

World War Z

DIE GRÖSSTEN ZOMBIEHORDEN

Genre: **Action** Publisher: **Paramount Digital Entertainment** Entwickler: **Saber Interactive** Termin: **16.4.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **keine Jugendfreigabe** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Epic Launcher)**

Was kann dieses World War Z noch außer überwältigend große Gegnerrmengen?

Von Sascha Penzhorn

Vier Spieler, unzählige wandelnde Kadaver, Schusswaffen, Granaten, Kettensägen. Das ist ein seit Jahren bewährtes Konzept, das auch heute noch gut funktioniert. Die Zombies sind halt einfach nicht totzukriegen. Das Alleinstellungsmerkmal von World War Z sind die aberwitzig riesigen Mengen von Zombies. Bis zu 500 Untote füllen gleichzeitig den Bildschirm, schmeißen sich in Heerscharen von Hausdächern, türmen sich auf und bilden Kletterpyramiden wie eine Horde übergroßer Ameisen. Wie ein Kollektiv rast die Masse aus Kadavern unaufhaltsam vorwärts, ohne Pause, ohne Rücksicht auf Verluste, gnadenlos und überwältigend.

Ballern mit Klasse

In vier unterschiedlichen Settings (das Spiel nennt sie Episoden), New York, Jerusalem, Moskau und Tokio, dezimieren wir die Zombiehorden, marschieren von einem Missionsziel zum nächsten und durchsuchen dabei auch mal Leichen nach einem Schlüssel oder befestigen einen Punkt auf der Karte, um ihn für ein paar Minuten gegen eine extradicke Masse Untoter zu verteidigen. Überall in den Leveln verteilt liegen Schrotflinten, Sturmgewehre, aber auch besonders

saftige Mordwerkzeuge wie Raketenwerfer, mit denen wir wortwörtlich die Fetzen fliegen lassen. Das ist spektakulär und macht dank guter Waffensounds gleich noch mal so viel Spaß. Zudem verfügen wir je nach gewählter Klasse über etwas Spezialausrüstung und ein paar Passivboni. Als Gunslinger schmeißen wir Granaten, sind treffsicherer mit automatischen Waffen und verursachen weniger Schaden an unseren Teamkameraden, als Slasher hauen wir im Nahkampf fester drauf und treffen mehr Zombies als andere Klassen und so weiter.

Insgesamt gibt es sechs dieser Klassen, für die wir mit ausreichend Erfahrungspunkten auch immer wieder mal neue Boni freischalten, ähnlich wie bei Killing Floor 2. Das sorgt für etwas mehr Wiederspielwert, denn die Episoden mit insgesamt elf Missionen hat man nach je rund fünf Stunden alle gesehen. In jedem Setting gibt es vier unterschiedliche Figuren mit etwas Hintergrundgeschichte, eine fesselnde Story, irgendwelche überraschenden Ereignisse oder wirklich interessante Charaktere fehlen hingegen.

Wer es hart mag, hat fünf unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Auswahl – auf höheren Settings gibt's weniger Wiederbelebungen, mehr Schaden durch Friendly Fire und mehr Spezialzombies (mehr dazu später). Dann liegt auch spürbar weniger Munition und Ausrüstung herum – ab hier wird Schleichen lebenswichtig, denn wer Krach

macht, lockt oft mehr Gegner an, als er bewältigen kann. An den Missionen selbst ändert sich jedoch nichts, die laufen linear ab. Zwischen den Abenteuern werten wir unsere Waffen auf, damit wir uns auch auf höheren Schwierigkeitsgraden verteidigen können. Wenn wir besonders intensiv mit dem Sturmgewehr kämpfen, dürfen wir über kurz oder lang eine stärkere Variante davon freischalten, sofern wir über genug Spielwährung verfügen. Die Währung gibt's als Belohnung am Ende jeder Mission, Lootboxen und Mikrotransaktionen fehlen.

Die Spezialisten

Die blutrünstige Masse aus Hunderten von Zombies sieht toll aus, stellt in den meisten Fällen aber keine große Gefahr dar, solange genügend Munition und Sprengstoff vorhanden sind. Klar – wenn man sich blöd positioniert und von der Horde überrannt wird, war's das natürlich. Auf niedrigen Schwierigkeitsgraden reicht es meistens, in die Menge reinzubratzen, dann fallen die Widersacher ganz schnell. Auf den härteren Modi ist



Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Gegner türmen sich zu Pyramiden auf und klettern einfach übereinander wie übereifrige, verwesende Cheerleader. Das haben wir so schon mal gesehen: im gleichnamigen Film.

World War Z ist eine Third-Person-Mischung aus Left 4 Dead und Killing Floor 2 mit den größten Gegnerhorden, die ich jemals in einem Spiel gesehen habe. Das ist echt beeindruckend, doch irgendwann sieht man sich daran satt und was bleibt, ist ein Zombie-Shooter wie viele andere – wohlgerneht kein schlechter, aber halt auch keiner, den man unbedingt gespielt haben muss. Es ist toll, dass man über Klassenlevel und Waffenfreischaltungen einen Grund hat, die Episoden mehrfach zu spielen. Wer Spaß am Genre und eine Handvoll Freunde hat, macht hier für 35 Öcken nicht viel falsch. Die Bots sind brauchbar, fürs Solospiel allein würde ich World War Z aber ebenso wenig empfehlen wie allein fürs PvP – das ist trotz Macken okay, bietet mir unterm Strich aber zu wenig, um mich lange zu fesseln. Der Hauptgang liegt klar beim Koop.



