

Dead Rising 4

SÜSSER DIE FETZEN NIE FLIEGEN

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Capcom** Termin: **31.1.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Capcoms (in Deutschland etwas verspäteter) Festtagsbraten mit Zombiefüllung zeigt, dass auch Spiele mit dem IQ eines Untoten Spaß machen können. Von Kai Schmidt

Wer hätte das gedacht: Microsoft bringt den Zombieschneitler Dead Rising 4 nach einem längeren Prüfungsverfahren bei der USK doch noch nach Deutschland. Damit mutet das Weihnachtsgimmick des Spiels zwar etwas befremdlich an, doch ist es immerhin der erste Serienteil, der hierzulande überhaupt offiziell erscheint und das sogar ungeschnitten: Seit dem 31. Januar können Sie den Titel exklusiv im Windows Store kaufen.

Doch worum geht's? In Dead Rising 4 streifen wir durch festlich geschmückte Konsumtempel, lauschen Weihnachtsliedern und wetteifern mit den orientierungslos herumwandernden Konsumzombies um die coolsten Geschenke. Geschenke wie eine Streitaxt, Splitterbomben, Starkstrom-Ad-

ventskränze oder einen Säure verspritzenden Vorschlaghammer. Und das ist auch bitter nötig, denn seit einem Virusanschlag am Black Friday (DER amerikanischen Rabattschlacht) sind die Einwohner und Shopping-süchtigen der US-Kleinstadt Willamette Untote, die nach Menschenfleisch lechzen.

Kombowaffen häckseln besser

In sieben Kapiteln (Fällen) muss Reporter Frank West herausfinden, wie es zur erneuten Zombieplage kommen konnte, obwohl mittlerweile Impfstoffe existieren. Dabei metzeln wir uns quer durch die Stadt und legen uns neben den Moderbirnen auch mit Söldnern an, die hinter einem Monster her sind, das die Wurzel allen Übels zu sein scheint.

Die Geschichte ist trotz des blutrünstigen Themas humorvoll inszeniert und lebt von den irrwitzigen Situationen, in die unser launisch-sarkastischer Hauptdarsteller gerät.

Immer wieder merken wir beim Zombies Verhackstückeln aber, dass es viel mehr Spaß macht, abseits des roten Fadens in der offenen Spielwelt auf Erkundungstour zu ge-

Multiplayer

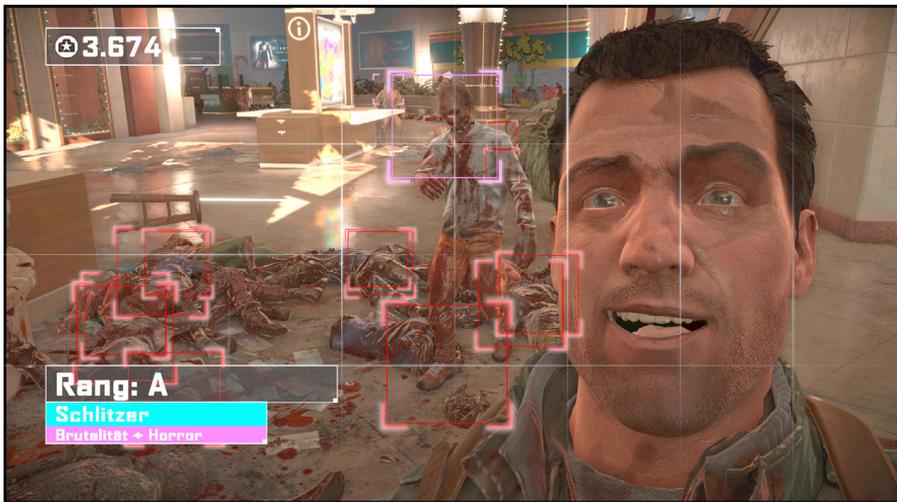
Dead Rising 4 verfügt über einen Koop-Multiplayermodus für bis zu vier Spieler, in dem Sie Missionen erfüllen und Erfahrungspunkte sammeln. Das Aufleveln der Spielfigur funktioniert dabei ähnlich wie in der Solokampagne. Während unseres Tests kam es zwar immer wieder mal zu erfolglosen Versuchen, Mitspieler zu finden, doch erstens spielten wir bereits vor Verkaufsstart und zweitens sollten Sie sich bei einem Spiel wie Dead Rising 4 ohnehin besser mit Freunden zu Onlinepartien verabreden, statt sich mit Fremden zusammenwerfen zu lassen.

hen. Dazu verlocken vor allem die in der Stadt verstreuten Blaupausen, die es uns – einmal gefunden – ermöglichen, Kombowaffen oder gar Kombofahrzeuge herzustellen.

Haben wir die »Zutaten« vor uns oder im Gepäck, stellen wir auf Tastendruck beispielsweise aus einem Computermonitor und einem Adventskranz einen Elektro-



Trotz viel Splatter geht es immer mit einem Augenzwinkern zu: Hier mähen wir uns im Zangiefkostüm (Street Fighter) durch die Zombiemassen.



Der Selfiemodus von Franks Kamera bringt je nach Bildinhalt auch Punkte ein.

Weihnachtsgruß her. Das Prinzip funktioniert auch mit Fahrzeugen: Wer hätte gedacht, dass sich aus einem Kinderfahrrad und einem Rasenmäher ein fahrbarer Häcksler fabrizieren lässt?

