

**⊕ Stärken**

- + Taktik mit Zombies!
- + gelungenes Leveldesign

**⊖ Schwächen**

- miese Steuerung
- schlechte KI



Auf der Suche nach weiteren Überlebenden und überlebenswichtiger Munition durchsuchen wir eine **Boutique**. Finden allerdings nur weitere Zombies.

# Trapped Dead

**Commandos mit Zombies: Die Grundidee funktioniert, allerdings ist das Spiel so kantig, dass es stellenweise zum hirnlösen Alptraum wird.** Von Nico Stockheim

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **Crenetic**  
 Termin: **16.12.2010** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7215](http://GameStar.de/Quicklink/7215)

**Z**ombies sind Kult! Seit George A. Romeros **Die Nacht der Lebenden Toten** gehören sie zur Popkultur, auch in Computerspielen funktionieren die schlurfenden Monster prima. Von Entwicklerteam Crenetic kommt nun ein Echtzeit-Taktikspiel mit Zombies. Da malt sich der leidenschaftliche Spieler direkt ein Idealbild: Packende Gruselstimmung à la **Dead Space**, hungrige Horden wie in **Left 4 Dead** und dazu eine Spielmechanik, wie wir sie aus dem Klassiker **Commandos** kennen!

So schnell dieser Wunsch formuliert ist, so schnell landet man bei **Trapped Dead** auf dem harten Boden der Realität.

Die Geschichte ist schnell erzählt: Bewohner einer Kleinstadt verwandeln sich in Wiedergänger, die außer Stöhnen und Zubeißen keine nennenswerten Fähigkeiten mehr besitzen. Ein junger Mann auf der Durchreise will eigentlich nur tanken und landet im Alptraum. Im Spielverlauf stößt er auf Überlebende, mit denen er sich in einem Bunker

verschanzt und von dort aus Erkundungs-, Rettungs- und Versorgungsmissionen startet. Erzählt wird die Story dabei durch vertonte Comicstrecken mit Sprechblasen.

## Zombies und Intelligenz - das passt nicht zusammen.

Unsere Aufgabe ist es, die Gruppe Überlebender durch ihre Missionen zu führen. Wir steuern unsere Helden genretypisch vor al-



Die Geschichte wird durchweg über **comicartige Sequenzen** erzählt.



Unsere **Gruppe** besteht immer aus vier Leuten.



Bei größeren Untoten-Horden müssen wir trotz Munitionsmangels zu **Schusswaffen** greifen.

lem per Maus und können jederzeit zwischen den Mitgliedern wechseln. In Kämpfen geben wir wahlweise einzelne Schüsse ab oder befehlen unseren Figuren, so lange zu ballern, bis die Toten endgültig liegen bleiben. Unsere Recken kämpfen allerdings nicht automatisch, sondern wollen klare Befehle bekommen. Da man nicht immer alle Figuren im Auge hat, kann das mitunter frustrierend sein. Wer dieses Dilemma umgehen will, lädt sich wahlweise menschliche Kollegen in den Koop-Modus ein. Interessant werden dann auch die Stärken und Schwächen der Spielfiguren. So ist der Arzt des Teams beispielsweise der einzige, der Erste-Hilfe-Kästen effektiv nutzen kann. Er sitzt aber im Rollstuhl, ist daher relativ langsam und kann keine Treppen steigen.

Auch wenn die Perspektive von **Trapped Dead** an Action-Rollenspiele erinnert, spielt es sich wesentlich langsamer und überlegter. In den ersten Levels lassen sich die wandelnden Fleischklumpen noch einfach mit dem Baseballschläger umknüppeln, ab dem zweiten sind sie jedoch in einer solchen Überzahl, dass wir Alternativen brauchen. Natürlich könnten wir auf Konfrontationskurs gehen, das tut aber dem knappen Munitionsvorrat nicht gerade gut. Es gibt elegantere Lösungswege, etwa den geschickten Umgebungseinsatz. So locken wir zum Beispiel eine Horde Zombies unter einen Kronleuchter und lassen ihn herabfallen. Alternativ können wir auch versuchen, uns am genretypisch klar definierten Sichtbereich der lebenden Leichen vorbeizuschleichen. Die Handlungsalternativen kommen allerdings selten zum Einsatz, viele Situationen lösen wir deshalb einfach mit der spartanischen Methode: Wir locken die Verwesenden in einen Engpass und malträrieren die anstürmenden Horden mit Baseballschläger und Axt.

Optisch ist **Trapped Dead** nicht zeitgemäß. Vor allem die Charaktere wirken detailarm und aufgrund der schlechten Animationen oft plump. Dafür ist das Leveldesign gelungen. Straßenzüge, Gebäude und verlassene Läden sind detailliert und vermitteln eine tolle Stimmung. Einziger der Sound kann

überzeugen. Die Hintergrundmusik ist passend und die Hintergrundgeräusche stimmig, die Vertonung der Charaktere allerdings eher mäßig.

Von Gegner-KI merken wir auch nichts. Aber Zombies und Intelligenz – das passt eh nicht zusammen. Anders bei unserem Team, hier hätten wir uns wirklich etwas Schläue gewünscht. In **Trapped Dead** sind unsere Mitstreiter aber genauso hirnlos wie die Untoten. Eigentlich sollten sie in der Lage sein, sich zu verteidigen, allerdings lassen sie sich gern fressen, obwohl die Schrotflinte durchgeladen ist. Außerdem schießen sie auch gerne mal die eigenen Leute an. Der größte Schwachpunkt von **Trapped Dead** ist allerdings die behäbige Steuerung. Protagonisten dort abzustellen, wo man sie haben möchte, ist oft Fummelerei. Die schlechte Wegfindung sorgt dann häufig auch noch dafür, dass unsere Figuren hängenbleiben. Wenn wir mehrere Charaktere auf einmal steuern, stören die unterschiedlichen Laufgeschwindigkeiten. Die Kamera lässt sich zwar frei bewegen, drehen und zoomen, das sorgt aber in hektischen Situationen für eine Extraportion Stress. **NIC**



**Braaaaaaiiiiiiiins**

Nico Stockheim  
Praktikant  
redaktion@gamestar.de

Ich persönlich fand Zombies schon immer super, sei es in Filmen wie Dawn of the Dead oder in Computerspielen. Dementsprechend hoch war die Vorfreude, dass Crenetic die Untoten nun in ein Taktik-Spiel verpackt. Allerdings stellte sich schnell Ernüchterung ein. Potenzial ist ja durchaus vorhanden, allerdings hat das Spiel so viele Ecken und Kanten, dass es mich nicht wirklich überzeugen kann. Auf der einen Seite fordert es nicht den hohen Grad an Planung wie ein Commandos, auf der anderen reicht es nicht an die Action eines Left 4 Dead oder Resident Evil heran. Trapped Dead kann zwar durchaus Spaß machen, fühlt sich aber in keiner Situation richtig an. In der Schule hätte man gesagt: Aufsatz okay, Thema verfehlt.

## Online-Aktivierung

Um **Trapped Dead** spielen zu können, müssen Sie mit der Seriennummer ein Benutzerkonto bei Crenetic anlegen und das Spiel über das Internet aktivieren lassen.

TERMIN 16.12.2010 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

## Trapped Dead

Echtzeit-Taktik

**Publisher** Headup Games  
**Entwickler** Crenetic  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (4) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** Bewertung noch nicht möglich **WERTUNG** Bewertung noch nicht möglich  
»Im Testzeitraum funktionierte der Online-Modus nicht, deshalb ist noch kein Urteil möglich.«

### GRAFIK

- hübsche Schauplätze
- detaillarme Charaktermodelle
- teilweises matschige Texturen
- plumpe Animationen

### SOUND

- stimmige Hintergrundmusik
- gelungene Geräuschkulisse
- miese Synchronisation

### BALANCE

- leichter Einstieg
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- teilweise zu schwer
- kein freies Speichern möglich

### ATMOSPHÄRE

- glaubwürdige Zombie-Apokalypse
- Munitionsknappheit
- detailliert ausgestattete Gebiete
- Klon-Zombies

### BEDIENUNG

- sinnvolle Tastenbelegung
- Kamera frei beweglich
- viel Gefummel
- oft zu träge
- unpraktisches Inventar

### UMFANG

- realistisches Waffenarsenal
- Koop-Spiel möglich
- wenig Wiederspielwert
- keine eigenen Multiplayer-Missionen

### MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze
- viele Fallen ...
- ... die manchmal sinnlos sind
- keine optionalen Missionsziele

### KI

- Zombies reagieren auf Geräusche
- Mitstreiter sterben oft kampflös
- Friendly Fire

### EINHEITEN

- nicht jede Figur kann alle Gegenstände sinnvoll nutzen
- alle Teammitglieder haben besondere Stärken ...
- ... aber keine speziellen Fähigkeiten
- spielen sich im Grunde alle gleich

### KAMPAGNE

- freie Missionswahl
- Geschichte mit Trash-Faktor ...
- ... aber dementsprechend dünn
- stereotype Charaktere

5/10

8/10

4/10

8/10

4/10

6/10

6/10

4/10

6/10

7/10

