

Warface

Mit Warface will Crytek die Qualität eines Spitzen-Vollpreis-Shooters ins Free2-Play-Modell übersetzen und verspricht: Pay2Win wird's mit uns nicht geben. Stimmt das? Wir haben angespielt und nachgehakt. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Trion Worlds Entwickler: Crytek (Crysis 2, GS 05/11: 90 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 80 % fertig

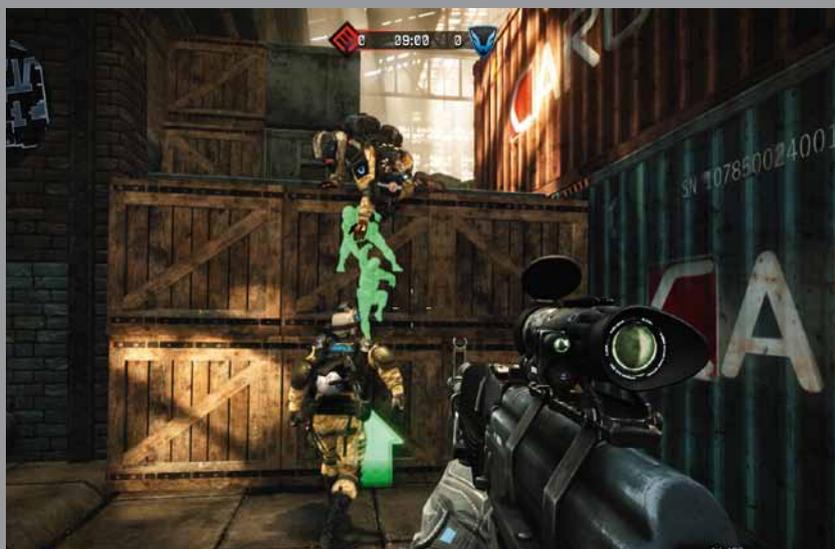
GameStar.de/Quicklink/7231

Auf DVD: Preview-Video

Es ist trendy, erfolgreich, genießt aber bei enthusiastischen Spielern den zweifelhaften Ruf einer Kaffeefahrt: Free2Play erobert die Welt. Asien und Osteuropa sowieso, aber inzwischen eben auch die USA oder Großbritannien, wo die Umsätze mit Vollprestiteln immer neue historische Tiefstände knacken. Doch ein kleiner Teil will gar nicht erobert werden, bildet gewissermaßen jenes gallische Dörfchen in einem globalen Markt, der sich vom klassischen Vertriebsmodell längst verabschiedet hat. Woher kommt dieses anrühige Image von Free2Play unter deutschen Spielern? »Da wurden in der Vergangenheit natürlich rufschädigende Produkte auf den Markt geworfen«, sagt Crytek-Chef Cevat Yerli, der mit **Warface** nicht weniger als eine Revolution plant. Einen Shooter mit Vollpreisqualität ohne Abstriche verspricht Yerli, dazu das »fairste und flexibelste Geschäftsmodell«. Er nennt es vollmundig »Triple-A for Free«. Stimmt das auch?

Der erste Eindruck jedenfalls ist positiv: Das von Crytek Kiev entwickelte und in Russland bereits gelaunchte **Warface** sieht dank CryEngine 3 richtig schick aus. Trotzdem bleiben die Hardware-Anforderungen moderat, um User-Zahlen in zweistelliger Millionenhöhe zu generieren. Eine Geforce 8600 und gerade mal ein Gigabyte Arbeitsspeicher, so sagt uns Produzent Peter Holzappel, reichen aus, um **Warface** auf hohen Details flüssig zu spielen. Also spielen wir

Der Buddy-Climb



Für Abkürzungen und gute Sniper-Positionen braucht's **Teamwork** beim Klettern. Um sich vor einer Kletterpartie zu verständigen, gibt's in Warface eine Signalsprache.

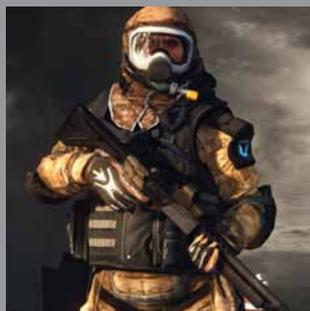


Ein Finger bedeutet: Ich helfe dir auf die Sniper-Position und bleibe, wo ich bin.



