

## Earthfall

# VIER FREUNDE FÜR DIE MENSCHHEIT

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Holospark** Entwickler: **Holospark** Termin: **13.7.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Mit Earthfall versucht sich der Indie-Entwickler Holospark an einer modernen Variante des Left-4-Dead-Konzepts: Vier Überlebende, die sich mit diversen Mitteln gegen eine übermächtige Gegnermasse durchsetzen müssen. In der Theorie eine gute Idee.** Von Florian Zandt

Es ist 2008 und es splattert, soweit das Auge reicht. Left 4 Dead und Gears of War 2 setzen mit ihren maximal trashigen Koop-Modi Maßstäbe – da wirft sogar das abgeklärte Call of Duty: World at War Nazi-Zombies mit in den Pott. Knapp zehn Jahre später hauchen eine Handvoll Titel dem vernachlässigten Genre wieder neues Leben ein. Nach Vermintide und Killing Floor gesellt sich jetzt auch Earthfall dazu, das Untoten-Gedärm gegen Alien-Schleim tauscht.

Interessant dabei: Statt sich auf urbane Gegenden zu konzentrieren, schicken euch die Entwickler in den malerischen pazifischen Nordwesten. An Aussparungen beim Fliegenfischen oder Bergtouren am Mount Hood ist dank der Alienplage allerdings nicht zu denken. Diese verbreitet sich nach dem Einschlag mehrerer Meteoriten auf der Erde rasend schnell und droht, die Menschheit auszulöschen.

Hier kommt euer Vierertrupp ins Spiel, der relativ bunt zusammengewürfelt ist. Vom tätowierten New-Age-Punk Danny bis hin zur Leistungssportlerin Maya: Euer Team verfügt tatsächlich über ein ordentliches Maß an Diversität. Das äußert sich allerdings nicht in unterschiedlichen Werten oder Fähigkeiten, sondern lediglich in jeweils anderer Optik und in den platten Dialogen.

### Lauft nicht weg – wir kommen in Frieden!

Plattitüden bekommt ihr im Laufe der zehn Missionen umfassenden, storytechnisch äußerst dünnen Kampagne einige zu hören. Wer eine ausufernde Story und vielschichti-

ge Figuren erwartet, ist bei Earthfall definitiv an der falschen Adresse.

Die erste Mission beispielsweise schickt euch mit der Abendsonne im Rücken in ein verlassenenes, namenloses Örtchen. Dort soll sich ein wichtiges Vorratslager befinden, das ihr aufstöbern müsst. Durch die Lücken zwischen den mit schlecht lackiertem Holz verkleideten Häusern lugt der Waldrand, verwaiste Autos und verrostete Gartengeräte an allen Ecken: Earthfall schafft es gut, euch ein Gefühl von Tristesse zu vermitteln. Schade nur, dass wenig Zeit bleibt, die Atmosphäre aufzusaugen. Denn schon nach wenigen Sekunden krabbeln zahllose Aliens aus allen Ecken, die ihr euch mit einem Arsenal aus Shooter-Standards vom Leib halten müsst. Pistole, Schrotflinte, Plasmagewehr und Flammenwerfer – klingt alles solide, aber selbst das schwerste Geschütz fühlt sich dank mangelndem Feedback und laschem Sound wie Spielzeug an.

Die in den Levels verteilten mobilen Barrieren und tragbaren Geschütztürme muten wie sinnvolle taktische Ergänzungen an, die meiste Zeit kann man sie aber getrost unter Kosmetik abhaken, weil man mit den normalen Knarren auch schon viel Viehzeug weg-schaffen kann. Doch auf höheren Schwierig-

keitsgraden kann es durchaus sinnvoll sein, Fallen zu stellen und Flaschenhalse zu schaffen, an denen sich die Gegner abarbeiten müssen. Auch gegen die Bosse sind die Dinger durchaus nützlich.

Da wäre etwa der Thresher, eine geifernde Kreuzung aus Hund und Echse, die euch am Boden festnagelt und die Lebensanzeige wegbeißt. Oder der Sapper, dessen Kopf riesige gasgefüllte, hin und her wabbelnde Blasen zieren, die nach seinem Ableben effektiv aufplatzen und die Umgebung verseuchen. Knackig wird es allerdings nur beim Beast, doppelt so breit und doppelt so groß wie der durchschnittliche Alienjäger und mit Pranken wie Kloschüsseln. Wer um die Schwachstelle des Monsters weiß und genug Munition im Gepäck hat, kriegt das Beast aber schließlich schon klein.