Bis zu 500 Zombies rennen gleichzeitig durch die Gegend – und das auch auf einem Mittelklasserechner ruckelfrei.

es für die Gesundheit ratsam, möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen und an den großen Horden keine Munition zu vergeuden. Für mehr Abwechslung sorgt immer wieder mal eine Handvoll Spezialzombies. Einer kommt in dicker Körperpanzerung daher und klatscht Spieler windelweich, wenn er sie zu fassen bekommt, einer grunzt irgendwas in ein Megaphon und lockt die ganze Horde an, der nächste steckt in einem Schutzanzug und stinkt alles mit Giftgas voll, und einer lauert zuverlässig hinter jeder Ecke und wartet nur darauf, den erstbesten Spieler anzuspringen, um ihm ein beachtliches Loch in den Lebensbalken zu reißen. So nett, so Left 4 Dead.

Das alles macht logischerweise mit Freunden am meisten Spaß. Wer diese nicht zur Hand hat und sich nicht über Matchmaking von irgendwelchen Randoms in den Rücken schießen lassen möchte, spielt solo mit Bots. Die KI bläst überraschend kompetent Zombies weg und belebt gefallene Kollegen wieder, benutzt aber niemals irgendwelche Spezialwaffen (selbst wenn wir extra welche liegen lassen), heilt sich nicht selbst mit Medipacks und erledigt auch keine Missionsziele. Der Solo-Modus ist ganz nett, eine gute Partie mit Freunden kann er aber frei-

lich nicht ersetzen. Allerdings gibt es derzeit keine Strafen für Teamkiller oder eine Kickfunktion. Private Sitzungen sind zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar.

PvP als Dreingabe

Zusätzlich zur kooperativen Kampagne gibt's eine Handvoll PvP-Modi. Zwei Teams zu je vier Spielern bekämpfen einander im Deathmatch, zwischendrin greifen Zombiehorden an. Oder zwei Teams verteidigen drei Kontrollpunkte auf einer Karte – und zwischendrin greifen Zombiehorden an. Manchmal verteidigen die Teams auch nur einen einzelnen Kontrollpunkt oder einen Impfstoff oder sammelbare Ressourcen, während zwischendrin Zombiehorden angreifen. Das ist eine Weile ganz unterhaltsam, hat aber auch ein paar Probleme. Wer als neuer Spieler in eine PvP-Lobby geworfen wird, in der die Gegner bereits sämtliche Waffen und Boni für die zehn PvP-Klassen freigeschaltet haben, sieht in den ersten Matches keine Sonne. Beim Respawn wird man schon mal mitten in einer Gruppe Zombies wiederbelebt oder wacht auf einer achtlos weggeworfenen Granate auf oder drei feindliche Spieler spawnen plötzlich aus dem Nichts um einen herum. Eine Anzeige für die Latenz

fehlt. Bis auf ein paar Verbindungsabbrüche hatten wir allerdings keine technischen Probleme oder Abstürze. Das Spiel ist keine absolute Grafikbombe, auch wenn uns die Spielermodelle gut gefallen. Die Umgebungen hauen nicht um, doch der wahre Star der Show ist ohnehin der Zombie-Mob. Der ist nicht einfach nur gewaltig groß, sondern auch noch super animiert, wenn er als Kollektiv klettert, sich auftürmt und sich eiskalt hundertfach von den Dächern schmeißt, um den Spieler zu überrollen. ★

WORLD WAR Z

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3220/AMD A10-5700
Geforce 650 Ti / Radeon HD 5870
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3970 3,5 GHz / Ryzen 5 1600
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280
16 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- überwältigende Zombiehorden
- tolle Spielermodelle
- satte Waffensounds
- im Kampf fliegen die Fetzen
- Spielwelt oft arg trist und neblig

SPIELDESIGN



- Waffenwirkung sehr befriedigend
- coole Spezialwaffen
- kompetente Bots füllen Lücken im Team
- Wiederspielwert durch Freischaltungen
- lineares Missionsdesign

BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- gute Klassenabstimmung
- reichlich Waffen und Munition für alle
- problematische Spawns im PvP
- keine Kickfunktion

ATMOSPHERE / STORY



- bedrohliche Zombieschwärme
- jede Episode hat eigene Helden
- freischaltbare Hintergrundgeschichten für Charaktere
- Story ist uninteressant
- keine aufregenden Momente

UMFANG



- vier unterschiedliche Settings
- haufenweise Waffen
- fünf Klassen für PvE, zehn im PvP
- nur elf Koop-Missionen
- PvP-Modi bieten sehr wenig Abwechslung

FAZIT

Kompetenter third Person Koop-Shooter mit überwältigend großen Gegnermassen, der sonst keine großen Alleinstellungsmerkmale hat.



Schier endlos wirkende Mengen von Zombies rasen wie bekloppt durch die Levels. Das haben wir noch in keinem anderen Spiel gesehen.