Zwei Finger bedeuten: Ich helfe dir hoch und du ziehst mich anschließend rauf.

Klassentreffen



Sanitöter! Sanitöter! **Der Medic** kann nämlich beides: Gefallene Kameraden mit dem Defibrillator wiederbeleben (im PvP allerdings nur einmal) und feindliche Kameraden mit der Schrotflinte aus den Latschen ballern. Gerade in verwinkelten Maps kann so ein Medic richtig tödlich sein ...



Die Frontsau von Warface räumt mit dem Sturmgewehr ordentlich auf – egal, ob auf kurze oder nahe Distanz. Außerdem kann **der Rifleman** seinen Kameraden mit Munition aushelfen, was ihn fast so nützlich macht wie einen Medic. Aber nur fast. Tot und voll munitioniert ist auch doof.



Als **Pionier** ziehen wir mit einer Maschinenpistole in die Schlacht und legen wahnsinnig gerne tödliche Tretminen an häufig frequentierten Passagen aus. Und wenn wir gerade mal kurz Luft haben, dann stellen wir die Rüstungswerte beschossener Kameraden wieder her.



Alle Klassen haben eine Unterstützungsfunktion – bloß **der Sniper** nicht. Der snipert halt. Effektiv tut er das aber erst dann, wenn uns ein Kumpel mit dem Buddy-Climb zu guten Schusspositionen befördert. Alleine erreichen wir die besten Sniper-Spots auf vielen Maps nicht.

⊕ Stärken

- + CryEngine 3
- + kurzweilige Koop-Missionen
- + viele Individualisierungsmöglichkeiten

⊖ Schwächen

- Steuerung (noch) umständlich
- Steckt genug Abwechslung drin?

mal – und stolpern direkt über eine skurrile russische Eigenart. Wenn wir nämlich in Richtung Getümmel rennen wollen, dann müssen wir höllisch aufpassen, dass wir nicht

Hals über Kopf am Getümmel vorbeirennen, weil unser virtueller Soldat das Rennen erst dann wieder bleiben lässt, wenn wir die dazugehörige Shift-Taste für den Sprint nochmal drücken; loslassen reicht nicht. Offenbar rennt man in Russland gerne. Bis zum weltweiten Release gegen Jahresende, so Holzapfel, werde man solche Details noch

an die gängigen Standards anpassen, um allen Spielern ihre Lieblingskonfigurationen für die Steuerung zu ermöglichen.

