

## Overload

# NOSTALGIE KOPFÜBER

Genre: **Action** Publisher: **Revival Productions** Entwickler: **Revival Productions** Termin: **31.5.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ohne Einstufung** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Der Klassiker Descent strapazierte einst Grafikkarten und Spielermägen, der geistige Nachfolger hat jedoch außer Nostalgie nicht viel zu bieten.** Von Benjamin Braun

Eigentlich ist Overload simpel: Ihr bewegt euch mit eurem kleinen Raumschiff in der Ego-Perspektive durch enge Korridore. Dort trifft ihr auf eine Reihe durchgedrehter Roboter, die bei Sichtkontakt das Feuer eröffnen -- »Anschleichen« lohnt sich also. Mit Laser- und Plasmakanone, Raketen oder Minen setzt ihr euch zur Wehr und müsst schließlich die Raumstation oder Mine dem Erdboden gleichmachen. Das klingt irgendwie vertraut? Stimmt, sehr ähnlich funk-

nierte bereits das Interplay-Spiel Descent aus dem Jahr 1995. Damals faszinierte uns nicht nur die 3D-Optik, sondern auch die freie Bewegung im Raum – auch wenn die manchen Spielern auf den Magen schlug.

Overload verfügt zwar nicht über die offizielle Descent-Lizenz, dafür aber mit Matt Toschlog und Mike Kulas über zwei ehemalige Mitarbeiter des Ur-Entwicklers Parallax. Die alles bewegende Frage: Macht das simple Spielkonzept auch heute noch Spaß?

### Bewährtes Spielkonzept

In Overload funktioniert die freie Bewegung im Raum so wie seinerzeit in Descent – am PC ist neben Maus und Tastatur alternativ die Eingabe per Gamepad inklusive skalierbarer Zielhilfefunktion möglich. Ihr müsst in den Levels manuell Energiekugeln einsam-

eln, um euren Schild wieder aufzufrischen oder neue Energie zu laden. Letztere braucht man für die Lampe, die gerade in den düsteren Minenschächten die Sicht erleichtert. Genauso funktioniert es bei der Munition: Jeweils acht Standard- und Nebenwaffen schaltet ihr im Laufe der Kampagne frei und füllt die Reserven mit in den Levels herum-schwebenden Items auf.

Wahllos auf den Abzug drücken solltet ihr grundsätzlich nie. Größere Feindformationen setzt ihr mit dem Flächenschaden von Minen unter Druck. Zähere Gegner sind für die Energiewaffen Nova empfänglich. Landet ihr in einem Raum mit gleich mehreren Feindgruppen auf einmal, lohnt sich das Zünden einer Timebomb. Die verursacht zwar keinen Schaden, friert jedoch kurzzeitig das Geschehen ein. Spezielle Vorteile erhaltet ihr zudem durch versteckte Power-ups. Die machen euch kurzzeitig schneller, resistenter oder sogar unsichtbar.

### Immer dasselbe

Spaß macht die Ballerei auch dank der Gegnertypen. Deren Farbe deutet häufig an, dass bestimmte Waffen mehr Schaden verursachen. Allerdings hält die Freude an den Scharmützeln nur kurz. Das liegt vor allem an der Eintönigkeit der Missionen. Fast immer dringen wir in ein Gebiet ein, um schlussendlich einen Energiekern zu überlasten. Auf dem Weg trifft ihr auf diverse Gegner und sammelt Schlüssel für Sicherheitsschleusen ein ... gäh! Ohne den Holo-Guide, eine Art Katakomben-Navi, dem ihr zum Zielpunkt folgt, ist eine gezielte Wegfindung in den Levels kaum möglich. Das liegt aber nicht so sehr am labyrinthartigen Aufbau der Umgebungen, sondern vielmehr daran, dass es durch immer gleiche Texturen keine richtigen Orientierungspunkte gibt. Besonders blöd deshalb, da der Holo-Guide immer wieder Aussetzer zeigt. Auch die einblendbare Karte bringt kaum Vorteile.

Der Spielspaß leidet aber vor allem darunter, dass Overload in der zweiten Hälfte übertrieben schwer wird. Feinde, die sich im Sekundentakt hin und her und auch mal hinter uns teleportieren oder uns praktisch ohne Fluchtmöglichkeit mit einem Minenteppich eindecken, sind keine Herausforderung, sondern einfach nur doof. Und das gilt



Die Explosionen sehen gut aus, allerdings versperren sie immer wieder die Sicht auf noch vorhandene Gegner.



Die Gegner, sogenannte Operator, greifen euch nicht nur mit Waffen, sondern wie diese Einheit auch im Nahkampf an.



bereits auf dem niedrigsten der fünf Schwierigkeitsgrade! Es gibt zwar diverse Upgrade-Funktionen für Schiff und Waffen, aber die erleichtern euch das Leben nur begrenzt. Wenig motivierend ist zudem, dass wir auch die Upgrade-Punkte manuell in den Levels sammeln müssen oder durch generisch-öde Zusatzaufgaben erhalten. Sinnvoller wäre gewesen, diese Punkte für das Abschneiden im Kampf zu vergeben.