Zeitlimit? Nein, danke!

Das Levelsystem ermöglicht uns ein stetiges Verbessern unserer Angriffs- und Überlebensfähigkeiten, und der Hauptanreiz zum Weiterspielen ist nicht die etwas dünne Story, sondern die Aussicht, neue Kombowaffen aufzustoßern und vor allem auszuprobieren, die alle einen ganz eigenen Charakter haben und am witzigsten sind, wenn sie einen weihnachtlichen Dreh haben. Neu im Programm sind Exo-Suits, die Frank zusätzliche Kraft bescheren, sodass er Parkuhren aus dem Boden rupfen und als Keule schwingen oder Kranhaken zu Schlaginstrumenten umfunktionieren kann. Die Exo-Suits sind in der Stadt verteilt und können immer nur eine begrenzte Zeit lang getragen werden.

Ebenfalls eine nette Idee: Frank muss immer wieder Tatorte untersuchen und mit seiner Kamera Beweise fotografieren. Die Kamera hat drei Sichtmodi, die dabei helfen, Hinweise zu entdecken. Im vierten Teil der Reihe entfällt zudem erstmals das Zeitlimit, das in den Vorgängern durchaus für Hektik sorgen konnte: Wir dürfen uns in unserem

ganz eigenen Tempo durch die Stadt splat-tern und ohne Zeitdruck auch den letzten Winkel erforschen. Das nimmt nicht nur Anspannung aus dem Spielsystem, sondern macht Dead Rising 4 in Kombi mit der freien Speicherfunktion zum wohl einfachsten Teil der Serie. Das mag nicht allen Fans schmecken, doch auf diese Weise kommt der verspielte Charakter der Zombieschnetzelei viel besser zum Ausdruck.

Von Zombies vertont?

Technisch ist Dead Rising 4 kein Meisterwerk, bietet aber eine immerhin noch recht detailreiche Grafik und riesige Zombiemassen. Das Spielgeschehen läuft abhängig von den (üppigen) Grafikeinstellungen mit recht konstanter Bildrate, besonders auffällige Ruckler sind uns keine untergekommen. Dafür gibt es immer wieder mal deutlich sichtbares Screen-Tearing.

Ein Ärgernis ist die deutsche Synchronisation des Spiels: Miese Betonungen und fragwürdige Übersetzungen machen die deutschen Dialoge zu einem Trash-Happening sondergleichen. Und obwohl sich das Spiel selbst zu keiner Zeit ernst nimmt, ist die miserable Vertonung kontraproduktiv. Wir raten zur englischen Tonspur mit deutschen Untertiteln, wenn Sie auf blutende Gehörgänge verzichten können. ★



Die Exosuits geben uns mehr Kraft, sodass wir Parkuhren zu Waffen umfunktionieren können.



Kai Schmidt

@GameStar_de



Dead Rising 4 löst ein für meinen Geschmack fundamentales Problem der Serie. Was nutzt mir die riesige Welt, wenn ich durch ein Zeitlimit zur Eile angehalten werde? Im vierten Teil kann ich es ruhig angehen lassen und meinem Forscherdrang folgen, der mich immer wieder vom Hauptweg ablenkt und Gebäude erforschen lässt – schließlich könnten sich dort Vorräte oder Blaupausen verstecken. Habe ich ein neues Waffenrezept entdeckt, geht es erst einmal ans Ausprobieren. Besonders bei Kombofahrzeugen kam es vor, dass ich mich im digitalen Blutausch verloren und erst einmal wild metzelnd durch die Straßen gefahren bin. Ja, in der Beziehung bin ich simpel gestrickt: Gebt mir einen Mährescher und Zombiemassen, dann bin ich stundenlang beschäftigt. Was ich damit sagen möchte: Dead Rising 4 ist substanzlos, aber unglaublich unterhaltsam. Wenn Sie auf der Suche nach einem anspruchlosen Splatter-Happening mit viel schwarzem Humor und einem augenzwinkernden Anstrich sind, dann liegen Sie mit Capcoms Festtagszombies goldrichtig.

DEAD RISING 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / FX-6300
GeForce GTX 760 / Radeon R9 270X
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 4-Core / FX-8350
GeForce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Hundertschaften von Zombies
- charmanter Grafikstil
- aberwitzige Splattereffekte
- vereinzelt Tearing und Clipping
- Kameraprobleme

SPIELDESIGN



- motivierende Suche nach Blaupausen
- simples, aber effektives Kampfsystem
- offene Spielwelt
- Levelsystem mit Talentbäumen
- keine Erinnerungswürdigen Bosskämpfe

BALANCE



- Wegfall des Zeitlimits
- großzügiges Speichersystem
- immer genug Waffen und Heil-Items
- menschliche Gegner nicht viel intelligenter als Zombies
- etwas zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- Story passt zum Konzept
- folgt konsequent der Weihnachtsthematik
- zum Brüllen komische Dialoge
- glaubwürdige Nachbildung einer Kleinstadt
- miese deutsche Lokalisierung

UMFANG



- riesige Spielwelt
- viele Nebenmissionen
- Foto-Challenges
- Koop-Multiplayer
- So viel zu sammeln!

FAZIT

Verdammt spaßiger, verdammt blutiger Zombiesplatter, der sich selbst zu keiner Zeit ernst nimmt.

