



State of Decay

Untote verdreschen und gleichzeitig Seelenklempler für Überlebende in der Zombieapokalypse spielen – kann das funktionieren? Aber sicher doch! Von Kai Schmidt und Florian Heider

Genre: Action-Adventure Publisher: Microsoft Game Studios Entwickler: Undead Labs (State of Decay ist das Erstlingswerk des Studios)
Termin: 5.11.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch, Deutsch (nur Text) Preis: 19 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Vorsicht, das könnte auch Ihnen passieren: Marcus und Ed kommen von einem mehrtägigen Ausflug in die Berge zurück und sehen sich ohne Vorwarnung einer Meute Zombies gegenüber, die geifernd nach dem süßen Fleisch der beiden lechzen. Offenbar haben Untote weite Teile der USA (oder gar der ganzen Welt?) überrannt und die Bevölkerung in ihresgleichen verwandelt. Viel mehr darf man von der Geschichte allerdings nicht erwarten. Genau wie die beiden Freunde sind auch wir zunächst verduzt, da wir gleich zu Beginn von **State of Decay** ohne Erklärung in der Rolle von Marcus den ersten Zombie vor uns stehen haben. Immerhin verrät das Spiel, wie man angreift, und gibt uns einen dicken Ast als Startwaffe in die Hand. Doch so holprig geht's zum Glück nicht weiter: Nach den ersten zertrümmerten Zombieschädeln führt uns das Open-World-Spiel Schritt für Schritt durch die wichtigsten Funktionen. So erfahren wir allmählich auch mehr über die eigentliche Spielmechanik. **State of Decay** ist nämlich kein tumbes

Zombieschlachten, sondern ernannt uns nach der Einführungsphase kurzerhand zum Anführer einer Gruppe Überlebender – und fordert dadurch nicht nur unsere Zombiejägerqualitäten, sondern auch unsere Management-Skills. Wenn viele Menschen unter einem Dach zusammenleben, kommt es schließlich schnell zu Reibereien, und alle Mäuler wollen auch gefüttert werden.

Doch der Reihe nach: Mit Mühe und Not aus dem anfänglichen Waldgebiet entkommen, schlagen wir in der Kirche einer verwüsteten Kleinstadt zusammen mit einer Handvoll weiterer Überlebender unser Lager auf.

Steam-Pflicht

State of Decay wird über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

Praktisch, dass das Gotteshaus von einer hohen Mauer umgeben ist und sich relativ einfach verteidigen lässt. Von hier aus erkunden wir nun und nach den Rest des Spielgebiets, da wir ständig neue Vorräte

Stärken

- + atmosphärische Spielwelt
- + Perma-Death sorgt für Spannung
- + große Waffenauswahl

Schwächen

- veraltete Grafik
- blasse Charaktere

der Rolle von Marcus den ersten Zombie vor uns stehen haben. Immerhin verrät das Spiel, wie man angreift, und gibt uns einen dicken Ast als Startwaffe in die Hand. Doch so holprig geht's zum Glück nicht weiter: Nach den ersten zertrümmerten Zombieschädeln führt uns das Open-World-Spiel Schritt für Schritt durch die wichtigsten Funktionen. So erfahren wir allmählich auch mehr über die eigentliche Spielmechanik. **State of Decay** ist nämlich kein tumbes



Wer in State of Decay stirbt, der bleibt auch tot, Perma-Death sei Dank.

Unser Alltag in State of Decay



Die Gegend auskundschaften: Von Türmen aus können wir mit dem Fernglas zum Beispiel neue Gebäude, Zombiehorden und Autos entdecken, die fortan auf der Karte eingezeichnet sind.



Rohstoffe sammeln: Um das Überleben der Gruppe zu sichern, suchen wir in verlassenen Häusern nach Baumaterialien, Nahrung, Medikamenten, Benzin und Munition.



Überlebende suchen: Wir sollten stets nach Überlebenden Ausschau halten, die sich uns anschließen könnten. So eine Gruppe wächst ja schließlich nicht von allein.