### Gemeinsam im Weltall

Während die Langlebigkeit von Overload in der Solokampagne stark begrenzt ist, stehen euch noch ein paar andere Spielvarianten zur Verfügung. Im Herausforderungsmodus bekämpft ihr unter Zeitdruck immer neue Feindwellen auf kleinen Karten oder macht den Modus ohne Zeitbegrenzung zu einer theoretisch unendlichen Challenge. Zudem stehen euch mit Anarchie und Team-Anarchie Varianten von Deathmatch und Team-Deathmatch zur Verfügung. Ob ihr die (je nach Map) mit bis zu acht Spielern online oder im lokalen Netzwerk bestreitet, ist egal. Zehn kompakte Karten stehen dafür in der Release-Version zur Verfügung.

Von den gerade mal zwei Mehrspielermodi (die Eins-gegen-eins-Duelle zählen wir mal als kleinste Deathmatch-Variante nicht mit) solltet ihr euch aber nicht täuschen lassen. Die Voraussetzungen für die Partien passt ihr in nahezu sämtlichen Aspekten individuell an. So bestimmt ihr unter anderem, welche Waffen verwendet werden dür-

fen, welche Power-ups auftauchen, oder ob in den Teamduellen Friendly Fire aktiv ist. Solltet ihr im Besitz einer HTC Vive oder Oculus Rift sein, dürft ihr auch die Versus-Varianten komplett in VR spielen.

### Zweckmäßig-hübsch

Womöglich fragt ihr euch, weshalb wir die Hintergrundgeschichte noch gar nicht erwähnt haben. Der Grund ist einfach: Sie ist praktisch nicht vorhanden. Ihr erhaltet zwar stets ein von guten englischen Sprechern vorgetragenes Missionsbriefing und könnt sogar versteckte Audiobotschaften in den Levels finden. Aber nichts davon ist der Rede wert. Alles, was ihr wissen müsst, ist dass ihr im Jahr 2118 rund um den Saturn diverse Planeten und Stationen der Firma Cronus Frontier besucht, um den unkontrollierten Robotern Einhalt zu gebieten.

Inszeniert wird ebenfalls nicht viel, die Grafikqualität erfüllt aber ihren Zweck. Die Effekte beim Abfeuern der Waffen und die Explosionen der Gegner sind ansehnlich, versperren uns aber oft unnötigerweise die Sicht auf die noch verbliebenen Feinde. Die Umgebungen selbst sind, ähnlich wie im Vorbild, eher grobschlächtig geraten. Damit meinen wir gar nicht so sehr, dass die Texturen besonders niedrig aufgelöst wären. Es sieht einfach nur alles gleich aus und die Umgebungen wirken allgemein sehr klinisch. Aber gut, damit orientiert sich Overload am aus heutiger Sicht mittlerweile auch eher spartanischen Original. ★

Größere Gegnergruppen zerlegt ihr am besten mit den Minen, da sie Flächenschaden anrichten.



**Benjamin Braun**  
@RealGrappa11

Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie ich in Descent durch die engen Korridore flog. In den ersten paar Missionen lässt Overload diese gute alte Zeit wieder aufleben. Aber schon bald langweilt der geistige Erbe. Das liegt bestimmt nicht am Anspruch, der mit jeder Mission ansteigt. Aber die immer gleichen Missionen und das nicht gerade motivierende Upgrade-System bringen Overload schnell an seine Spielspaßgrenzen. Klar, es gibt noch den Mehrspielermodus und die Challenges. Wichtiger als kompromisslos einem 20 Jahre alten Spiel nachzueifern aber wäre gewesen, mehr für die Orientierung in den Levels zu tun, die Missionsziele stärker zu variieren oder bei immerhin fünf Schwierigkeitsgraden den Otto-Normal-Verbraucher auf Dauer nicht so sträflich zu vernachlässigen. Für Nostalgiker, die ihre Lieblinge in (halbwegs) zeitgemäßer Grafik erleben möchten, ist Overload jedoch auf jeden Fall einen Blick wert. Aber auch für sie dürfte schon nach kurzer Zeit klar sein, dass ein Descent ohne nennenswerte Weiterentwicklung alles andere als zeitgemäß ist.

## OVERLOAD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2500 / AMD FX-8100  
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 2600 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- hübsche Grafik- und Soundeffekte
- flüssige Darstellung
- durchschnittliche Texturen
- ansprechendes Gegnerdesign
- langweilige Levelumgebungen

### SPIELDESIGN



- vielseitiges Waffenarsenal
- wichtige Kämpfe
- Upgrade-System motiviert nicht
- Karte wenig hilfreich
- Missionen laufen stets sehr ähnlich ab

### BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- jederzeit manuell speichern
- KI schwankt stark
- vielfältiges Gegnerverhalten
- Kampagne später zu schwer

### ATMOSPHÄRE / STORY



- passende Musik
- gute englische Sprecher
- ordentliche deutsche Übersetzung
- lahme Inszenierung
- Pseudo-Story kaum der Rede wert

### UMFANG



- 16 Solomissionen
- 10 Mehrspielerlevels
- Kampagne recht kurz
- niedriger Wiederspielwert
- optionaler Herausforderungsmodus

### FAZIT

Overload ist für Nostalgiker okay. Selbst Kenner des Vorbilds werden jedoch schnell die Lust am angestaubten Spielprinzip verlieren.