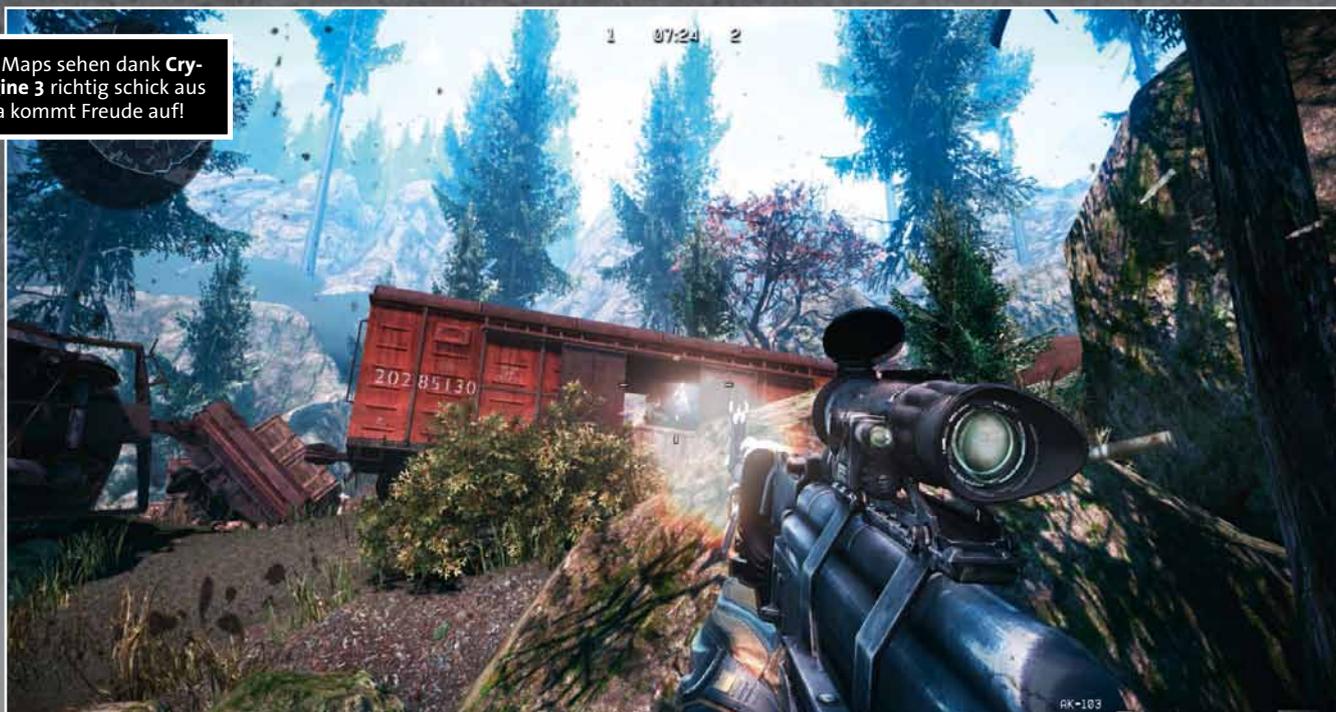
Aber das ist jetzt auch erst mal egal, schließlich wollten wir ja spielen. Und das machen wir dann auch endlich – wenn wir nicht tot am Boden liegen. Das nämlich passiert uns in den ersten **Warface**-Matches recht häufig und liegt nicht nur an der ungewohnten Steuerung und dem Umstand, dass wir uns mit Crytek-Mitarbeitern anlegen, die jeden Winkel auswendig kennen. **Warface** setzt ganz bewusst auf schnelle Matches mit maximal 16 Spielern pro Map, die Spawn-Zeiten sind betont kurz gehalten, der Schwerpunkt liegt ausdrücklich auf einer hohen Zugänglichkeit. »Eine 16-gegen-16-Map kann schon sehr schnell sehr unübersichtlich werden«, sagt Holzapfel. »Und wenn man ein bisschen später zum Spiel findet, dann kann man sich schon verloren

fühlen.« Das passiert uns bei **Warface** in der Tat nicht: Wir sind ruckzuck »drin«, kennen die Map im Handumdrehen und haben, salopp gesagt, unkomplizierten Shooter-Spaß, der sehr an die Multiplayer-Matches der neuen **Call of Duty**-Teile erinnert, auch wenn Crytek für **Warface** auf Klassen setzt,

Russen rennen gerne

wie wir sie aus **Battlefield 3** kennen. Okay, die Grundzüge sind klar, aber kein Free2Play-Shooter ohne freischaltbaren Kram. Wir schauen in den Shop (den wir aber nicht in einem Screenshot festhalten dürfen): Der offenbart eine vergleichsweise große Zahl von unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen, säuberlich unterteilt in

Die Maps sehen dank **Cry-Engine 3** richtig schick aus – da kommt Freude auf!





»Die Wölfe kommen mit Panzerfäusten«

Cevat Yerli (links) ist Gründer und CEO von Crytek. Peter Holzapfel (rechts) verantwortet als Produzent die Anpassung von Warface für den westlichen Markt.

GameStar Crytek hat gerade im Core-Bereich einen gewissen Namen. Gibt's da keine Bedenken, dass der Gang in den kontroversen Free2Play-Markt das Image schädigt?

Cevat Yerli Ich glaube nicht. Gerade Core-Gaming heißt ja in der Regel hohe Qualität, und genau das wollen wir beweisen: dass sich hohe Qualität und Free2Play nicht ausschließen. Deshalb haben wir unsere Idee auch »Triple-A for Free« genannt, weil sie nicht ins klassische Free2Play reinpasst.

► **Welchen Vorteil verspricht ihr euch denn vom Free2Play-Modell?**

◄ Unser Ziel besteht darin, mit unseren Titeln wegzukommen von Produkten, die zwei bis drei Monate Geld im Einzelhandel erzielen, und bei denen die Spieler mehr Patches und Updates wollen, wir es uns aber finanziell nicht erlauben können, das zu machen. Bei einem Serviceprodukt funktioniert das andersrum; da hat man ein Live-Team, das für die nächsten drei bis fünf Jahre nichts anderes macht als die Weiterentwicklung und Pflege des Projekts.

