagement

Habt ihr eine Mission abgeschlossen, erhaltet ihr einige Ressourcen, die ihr über Menüs in eure Basis investiert. Dadurch schaltet ihr etwa neue Werkzeuge wie den Drahtschneider für Missionen frei, der bestimmte Durchgänge öffnet.

Wollt ihr alle Missionen aus Season 1 spielen, müsst ihr früher oder später außerdem Routen ausbauen, wofür ihr wiederum das Zentrum ausbauen müsst, wofür ihr wiederum Teile der restlichen Basis ausbauen müsst. Und zu guter Letzt zahlt ihr nach jeder dritten Mission auch noch Unterhalts-



Jede der spielbaren Figuren besitzt einen speziellen und allgemeinen Skill-Tree.



Jeder Held verstärkt einen bestimmten Waffentyp. Welche Waffe ihr am Ende einer Partie bekommt, entscheidet jedoch der Zufall.



In der Spielwelt finden wir Details über das, was passiert ist, und über die Gräueltaten unserer Gegner.

kosten, die die Progression in die Länge ziehen und euch teilweise dazu zwingen, abgeschlossene Missionen zu wiederholen.

Als eine Art Management-Minispiel teilt ihr, ebenfalls über ein Menü, die Überlebenden in eurem Camp verschiedenen Posten zu, die Boni wie weniger Lärm beim Gehen spendieren. Oder ihr schickt sie auf Expeditionen und bekommt dadurch Ressourcen und neue Items. Dabei gewinnen die Bewohner an Erfahrung und erhöhen die Erfolgchance und Boni – eine nette Nebenbeschäftigung. Teilweise schaltet ihr sogar Nebenaufträge frei, die sich allerdings nur als Variation der Hauptmissionen entpuppen und auf denselben Karten spielen.

Neben der Basis verbessert ihr über Skill-Trees eure Helden. Jeder besitzt einen allgemeinen Talentbaum und einen, der sich auf

seine Fähigkeiten bezieht, bei Maya etwa mehr Heilung durch Medipacks. Daneben rüstet ihr neue Waffen aus und verbessert sie mit Waffenmods, zu denen unter anderem Visiere, Magazine und die bereits erwähnten Schalldämpfer gehören. Welche Waffen und Mods ihr am Ende einer Mission erhaltet, entscheidet jedoch der Zufall, wodurch ihr auch unbrauchbare Gegenstände anhäuft. Immerhin bekommt ihr fürs Zerlegen brauchbare Ressourcen.

Schnappt euch Freunde!

Wenn ihr wollt, könnt ihr Overkill's The Walking Dead allein spielen und dürft dafür sogar mehrfach innerhalb einer Mission sterben. Sonderlich aufregend wird es dadurch allerdings nicht. Aber auch eine Partie mit zufälligen Menschen kann nerven: Ballert ein einziger Spieler achtlos in der Gegend herum oder rückt ein Schlüssel-Item nicht raus, kann das sogar zum Fehlschlag der Mission führen.

Die Lösung: Spielt mit euren Freunden! Denn so problematisch viele Aspekte von Overkill's The Walking Dead auch sind, im Koop kann man einigen verzeihen. Wenn ihr euch untereinander absprecht, die Fähigkeiten der unterschiedlichen Klassen geschickt einsetzt und menschliche Gegner gleichzeitig ausknipst, kommt die eigentliche Stärke des Spiels zutage. Die Missionen werden nicht nur einfacher, sondern machen auch deutlich mehr Spaß. Einen Makel können aber auch Freunde nicht beheben: Bugs.

Einige sind klein und harmlos, beispielsweise wenn Zombies ohne Animation über die Straße gleiten. Andere behindern das Spiel, etwa wenn Gegner durch Deckung schießen oder Spieler sich nicht mehr bewegen können. Und dann gibt es noch solche, die das Spiel brechen, beispielsweise wenn ein Schlüssel-Item einfach verschwindet und ihr die Mission neu starten müsst. In den ersten Tagen nach Release sind uns außerdem Matchmaking-Probleme aufgefallen, teilweise fror das Spiel auch in einem schwarzen Ladebildschirm ein.

Wenn euch die immer gleichen Missionsabläufe nicht stören, ihr kein Problem damit habt, minutenlang im Nahkampf mit Zom-

bihorden auszuhalten und dazu noch ein paar Freunde habt, die mit euch spielen wollen, könnte euch Overkill's The Walking Dead trotz seiner Macken gefallen. Erwartet ihr hingegen eine emotionale Geschichte, durchdachte Schießpassagen oder Innovation, klopft ihr an der falschen Tür. ★

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 3.2GHz / FX-8320
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R9 270 v2
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K 3.5GHz / Ryzen R5 1500X
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑ widerliche, grunzende Zombies
- ☑ schicke Lichtstimmung
- ☑ stilvolle Zwischensequenzen
- ☑ keine überragenden Effekte
- ☑ stellenweise Ruckler

SPIELDESIGN

- ☑ Mischung aus Stealth, Rätsel und Action
- ☑ taktisches Vorgehen in Erkundungsmissionen
- ☑ immer gleicher Missionsablauf
- ☑ Menschen-KI setzt auf Masse
- ☑ zäher Nahkampf

BALANCE

- ☑ Klassen ergänzen sich gut
- ☑ fehlende Erklärungen erschweren Einstieg
- ☑ Schalldämpfer nutzt sich zu schnell ab
- ☑ Schwierigkeitsgrade später eingeschränkt
- ☑ keine Checkpoints

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☑ Häuser voller kleiner Details
- ☑ Panik durch riesige Zombiehorden
- ☑ Handlung nur ödes Grundgerüst
- ☑ keine emotionale Bindung an Figuren
- ☑ gesichtslose Gegenspieler

UMFANG

- ☑ mehrere Seasons
- ☑ lange Erkundungsmissionen
- ☑ Basismanagement und Skill-Trees
- ☑ zu wenig Abwechslung
- ☑ langsame Progression streckt Spielzeit künstlich

ABWERTUNG

In Overkill's The Walking Dead stecken nicht nur optische, sondern auch gravierende und spielbehindernde Bugs, die den Shooter im schlimmsten Fall unspielbar machen.

FAZIT

Overkill's The Walking Dead kann in der Gruppe Spaß machen, frustriert die meiste Zeit jedoch durch Monotonie und Balancing-Schwächen.

61

-3

58



Robin Rütter
@robinruether

Overkill's The Walking Dead hat mich in großen Teilen frustriert. Da schwinge ich meine Machete für eine Stunde in gurgelnde Untote, nur um kurz vorm Finale doch noch das Zeitliche zu segnen. Tschüss Fortschritt, auf Wiedersehen Zeit, mach's gut Geduld. Bei den Basisverteidigungen ärgere ich mich dagegen über dDutzende Kugelschwämme. Und von den zahlreichen Bugs fange ich gar nicht erst an. Spaß kam erst dann auf, als ich die Missionen gemeinsam mit einem Kumpel gespielt habe. Wir schlugen Rücken an Rücken Zombies zurück, schalteten Gegner gleichzeitig lautlos aus und spielten defensiv, wenn einer das Zeitliche gesegnet hatte. Ich verstehe also, welches Ziel die Entwickler mit Overkill's The Walking Dead verfolgen: ein Koop-Erlebnis, in dem alle Spieler zusammenarbeiten. Dennoch rechtfertigt das nicht das monotone Missionsdesign, die öde Story oder die künstlich gestreckte Progression. Wer sich einen Koop-Zombie-Shooter dieser Art gewünscht hat, wird seinen Spaß haben. Ich hingegen fliehe lieber vor der Apokalypse.