Auto fahren: Warum zu Fuß gehen, wenn man ein Auto hat? Außerdem lassen sich größere Zombiehorden per Gaspedal-Tritt bequem und schnell erledigen.



Zombies plätten: Egal ob mit dem Auto oder per pedes – Zombies zu Hackfleisch verarbeiten, steht definitiv ganz oben auf unserer täglichen To-do-Liste.

sammeln sowie hin und wieder auf Funkprüche von Menschen in Not reagieren müssen. Alle 24 (Ingame-)Stunden verringern sich nämlich die Essensvorräte, Munition wird durch ständige Zombiangriffe auf die improvisierte Festung ebenfalls knapp. Zunächst finden wir in der direkten Nachbarschaft beim Plündern der Häuser noch genügend Ressourcen (und hier und da – der amerikanischen Verfassung sei Dank – sogar eine schicke Schusswaffe), doch irgendwann bleibt uns nichts anderes übrig, als die Stadtgrenze hinter uns zu lassen und mit einem der herrenlos herumstehenden Autos auf Erkundungsfahrt zu gehen. Und das ist allein verdammt gefährlich, denn unversehens können wir mit knapper Ausrüstung in die nächste, zehnköpfige Zombiherde stolpern. Ein oder zwei Zombies sind noch keine große Gefahr, doch sobald wir eine ganze Horde der Biester an der Backe kleben haben, ist Schluss mit lustig! Munition für Schusswaffen ist Mangelware, und das zweckmäßige Ein-Knopf-Nahkampfsystem funktioniert zwar gut, wenn wir es mit einzelnen Wiedergängern zu tun bekommen, doch schon nach wenigen mit Axt, Machete, Vorschlaghammer oder Stahlrohr erledigten Zombies hat sich die Ausdauerleiste unseres Charakters beängstigend in Richtung der Nulllinie bewegt. So pfeifen wir nach fünf eliminierten Zombies aus dem letzten Loch und können weitere Kampfmanöver oder einen flotten Rettungssprint vergessen. Zudem werden immer mehr Untote vom Kampflärm angelockt. Das gilt übrigens auch für laute Geräusche, die wir beim Rennen verursachen. Man kennt das Prinzip aus Zombiefilmen wie George A. Romeros **Dawn of the Dead**:

Haben die Helden es nur mit ein paar der lebenden Leichen zu tun, werden sie übermütig und machen womöglich aus dem Überlebenskampf ein Spiel. Doch irgendwann wird daraus tödlicher Ernst, wenn die »Stinker« in größeren Gruppen anrücken. Übermut tut selten gut. Solche Situationen enden gewöhnlich damit, dass sich die Untoten an unseren Eingeweiden laben.

Bei den Erkundungstouren entdecken wir Farmhäuser, die sich wunderbar als befestigte Außenposten der Zombietöter-Kom-



Hässlich, aber oho!

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Undead Labs ist ein beklemmendes Survival-Horror-Spiel gelungen, das den Überlebensaspekt ganz weit nach vorn rückt. Das Ressourcenmanagement, normalerweise nicht so mein Fall, ist hier der Hauptmotivationsfaktor und nötigt den Spieler nach einer gewissen Zeit, aus seinem sicheren Nest (der ersten Kleinstadt) auszuruken und die Umgebung auf der Suche nach Vorräten zu erkunden. Das ist trotz ziemlich mieser Technik mit aufploppenden Objekten, kruden Schatteneffekten und hässlichem Kantentimmern eine unglaublich spannende Angelegenheit. Das Zauberwort heißt dabei Perma-Death: einmal tot, immer tot! Jeden Charakter kann es erwischen – und da ich weiß, dass meine liebevoll hochgelevelte Figur keine Extraleben oder Continues hat, sind Ausflüge ins Umland meines Unterschlupfs mitunter fesselnder und nervenaufreibender als eine Folge The Walking Dead.