Habt ihr eure Kugeln verschossen oder braucht mehr Feuerkraft als die der mit unbegrenzter Munition ausgestatteten Pistolen, könnt ihr die an strategischen Punkten verteilten 3D-Drucker nutzen. Diese spucken auf Knopfdruck diverse Waffen aus. Einziger Kostenpunkt: Zeit – die ihr euch aber durch die kluge Platzierung der bereits erwähnten Barrieren und Geschütztürme durchaus verschaffen könnt.

Earthfall spart nicht an Splattereffekten. Hier sehen wir einen Sapper nach gründlicher Kugelmassage.





**Florian Zandt**  
@zandterbird



Ich hätte es wissen müssen. Ein Koop-Shooter, Aliens als Gegner, durchwachsenes Early-Access-Feedback: Earthfall spielt von Anfang an mit enorm schlechten Karten. Dabei hat der Indie-Titel durchaus nette Ideen. Die 3D-Drucker, an denen ich mir Waffen erstellen lassen kann, die abwechslungsreichen Mini-Aufgaben in den Missionen und die stimmigen Levels sind allesamt positive Punkte. Jedoch genügt das nicht, um aus Earthfall ein richtig tolles Spiel zu machen, dafür ist es zu anspruchlos und lasch. Die absolut dröge Story und maue Präsentation komplettieren das Bild: Earthfall fühlt sich auch in der finalen Version nach Early Access an und funktioniert nur dann, wenn man ein halbes Stündchen das Hirn ausschalten und mit Freunden ein paar Aliens jagen möchte. Langzeitmotivation bei nur einem Spielmodus und kaum taktischer Finesse? Fehlanzeige.

### Zusammen sind wir stark

Mobile Geschütztürme und Barrieren – das alles funktioniert natürlich am besten mit menschlichen Mitspielern. Denn die Bot-KI ist zwar existent, besonders viele graue Zellen haben die Entwickler aber nicht gerade eingepflanzt. Zwar haben die Bots dieselben Grundfähigkeiten wie von Spielern gesteuerte Charaktere, aber die herumliegenden Hilfsmittel ignorieren sie hartnäckig. Um euch effektiv zu verschanzten, benötigt es also schon menschliche Mitspieler.

Umso vorteilhafter, dass wir im Rahmen unseres Tests kaum länger als 30 Sekunden warten mussten, um einem bereits bestehenden Online-Spiel beizutreten oder unser selbsterstelltes Spiel mit menschlichen Mitspielern zu füllen. Doof nur, dass die Bossmonster nicht wie in Left 4 Dead von Spielern übernommen werden können. Vielleicht wären sie dann echte Herausforderungen.

Was allerdings weitaus schwerer wiegt: die grafische Umsetzung des Spiels. Mit der Unreal Engine 4 im Rücken und mit ehemali-



gen Entwicklern von Bungie und Irrational Games auf der Gehaltsliste erwartet man einfach mehr, da zieht auch der Indie-Bonus nicht wirklich. Vielversprechende Schauplätze hätte Earthfall dabei durchaus zu bieten: Rauschende Wälder mit verschlungenen Trampelpfaden bei Nacht, oder ein beeindruckend in Szene gesetzter Staudamm vor malerischer Kulisse machen Lust auf mehr. Wenn die Animationen haken, die Mimik der Charaktere quasi nicht existiert und die Texturen verwaschen, ist das nicht mehr viel wert. Für kurzen, knackigen Spaß mag das ausreichen. Ein gesundes Spielerwachstum und Langlebigkeit scheint für Earthfall derzeit aber in den Sternen zu stehen. ★



## EARTHFALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4430 / AMD FX-8300  
Geforce GTX 750 / Radeon R7 360  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 4770 / Ryzen R5 1500X  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X  
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

schickes Gegnerdesign  besondere Gegner mit eigener Musik angekündigt  Plastik-Waffensound  unterdurchschnittliche Animationen  angestaubte Grafik

### SPIELEDISIGN

einfaches Koop-Prinzip  interessante Mini-Aufgaben  gutes Matchmaking  Bot-KI mit Aussetzern  keine Belohnungen

### BALANCE

Waffen für jeden Spielstil  Standardwaffe mit unendlich Munition  großzügige Ausrüstungslager  Einstieg auch ohne Tutorials problemlos  relativ anspruchlose Kämpfe

### ATMOSPHÄRE / STORY

ausführliche Wissensdatenbank mit Hintergrundinfos  stimmig designte Levels  interessantes Setting  Alibi-Story  lahme Charaktere mit dummen Sprüchen

### UMFANG

großes Waffen- und Zubehörsenal  riesige Levels  kaum Wiederspielwert  nur zwei Kampagnen à fünf Missionen  lediglich ein Spielmodus

### FAZIT

Der technisch muffige Left-4-Dead-Klon macht mit dem richtigen Team durchaus Laune, wirkt aber bemüht.