► **Trotzdem genießt Free2Play unter Core-Gamern keinen guten Ruf. Wie wollt ihr dem entgegen wirken?**

◄ Die bisherigen Free2Play-Spiele haben natürlich eine gewisse Rufschädigung verursacht, aber das Modell an sich genießt weltweit einen sehr populären Ruf. Wenn man sich mal die Industrie in Asien anschaut, in Korea oder China oder jetzt auch in Russland, dann funktioniert das Modell dort besser als der normale Produkthandel. Wenn man dann auf die westliche Welt schaut, ist Free2Play eine neue Thematik, und natürlich wurden rufschädigende Produkte auf den Markt geworfen, die schlecht aus Asien portiert wurden und qualitativ nicht mit den Titeln im Handel mithalten konnten. Ich denke, der schlechte Ruf kommt letztlich ausschließlich durch die Qualität, und wir wollen natürlich beweisen, dass wir mit Free2Play das fairste und flexibelste Geschäftsmodell anbieten können. Ein Spiel, das umsonst ist, kann per Definition gar nicht verkehrt sein.

► **Wie umsonst ist es denn tatsächlich? Frei heraus gefragt: Wird Warface Pay2Win? Wird man als »Bezahler« also übermächtig?**

Peter Holzapfel Die einfache Antwort lautet: nein. Gerade im Westen würden wir ja genau in dieses Vorurteil reinlaufen, wenn wir anfangen, Pay2Win zu machen. Davon wollen wir uns im Westen fernhalten, einfach weil es uns in erster Linie um den Community-Aufbau und um die Zusammenarbeit mit der Community geht.

► **Aber mit irgendwas müsst ihr ja Geld verdienen. Ganz billig war das Spiel in der Entwicklung wahrscheinlich nicht.**

Cevat Yerli Bei Free2Play-Spielen geht es ja um Booster-Pakete ...

► **Was genau boosten die denn?**

◄ XP-Punkte, zum Beispiel. Oder es gibt auch Luxusgüter – die goldene Version von der schwarzen Version. Aber nichts, was das Spielverhalten verändern würde. Das heißt, dass Geld dem Spieler niemals exklusiven Zugang zu etwas verschafft, das der nicht zahlende Spieler nicht auch bekommen könnte.

► **Geld dient also ausschließlich als Beschleuniger?**

◄ Geld ist Zeit oder Geld ist Luxus, eins von beidem. Aber kein Luxus, der das Spiel verändert.

► **Also Ziergegenstände, schönere Rüstungen und so?**

◄ Genau. Das ist eine ganz wichtige Sache, denn das funktioniert im asiatischen Bereich auch nicht anders. Die Spiele, die Pay2Win machen, die leben nicht lange – das merken die Kunden doch. Wer möchte schon ein Schaf sein, sag ich mal, wenn er weiß, die Wölfe kommen mit Panzerfäusten?

► **Wenn das so super funktioniert – warum überhaupt noch Retail-Spiele entwickeln? Da könnt ihr das nächste Crysis doch auch gleich Free2Play machen ...**

◄ Ich sehe die Zukunft tatsächlich zumindest langfristig im Free2Play-Bereich. Für mich ist das so sicher wie das Amen und die Steuer. Ich kenne fast keinen mehr, der unter 18 ist und noch Spiele kauft. Das ist ein klares Zeichen. Wenn man über die Zukunft Bescheid wissen will, dann schaut man sich einfach um in der Jugend: Was spielen die, wie spielen die, was kaufen die ... und wenn die nix mehr kaufen, dann ist die Zukunft Free2Play. Da brauche ich kein Prophet zu sein. Was wir dann mit dem nächsten Crysis machen diesbezüglich ... das lasse ich jetzt mal außen vor.