mune eignen. Also schwups über Funk die Position durchgegeben, und schon wird das Bauernhaus zur zweiten Zentrale. Hört sich einfach an, ist aber an eine »Währung« geknüpft: Alle Befehle, die wir unseren Schützlingen erteilen, kosten uns Vertrauenspunkte. Das gilt ebenso für Waffen und Verpflegung, die wir aus dem Gemein-

Einmal tot, immer tot!

schaftsspind unserer Basis in das etwas beengte Inventar unseres Rucksacks packen und mit auf die Reise nehmen. Die Punkte verdienen wir uns dadurch, dass wir Vorräte beschaffen und weitere Überlebende mitbringen. Letztere sind auch dringend nötig, denn nach ausgiebigen Erkundungstouren ist unser Charakter erschöpft und hat nur noch verringerte Ausdauer- und Gesundheitswerte. Dann ist es Zeit für eine Pause, während der wir zu einem der anderen Überlebenden wechseln und mit ihm weiterspielen. Ähnliches gilt auch im Todesfall,



Letztes Mittel: Wenn wir keine Waffen mehr haben, kämpfen wir notfalls auch mit bloßen **Fäusten** – oder nehmen die Beine in die Hand.



Gut, aber nicht perfekt

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

State of Decay ist klasse, gar keine Frage. Wenn ich nachts meinen sicheren Unterschlupf verlasse, um in einem Schnellbiss nach Nahrung zu suchen, ist das schon verdammt spannend. Wenn ich dann aber beim Stöbern zu laut bin und mir nur mit Mühe und Not eine aufgeschreckte Zombiehorde vom Leib halten kann, dann ist das richtig großes Survival-Horror-Kino. Klar, die Grafik könnte wesentlich besser sein, aber das kann ich locker verschmerzen. Was mich viel mehr stört: So cool die Idee mit dem Gruppenmanagement auch ist, sie verschenkt viel zu viel Potenzial. Die Gruppenmitglieder liegen mir zwar am Herzen, weil sie sterben können und ich damit wertvolle Helfer verliere, aber eben nicht, weil sie gut ausgearbeitete Charaktere wären. Trotzdem: Wer für Zombies was übrig hat, muss sich State of Decay zulegen!

denn **State of Decay** verwendet ein Permanent-Death-System – einmal tot, immer tot! Da bleibt nur der Wechsel zum nächsten Überlebenden. Der Figurenwechsel ändert übrigens nichts am Spielverlauf: Alle verfügbaren Missionen bleiben bestehen, es gibt keine characterspezifischen Handlungsstränge. Es ist vielmehr so, als ob wir in einem Westernspiel unser erschöpftes Pferd gegen ein frisches eintauschen.

Je mehr Menschen sich unter unserem Dach tummeln, desto angespannter kann die Situation werden. Selbst wenn die Speisekammer gefüllt ist, meckern die Überlebenden wegen der Knappheit der Schlafplätze oder fangen untereinander Streit an. Hier kommen wir ins Spiel: Wir können jede Basis modular um Schlafplätze, Lazarette oder Werkstätten erweitern und diese sogar in mehreren Stufen aufrüsten, sodass für alle Eventualitäten gesorgt ist. Solche Baumaßnahmen erfordern allerdings jeweils Rohstoffe, die wir genau wie Essensvorräte in

den umliegenden Häusern entdecken – wobei Baustellen für Werkstoffe natürlich ergiebiger sind als Einfamilienhäuser. Entdecken wir beim Durchsuchen der Gebäude Essensvorräte oder Baumaterial, können wir die Sachen entweder selbst in den Rucksack stopfen, was uns etwas verlangsamt und auf die Ausdauer drückt, oder wir rufen per Funk einen Trupp Überlebender zum Plündern herbei. Dann dauert es aber unter Umständen länger, bis der Kram in der Basis ankommt und wir ihn nutzen können. Sie sehen also, es gibt einiges zu tun: Plündern, Managen, Bauen, Erkunden – und dazu noch diese verdammte Zombieplage!

