

Zombie Army 4: Dead War

BEZAHLSSCHRANKE DES TODES

Genre: **Shooter** Publisher: **Rebellion** Entwickler: **Rebellion** Termin: **4.2.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **keine Jugendfreigabe** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **Ja (Epic Games Launcher)** Enthalten in: –

Der neueste Teil des blutrünstigen Nazi-Zombie-Shooters bringt ein paar Neuerungen – und gepfefferte Preise. Von Sascha Penzhorn

In *Zombie Army 4: Dead War* büßen wir für die Fehler der Vergangenheit. Als der untote Hitler am Ende von *Zombie Army Trilogy* in die Unterwelt verbannt wurde, lief anscheinend irgendwas nicht glatt. Ein millionenstarkes Heer der Untoten macht nämlich weiterhin die Welt unsicher. Darum ist es erneut Zeit für exakt vier Scharfschützen, sich den gammeligsten Legionen entgegenzustellen und sie endgültig zu vernichten. Oder zumindest, bis ein fünfter Teil erscheint.

Das übliche Programm

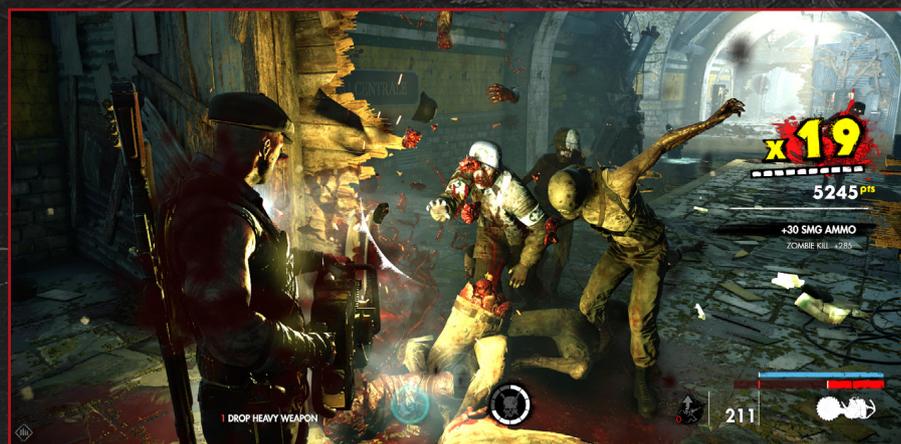
Grundsätzlich läuft hier erst mal alles wie immer in *Zombie Army*: Wir rotzen solo oder mit bis zu drei weiteren Spielern an unserer Seite riesengroße Massen an Untoten weg. Dazu verwenden wir primär eines von drei Präzisionsgewehren und bekommen bei besonders schönen Kills kleine Zwischensequenzen, in denen die Kamera unserem Projektil folgt. Über eine X-Ray-Kamera sehen wir, wie unser Geschoss in die Körper der Feinde eindringt und dort Knochen und Organe zerfetzt – genau so wie in *Sniper Elite* vom selben Entwickler. Wer das zu detailliert findet, kann dieses Feature aber auch deaktivieren. Außerdem gibt es vier nicht minder mächtige Sekundärwaffen (zwei Schrotflinten, eine MP44 und eine Tommygun) und drei Handknarren als eiserne Reserve für den Notfall. Ein viertes Präzisionsgewehr und ein LMG als Sekundärwaffe stecken hinter einer Paywall – die gibt's jeweils für eine Handvoll Euro extra oder in einer der Premium-Editionen des Spiels. Das sind nicht die einzigen Bezahlschranken, aber mehr dazu später. Es wird gnadenlos geballert, mit Granaten geworfen und (im Koop) gegenseitig wiederbelebt. Hier steht Action auf dem Programm, irgendwelche Schleich- und Deckungspassagen gibt es nicht. Das Abenteuer läuft über neun Kampagnenmissionen



Wecken wir den Zombie-Hai, frisst er umstehende Zombies – oder uns, wenn wir nicht aufpassen.

sowie vier Karten für den Horde-Modus ab. Relativ fix (nach ca. zehn Spielstunden) hat man alles gesehen, dann gibt's noch härtere Schwierigkeitsgrade und viele versteckte Sammelgegenstände für bessere Punktzahlen und Rangaufstiege. Höhere Stufen schalten Perks frei, mit denen man ein paar mehr oder weniger nützliche Passivboni erhält, etwa eine zweite Chance nach dem Tod (nützlich) oder mehr Ausdauer (na ja). Außerdem locken Waffenaufwertungen, mit denen unsere Schrotflinte Feinde unter Strom setzt oder ein Revolver Zombies zum Explo-

dieren bringt. Damit gibt es jetzt mehr Fortschritte und Anpassungsmöglichkeiten als sonst in der Reihe. Die Perks sind ganz nett, die Waffenaufwertungen spaßig. Letztere funktionieren aber leider nur in der Kampagne und nicht im Horde-Modus. Außerdem schaltet ihr nach und nach ein paar Emotes und Tänze frei, die müssen offenbar in jedem Shooter sein. Es gibt auch ein paar richtig hässliche Waffenskins zum Freischalten, die größtenteils so aussehen, als hätte jemand die Knarren mit einem dicken Pinsel und einem Eimer Wandfarbe eingekleistert.



Wir haben einem Boss die Kreissäge abgenommen und lassen die Fetzen fliegen.

Geldgierige Zombies

Kauft ihr Zombie Army 4 in der günstigsten Version für 50 Euro, fühlt sich das Spiel regelrecht beschneit an. Drei Gewehre gibt's zur Auswahl. Wollt ihr ein viertes, kostet das 2,50 Euro Aufpreis. Ein LMG als Sekundärwaffe? Kostet ebenfalls extra. Ihr mögt die vier spielbaren Figuren nicht? Es gibt zwei weitere, darunter einen coolen Fliegerzombie. Aber auch dafür müsst ihr erst Kohle abdrücken. Und so schön es auch ist, dass bereits vor dem Release drei neue Kampagnenlevels angekündigt wurden, gibt es diese nur über den Season Pass, der natürlich auch nicht geschenkt ist. Und wenn man in einem AA-Titel für so viel Geld von Anfang an das Gefühl hat, nicht das komplette Spiel zu bekommen, drückt das auf die Umfangs- und Gesamtwertung.

Was für Gruppen

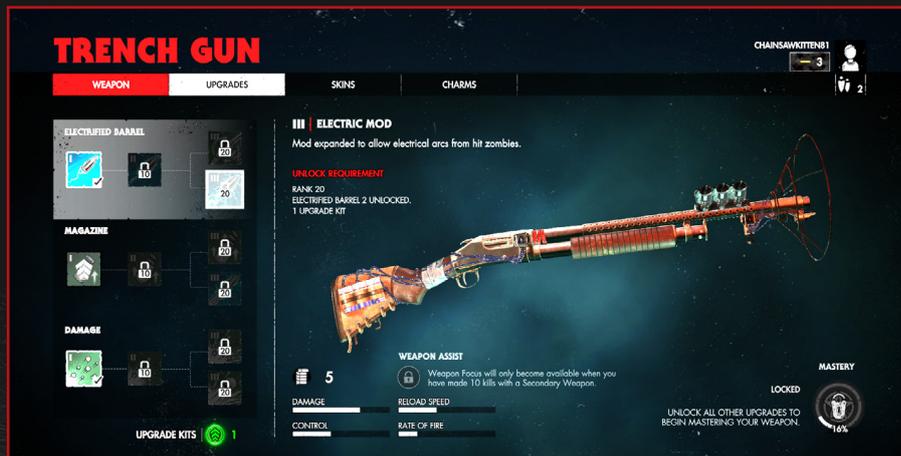
Allem Gemecker zum Trotz – Zombie Army 4 macht mit Freunden Laune. Unmengen von Zombies wegballern, zwischendrin gibt's immer wieder mal eine coole Killcam, dann mischt auch mal ein untoter Hai oder ein Zombie-Panzer das Schlachtfeld auf. Es fliegen tonnenweise Körperteile durch die Luft, zwischendrin kloppt man die Schurken auch mal mit einer Elektrofaust oder einer brennenden Wurfaxt weg, einfach weil es geht. Gepanzerten Riesenzombies muss man erst mal drei Schichten Rüstung wegballern, andere extrasaftige Eliteneinheiten kommen mit der Kreissäge, dem Flammenwerfer oder einem schweren Maschinengewehr zum Ge-



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich hasse dieses Klischee vom Rad, das nicht neu erfunden wird, doch Zombie Army 4 macht tatsächlich nichts anders als so viele ähnliche Spiele im Genre. Aber zumindest macht es seinen Job erst mal richtig gut – die Kampagne macht mit Freunden ganz einfach Spaß, die Easter Eggs sind klasse. Und wer immer noch nicht genug vom Horde-Modus gegen immer härtere Zombie-Banden hat, bekommt ihn hier ebenfalls, wenn auch auf bisher nur vier vergleichsweise langweiligen Karten. Es ist ein netter, unterhaltsamer AA-Shooter, den man gerne mal zwischendurch für ein paar Runden mit den Kumpels zocken kann. Und genau da liegt für mich das Problem: Das Spiel kostet in seiner günstigsten Ausfertigung so viel wie ein AAA-Vollpreistitel. In der fehlen aber Waffen und Spielfiguren, die man extra bezahlen soll. Schon vor Release wurden obendrein drei neue Levels angekündigt, die es auch nur gegen Aufpreis geben wird. Und bei aller Liebe – in dieser Preisklasse gibt es Shooter, die sind ganz einfach um Welten besser.



Die Waffen-Upgrades sind nicht furchtbar komplex, aber wenigstens spaßig.

fechtstermin. Das meiste davon gab's auch schon vorher, aber zumindest ist der Spaß in Zombie Army 4 gut umgesetzt – und die Bosswaffen darf man nach dem Umnieten des Besitzers auch selbst verwenden, bis ihnen die Munition ausgeht. Segnet die Gruppe mal das Zeitliche, ist das dank fairem Checkpoint-System halb so wild.

Wer auf Mitmenschen verzichten kann, findet für all das auch einen Modus für Einzelspieler. Der wird allerdings schnell langweilig. Es macht einfach einen Unterschied, ob man mit Freunden recht flott große Gegnermengen wegbratzt, einander den Rücken deckt und mit spektakulären Kills protzt, oder ob man mutterseelenallein Tausenden Zombies in die matschigen Köpfe schießt. Immerhin: Für weniger Spieler gibt's auf Wunsch auch weniger Feinde. Furchtbar lange ist man mit der Kampagne aber in keinem Fall beschäftigt, doch drei weitere Kampagnenlevels wurden bereits für den (kostenpflichtigen) Season Pass angekündigt. Darin stecken dann auch Kosmetik, Waffen und neue spielbare Charaktere. In der Standard-Edition gibt es derweil vier spielbare Helden sowie zwei weitere gegen Aufpreis.

Gags und Easter Eggs

Ein cooles Feature sind die vielen versteckten Geheimnisse in der Kampagne. Mal stolpern wir über eine Zombiehand, die sich ein Messerduell mit einer gruseligen Puppe liefert. Dann tippt uns eine Schreibmaschine gruselige Botschaften. »Dreh dich nicht um!« Solche und ähnliche Scherze gibt es an zahlreichen Stellen im Spiel. Spieltechnisch haben die wenigsten einen Nutzen, aber sie sind lustig und kreativ.

Technisch ist das Spiel nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Das Treffer-Feedback rangiert von grandios bis nichtexistent. Mal knickt ein Zombie ein, wenn wir ihm ins Bein schießen, oder getroffene Arme fliegen weg, dann fühlen sich die Knarren mächtig an. Andererseits gibt's immer wieder Treffer, auf die reagiert der Zombie überhaupt nicht. Mag ja sein, dass er die Kugel einfach nicht spürt, aber ohne sichtbaren Einschlag fühlen sich manche Schüsse trotz saftiger Soundeffekte einfach zu lasch an. Überhaupt ist der Look

des Spiels eher mäßig. Grundsätzlich machen die Zombies selbst auch in der Nahaufnahme eine gute Figur, aber die Leveltexturen sind zum Teil recht matschig, und im Spiel ist es stellenweise so neblig wie einst auf dem Nintendo 64. Natürlich spart das ordentlich Hardware-Power, und so läuft Zombie Army 4 immerhin auch auf bescheidenen Rechnern ruckelfrei, sieht dabei aber eben nicht umwerfend aus. Dafür sind die Levels schön abwechslungsreich gestaltet, von Bahnstationen über Wälder bis zu Bootsfahrten durch Venedig ist viel geboten. ★

ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2100 / FX-4100	Core i7 3770 / FX-8370
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- coole Zombies
- abwechslungsreiche Umgebungen
- gute Waffensounds
- zu viel Nebel
- grässliche Waffenskins

SPIELDESIGN

- sehr spaßig im Koop-Modus
- nettes Perk-System
- schicke Waffen-Upgrades
- mäßiges Treffer-Feedback
- solo schnell eintönig

BALANCE

- wählbarer Schwierigkeitsgrad
- an Spielerzahl anpassbare Gegnermenge
- Checkpoint-System
- Waffen-Upgrades funktionieren nur in der Kampagne
- ein paar lahme Perks

ATMOSPHÄRE / STORY

- herrlich bekloppte Story um Zombie-Hitler
- Zombie-Haie und -Panzer
- spektakuläre Action
- viele coole Geheimnisse und Easter Eggs
- blasse Spielfiguren

UMFANG

- große Kampagnen Levels mit vielen Geheimnissen
- Kampagne und Horde-Modus
- nur vier Horde-Karten
- geringe Waffenauswahl
- viele Inhalte nur gegen Aufpreis

FAZIT

Im Multiplayer spaßiger Zombie-Shooter ohne große Innovationen, dafür mit Ingame-Käufen und Bezahlschranken.