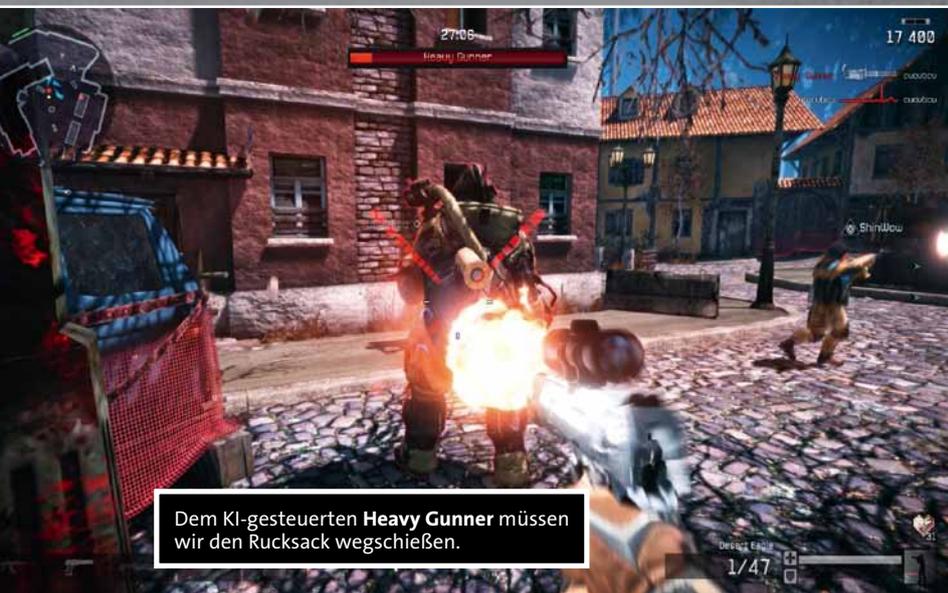
► **Das dürfte nicht bei allen Spielern gut ankommen. Keine Angst vor einem Shitstorm?**

◄ Warum sollte jemand verärgert sein, wenn er ein Spiel umsonst spielen kann?

► **Da muss man ja nur mal in einschlägige Foren und Kommentare schauen ...**

Peter Holzapfel Bisher gibt es noch nicht viele Beispiele auf dem Qualitätslevel, auf dem wir jetzt kommen. Bei Crytek-Qualität mit Free2Play werden diese Argumente einfach wegfallen.

Cevat Yerli Nach Warface werden es Triple-A-Shooter schwer haben, ohne Free2Play zu überleben. Davon bin ich fest überzeugt.



Dem KI-gesteuerten **Heavy Gunner** müssen wir den Rucksack wegschießen.

drei Kategorien und mit vorbildlicher Vergleichsfunktion beim Mouseover. Lassen Sie sich vom Begriff »Shop« nicht in die Irre führen – wir »kaufen« dort nämlich auch kostenlose Waffen, nachdem wir sie freigespielt haben. Das funktioniert über so genannte »Soft Coins«, die wir im PvP sammeln oder über eine gesonderte PvE-Währung (dazu später mehr). Welche Gegenstände uns zur Verfügung stehen, hängt nicht zuletzt von Bruder Zufall ab, denn wir legen lediglich fest, aus welcher Kategorie (Waffen, Rüstungen oder Zubehör wie beispielsweise Zielfernrohre) der nächste freigespielte Gegenstand kommen soll. Den Gegenstand selbst wiederum ermittelt das Spiel anschließend zufällig; es kann also passieren, dass wir schon früh in der Karriere mit einer seltenen Waffe beglückt werden oder als Rifleman (siehe Kasten) eine Schrotflinte für den Medic freispielen. Mit diesem System will Crytek nicht nur eine gewisse Spannung aufbauen, sondern auch verhindern, dass wir erst die Ausrüstung für eine Klasse komplett freispielen und anschließend keine Lust mehr haben,



Wenn wir Rot sehen, dann heißt das: Ein Sniper hat uns im Zielfernrohr.



Mit »Sliding« lassen sich Gegner prima überraschen. Aber wir haben aufgepasst.

die ganze Arbeit für die drei anderen Klassen zu wiederholen. Echtgeld-Bezahl-Inhalte sollen sich laut Crytek auf Erfahrungspunkte-Booster und kosmetischen Kram wie spezielle Looks beschränken.

Ob der Zufallskniff bei der Ausrüstung ein probates Mittel gegen Abnutzungerscheinungen ist, sei mal dahin gestellt. Spielerisch hat **Warface** aber auf jeden Fall doch ein bisschen mehr auf der Pflanze als die meisten Konkurrenz-Titel der Sparte Free-2-Play. Das allein hebt den Titel bereits ab. Wollen wir es uns beispielsweise als Sniper auf einer guten, weil hochgelegenen Schussposition gemütlich machen, dann brauchen wir einen Kumpel, der uns per Räuberleiter hinaufhilft – und dürfen den

anschließend optional auch zu uns hochziehen. »Buddy-Climb« nennt Crytek dieses Feature, bei dem wir an den entsprechend grün markierten Stellen in die Hocke gehen und mit den Fingern anzeigen, ob wir bloß Hilfestellung geben möchten oder selbst hinaufwollen. Ebenfalls cool: das so genannte »Sliding«. Mit der F-Taste schlittern wir dabei wie schon in **Crysis 2** aus dem Sprint heraus mit den Füßen nach vorne – wie ein Kind auf einer Rutschbahn. Das wiederum eignet sich prima, wenn wir hinter der nächsten Ecke einen Gegner vermuten; der nämlich dürfte instinktiv auf Kopfhöhe zielen, und wenn wir nun rutschend um die Ecke rauschen und aus allen Rohren feuern, haben wir mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit ei-

nen verdutzten Gegner weniger. In der Praxis jedenfalls erweisen sich diese »Slide-Kills« als befriedigend, sie erfordern allerdings einiges an Übung, Timing und Fingerspitzengefühl.

Insgesamt sechs Spielmodi soll **Warface** zum Release bieten. Neben den erwähnten Deathmatches kommen auch »Capture the Flag«- und »King of the Hill«-Varianten zum Einsatz, ebenfalls dabei sind ein Domination-Modus sowie das aus **Counter-Strike** bekannte »Plant the Bomb«. Über die genaue Zahl der verfügbaren Maps hüllt sich Crytek hingegen in Schweigen. Fest steht lediglich, dass **Warface** bei Erscheinen mit zwei Schauplätzen arbeiten wird: dem Kosovo und Afghanistan. An dieser Stelle würden

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI



978-3-8332-2438-6



978-3-8332-2530-7



978-3-8332-2448-5



978-3-8332-2442-3



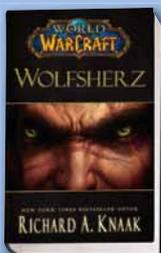
978-3-8332-2527-7



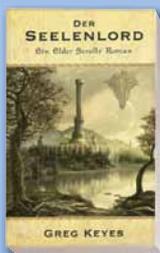
978-3-8332-2530-7



978-3-8332-2443-0



978-3-8332-2233-7



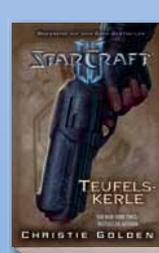
978-3-8332-2528-4



978-3-8332-2373-0



978-3-8332-2447-6



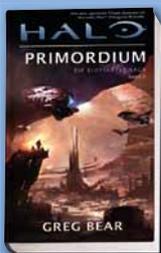
978-3-8332-2440-9



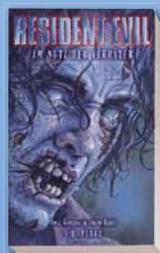
978-3-8332-2445-4



978-3-8332-2446-1



978-3-8332-2524-6



978-3-8332-2370-9



978-3-8332-2437-9



978-3-8332-2326-6

JETZT IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich!

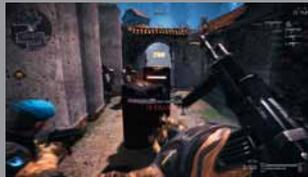


www.paninicomics.de

Der Koop-Modus in einer Beispielmision



Während des kurzen **Missionsbriefings** werden wir mit dem Helikopter in eine so genannte »Hotzone« befördert.



Anschließend ballern wir uns durch KI-gesteuerte Gegnerhorden. Die **Schildträger** erweisen sich dabei als überraschend taff.

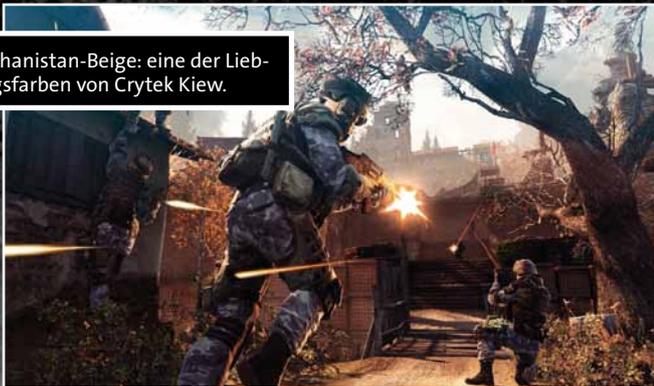


Am Ende eines Einsatzes wartet immer ein Bossgegner. Diesen **Mech** knacken wir am besten mit bereitliegenden Raketenwerfern.



Ist der Boss erledigt, werden wir mit dem **Helikopter** wieder ausgeflogen. Zwischendrin gibt's übrigens faire Checkpoints.

Afghanistan-Beige: eine der Lieblingsfarben von Crytek Kiev.



Ein Soldaten-Multiplayer ohne **Claymour-Minen**? Undenkbar!

wir ihnen jetzt gerne was zur Story erzählen, aber offen gestanden gibt's da (noch?) nicht viel zu sagen. In der nahen Zukunft dreht ein privates Sicherheitsunternehmen namens Blackwood krumme und korrupte Dinger auf der ganzen Welt. Dem Warface-Team wird das zu bunt, und schon haben wir den Salat. Was denn das Warface-Team eigentlich ist, wollen wir wissen. »Das sind die Guten«, antwortet Peter Holzapfel.

Während im PvP beide Seiten spielbar sind, übernehmen wir im Koop-Modus, von den Entwicklern auch PvE (Player versus Environment) genannt, ausschließlich die Guten. Pro Tag soll es zwei reine Koop-Missionen für bis zu vier Spieler geben; eine im normalen Modus, eine im extra schwierigen, aber auch extra lohnenden Hardcore-Modus. Das Konzept erinnert in Grundzügen an tägliche Quests, wie man sie etwa aus Online-Rollen-

spielen kennt – auch wenn Crytek verspricht, dass es dank des täglichen Wechsels und den aus unterschiedlichen Versatzstücken zufällig generierten Missionen ungefähr drei Monate dauern soll, bevor man den gleichen Einsatz noch einmal spielt. Theoretisch glauben wir das einfach mal, praktisch allerdings spielen sich die ange-testeten Koop-Missionen verflücht ähnlich – trotz unterschiedlicher Level-Elemente. Immer landen wir zu Beginn mit dem Helikopter in einer »Hotzone«, immer ballern wir uns anschließend durch KI-gesteuerte Gegnerhorden, immer wartet am Ende ein mehr oder minder starker Bossgegner (etwa ein großer Mech) darauf, von uns zerlegt zu werden, bevor wir mit dem Heli wieder davonknattern. Und immer sieht das alles irgendwie gleich aus; entweder in Kosovo-Grün oder Afghanistan-Beige. Das soll nicht heißen, dass die Koop-Einsätze

keinen Spaß machen würden, denn kurzweilig sind die rund viertelstündigen Schießereien durchaus. Und wir mögen die Idee, dass sich auf diese Weise auch mit weniger Zeitaufwand neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände freischalten lassen, weil es schon erwähnte eigene PvE-Währung gibt. Fraglich erscheint uns allerdings, ob die Missionen nicht schnell zu einer Art »Grinding« verkommen – schließlich machen wir immer das gleiche, und das an bis jetzt gerade mal zwei unterschiedlichen Schauplätzen. Klar: Der Koop-Modus von **Battlefield 3** war auch keine Dauerbespaßung – aus ganz ähnlichen Gründen. Mehr Abwechslung, unterschiedliche Missionsziele, andere Missionsstrukturen wären also wünschenswert. Aber vielleicht geht da bis zum Release ja noch was. Immerhin ist laut Crytek mit den »Favelas« bereits ein dritter Schauplatz in Vorbereitung. Jochen Gebauer / **PET**



Fahrzeuge gibt's nur im PvE – und selbst steuern dürfen wir sie nicht.



Viva la Revolución?

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Nach Warface werden es Spitzen-Shooter schwer haben, ohne Free-to-Play zu überleben«, sagt Crytek-Boss Cevat Yerli. In Zeiten von weichgespülten Bloß-niemandem-auf-den-Schlips-Treten-Antworten benötigen mir mutige Aussagen wie diese Respekt ab. Ich tue mich bloß ein bisschen schwer, das bisher Gespielte komplett in Einklang damit zu bringen. Was ich gespielt habe, ist ein sehr gut gemachter, schicker und spaßiger Multiplayer-Shooter; einer, den ich gerne downloade. Zur Markt-Revolution fehlt aber ein schlüssiges Konzept für eine befriedigende Einzelspielerfahrung.

Potenzial: Sehr gut