War **State of Decay** auf der Xbox 360 noch ein optischer Totalausfall, der grafisch eher an die vorherige Konsolengeneration erinnerte, sieht die PC-Fassung wesentlich schicker aus. Trotzdem locken die schlichten Charaktermodelle und Animationen sowie das starke Kantenflimmern und die faden Texturen heutzutage keinen Zombiehund mehr hinter dem Ofen hervor. Besser gelungen ist da schon die Steuerung mit Maus und Tastatur. Menüs lassen sich mit simplen Mausclicks navigieren, und die zahlreichen Kämpfe gegen Zombiehorden gehen gut von der Hand. Mit dem Gamepad spielt es sich zwar noch einen Tacken flüssiger, im Gegensatz zu manch anderer Portierung herrscht bei **State of Decay** aber keine Controller-Pflicht. Einziger Wermutstropfen: Egal für welche Eingabegeräte wir uns entscheiden, die Tasten lassen sich nicht frei konfigurieren. Zur Strafe sollten die Entwickler einen Tag in der Zombieapokalypse verbringen, und zwar in einem Auto – ohne Benzin! Trotzdem: Man verzeiht dem Zombie-Abenteuer seine technischen Schlamereien, weil das Konzept des Spiels einfach so genial ist. Das Ausbauen

der Basis, der spannende Überlebenskampf, die Plünderungen und Entdeckungsreisen durch das umliegende Farmland – all das spielt wunderbar ineinander und fesselt an den Bildschirm. Und erinnert uns noch dazu an eine bestimmte Fernsehserie: Gäbe es nicht schon zwei offizielle Spiele

zu **The Walking Dead** und würde die Geschichte ihr Potenzial voll ausschöpfen, wäre **State of Decay** die perfekte Umsetzung dieser Vorlage. **KS / FH**

TERMIN 5.11.2013 PREIS 19 Euro USK ab 18 Jahren

State of Decay

Action-Adventure

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Undead Labs
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Gut durchdachte und motivierende Survival-Action.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

GRAFIK

- schicker Tag-Nacht-Wechsel + gut designte Zombies
- schlichte Charaktermodelle + häufiges Kantenflimmern
- maue Texturen

6/10

SOUND

- satte Kampfgeräusche + gut eingesetzter Soundtrack
- gruselige Zombielaute
- mäßige (englische) Sprecher

8/10

BALANCE

- Kämpfen, Schleichen und Flüchten möglich + hart, aber immer fair + gelungenes Ressourcenmanagement
- kein freies Speichern + nur ein Schwierigkeitsgrad

8/10

ATMOSPHÄRE

- motivierendes Überlebens-Thema
- Perma-Death sorgt für Spannung
- glaubhafte Gruppendynamik + Basis-Erweiterung

10/10

BEDIENUNG

- gut mit Maus und Tastatur
- optimal mit Gamepad + präzise Kämpfe
- Tasten nicht frei konfigurierbar

9/10

UMFANG

- zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen
- viele Charaktere + Spezialisierungen möglich
- unterschiedliche Stützpunkte

10/10

LEVELDESIGN

- frei begehbare Welt + Häuser können durchsucht werden
- abwechslungsreiche Aufgaben
- abseits der Städte passiert wenig

8/10

KI

- unterschiedliche Zombies erfordern unterschiedliche Taktiken
- KI-Kollegen helfen fleißig ...
- ... aber nicht immer clever

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- etliche Waffen
- freischaltbare Spezialschläge
- unterschiedliche Autos

10/10

HANDLUNG

- nette Dialoge + ein paar interessante Figuren ...
- ... aber die Mehrzahl bleibt blass
- 08/15-Zombie-Story

6/10

Betten für alle!



Zombie-Schlachtplatte mit Anspruch.

82 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 13 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: Athlon X4 3000, 2,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

OPTIONAL: AMD X4 895, GeForce 600, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

STANDARD: Core i5 2400, AMD FX 4170, Radeon HD 4750, 2,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte