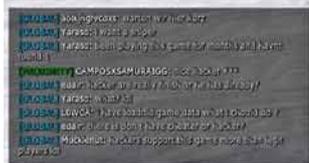


Stärken

+ eingängige Bedienung

Schwächen

- leere Spielwelt
- dämliche Zombies
- kaum Atmosphäre
- miese Optik



Besonders in Städten begegnen wir auf Schritt und Tritt **schießwütigen Spielern**, die uns ohne Rücksicht auf Verluste niederballern.

The War Z

Hacker-Angriffe, Steam-Skandal: The War Z sorgt immer wieder für Schlagzeilen - keine davon gut. Wir stellen fest: Nicht nur die Schlagzeilen sind schlecht. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Arktos Entertainment Group** Entwickler: **Hammerpoint Interactive (The War Z ist das Erstlingswerk)**
Termin: **17.12.2012** Spieler: **1 - 100** Sprache: **Englisch** Preis: **12 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8125

Gäbe es im Lexikon einen Eintrag für »Marketing-GAU«, er wäre mit einem Screenshot von **The War Z** bebildert. Dessen Entwickler Hammerpoint hat in den vergangenen Monaten keinen Fettnapf ausgelassen: gefälschte Screenshots, zweifelhafte Account-Sperren, falsche Werbung bei Steam, die dazu führte, dass Valve das Zombie-MMO von der Online-Plattform warf ... so konsequent hat noch kein Studio den eigenen Ruf ruiniert. Aber: Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert. 15 Dollar will Hammerpoint für die billigste Download-Variante von **The War Z** haben.

Wir finden: Das sind mindestens 20 Dollar zu viel. Denn hinter dem Buhei steckt ein derart kaputtes und langweiliges Spiel, dass Hammerpoint eigentlich die Spieler dafür bezahlen müsste, dass sie es sich antun.

Fangen wir von vorne an: **The War Z** ist ein Zombie-MMO. Von den Spielermassen, die sich etwa in **Guild Wars 2**, **World of Warcraft** oder **Planetside 2** gleichzeitig auf einem Server tummeln, ist **The War Z** aber weit entfernt. Derzeit liegt die maximale Bevölkerung bei 100 Spielern. Voll sind zumindest die europäischen Server selten, meist bewegen wir uns mit etwa 50-70 Mitspielern durch die Spielwelt. Davor erstellen wir

uns in einem sehr funktionsarmen Editor unseren Charakter. Wir dürfen dabei gerade mal das Grundmodell, und dann aus je vier unterschiedlichen Köpfen, Oberteilen und Hosen wählen. Anschließend starten wir völlig allein irgendwo in der Wildnis und haben nur sehr wenig hilfreichen Kram in unserem Inventar: etwas Nahrung, eine Taschenlampe sowie Bandagen. Das sichert uns für eine erst mal das Überleben. Gerade die Nahrung brauchen wir, um nicht nach kurzer Zeit zu verhungern.

Die Taschenlampe dient auch als Waffe gegen einzelne Zombies. Gegen Gegnergruppen hingegen sehen wir mit unserem Star-

Die Zombie-Kontroverse

16. Mai 2012

In einem DayZ-Forum fragt ein Entwickler des Free2Play-Shooters War Inc., ob seine Firma ein Spiel wie DayZ entwickeln solle. The War Z war also frühestens ab diesem Zeitpunkt in Arbeit, nicht wie die Entwickler später behaupten schon viel länger.

15. Oktober 2012

Der Apathest startet und enttäuscht. Es offenbart sich nicht nur, dass die vorab veröffentlichten »Screenshots« zum Spiel stark aufgehübscht waren, auch erinnert vieles – Interface, Waffen, Charaktermodelle – extrem an War Inc.

23. Oktober 2012

In einer Foren-Nachricht nennt der Executive Producer Sergey Titov Spawncamper »faggots«. Der vulgäre Ausrutscher wird schnell ausgebessert, mit ein bisschen Google-Suche lässt sich aber noch der Originalbeitrag finden.

28. November 2012

Das immer wieder verschobene Clan-System wird eingeführt, allerdings als kostenpflichtige Option. Wer einen Clan gründen möchte, soll blechen. Tage später wird das System angepasst, erst ab 20 Mitgliedern wird echtes Geld fällig.



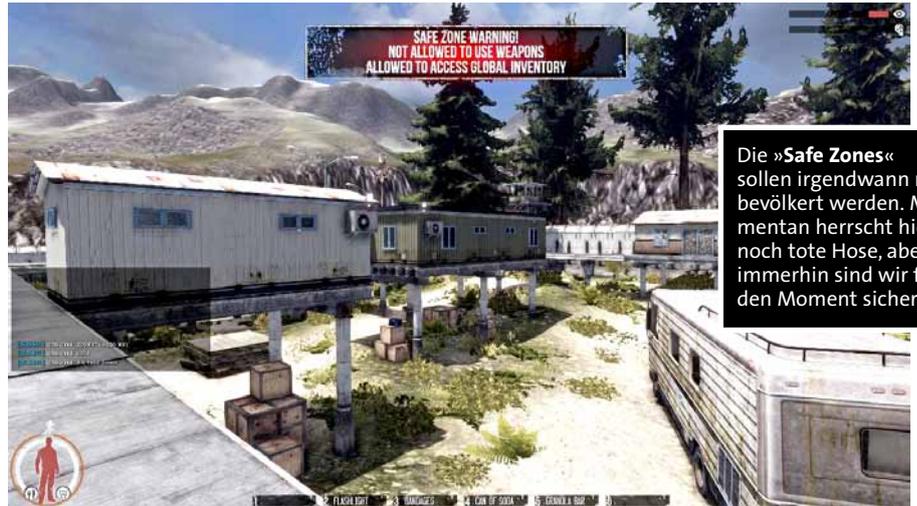
Der Charakter-Editor ist extrem rudimentär ausgefallen.



Baumwipfel im Abendlicht sorgen für ein wenig Stimmung.

terpaket kein Licht. Nach einigen neu erstellten Charakteren beginnen wir übrigens komplett ohne jegliche Ausrüstung. Und so schleichen wir uns anfangs durch die offene Welt von **The War Z**, um auch ja keine Zombies anzulocken. In Städten und Militärposten suchen wir nach besserer Ausrüstung: Verpflegung, Medizin und natürlich Schusswaffen sowie Munition. Unser Ziel: Überleben. Als Anfänger ist das allerdings nicht ganz einfach, denn die Serverquellen förmlich über von hochgerüsteten Spielern und Hackern, die sich einen Spaß daraus machen, alles abzuschießen, was ihnen vor die Flinte läuft. **The War Z** fühlt sich deshalb eher wie ein großes Deathmatch an.

Grundsätzlich ist am Spielprinzip natürlich nichts auszusetzen – dass es funktioniert, beweist der durchschlagende Erfolg der **Arma 2-Mod DayZ**. **War Z** klingt zwar ähnlich, erreicht aber nie die Klasse des Vorbilds. Sicher, wenn wir uns in der Abenddämmerung in ein zombieverseuchtes Dörfchen schleichen, neue Ausrüstung finden und anschließend die Flucht schaffen, dann macht das durchaus Spaß. Das Spiel plagen jedoch zu viele Probleme: So ist die Spielwelt zwar theoretisch völlig offen. Wir stoßen aber alle naselang auf unüberwind-



Die »Safe Zones« sollen irgendwann mal bevölkert werden. Momentan herrscht hier noch tote Hose, aber immerhin sind wir für den Moment sicher.

Zombies sind dumm. Besonders in The War Z

bare Felsen, und schwimmen können wir auch nicht. Stattdessen laufen wir an Seen oder sonstigen Gewässern kurzerhand gegen eine unsichtbare Wand. Frei unsere eigene Route wählen? Dürfen wir nur bedingt. Eine der größten Stärken von **DayZ**, die absolut glaubwürdige Spielwelt »Cher-

narus«, fehlt **The War Z** also. Kleines Beispiel gefällig? Bitte: Nahezu sämtliche Häuser in Colorado sind leer. Und damit meinen wir nicht nur leer im Sinne von »dort finden wir keine Ausrüstung«. Wir meinen leer: keine Möbel, keine Küchenzeilen, keine Badezimmer, keine Atmosphäre. Und dann sind da noch die schon erwähnten Hacker, die uns mit einem Schuss aus 300 Metern Entfernung erledigen. Dabei gibt's theoretisch ein Anti-Cheat-System. Wir sagen »theoretisch«, weil sich Berichte über gesperrte Accounts häufen, deren Besitzer nie geschummelt haben – und es gleichzeitig Spieler gibt, die offen zugeben, dass sie cheaten, und trotzdem unbehelligt weiterschießen dürfen.

Abgesehen von diesen gravierenden Problemen, bekommen wir es in **The War Z** auch mit einer ganzen Reihe von kleinen Fehlern zu tun; die wären für sich alleine genommen zwar unfreiwillig komisch, nerven in ihrer Gesamtheit aber irgendwann kolossal.

In der Weltgeschichte herumschwebende Hüte sind beim ersten oder zweiten Anblick noch eine witzige Kuriosität – irgendwann schmälert der dumme Fehler aber spürbar die Atmosphäre. Sehr irritierend verhält sich auch unsere Taschenlampe. Die ist bei Nacht durchaus nützlich. Richtig funktionieren tut das Ding aber nur, wenn wir aufrecht gehen. Hocken wir uns hin, dann schwenkt der Lichtkegel plötzlich nach rechts und leuchtet in die Pampa. Laufen wir also gebückt auf eine Tür zu, dann illuminiert die Funzel nicht den Türgriff, sondern die Wand rechts daneben. Da können wir sie uns auch gleich sparen. Und schließlich benehmen sich die Zombies in **War Z** selbst für ... nun ja ... Zombies sehr beschränkt. Autos zum Beispiel können sie ausschließlich über die Motorhaube erklettern. Stehen wir auf dem Dach und beobachten, wie sich die Zombies im Gänsemarsch einen Weg auf das Wrack bahnen, dann sieht das ziemlich dämlich aus. Mit ei-

14. Dezember 2012

Hammerpoint bant eine große Zahl Accounts. Dummerweise werden dabei auch mehrere unschuldige Spieler gesperrt. Nach Protesten veröffentlicht Hammerpoint eine Entschuldigung, zu Unrecht gebannte Spieler werden entschädigt.

17. Dezember 2012

The War Z erscheint offiziell via Steam. Grund für Aufregung bietet die Produktbeschreibung, die Spielelemente anpreist, die gar nicht existieren. Eine Welle des Protests ist die Folge. Schließlich wird der Verkauf via Steam eingestellt.

20. Dezember 2012

Hammerpoint ändert die EULA von The War Z. Darin steht jetzt sinngemäß: Wer einmal das Spiel startet, hat keinen Anspruch mehr auf eine Rückerstattung. Das lässt es die Emotionen der Community natürlich noch höher brodeln.

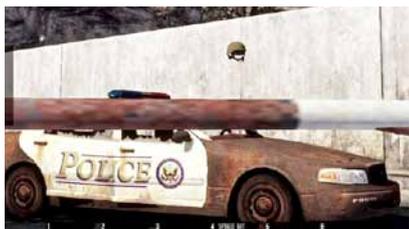
Zukunft

Wohin sich The War Z entwickelt, müssen wir abwarten. Stellen Hammerpoint die Entwicklung ein, sobald sie genug Geld gescheffelt haben? Besinnt sich die Truppe, und das Spiel wird doch noch super? Wir bleiben auf jeden Fall am Ball.

nem kniehohen Mauerchen haben die Bies-ter übrigens ähnliche Probleme. Während wir locker von einer Seite auf die andere springen, nimmt die Zombie-Meute einen Umweg über Feuerland-Mitte und rennt einmal um die komplette Mauer herum.

Grafisch bewegt sich **The War Z** im unteren Mittelfeld. Es hat seine hübschen Momente – etwa, wenn in der Abenddämmerung die Sonne hinter den Baumwipfeln verschwindet. Und die stellenweise sehr dichte Bodenvegetation macht auch was her. Meist fallen unsere Blicke aber auf matschige Texturen, detailarme 3D-Modelle und hakelige Animationen, die noch dazu aus dem vom gleichen Team entwickelten Free2Play-Shooter **War Inc. Battlezone** stammen. Masken, Hüte, Waffen, besondere Ausrüstung wie Nachtsichtgeräte – all das wurde zu weiten Teilen aus dem Multiplayer-Shooter übernommen. Und als ob das noch nicht genug wäre, fühlen sich die Schießprügel auch noch allesamt gleich an. Dazu kommen erneut kleine, aber völlig unnötige Bugs. Über die lächerliche Kriech-Animation betten wir lieber den Mantel des Schweigens. Dass wir beim Kriechen allerdings nicht mal den Boden berühren, das müssen wir dann doch erwähnen. Während wir also auf dem Boden rumliegen (beziehungswei-

In der Schweb



In **The War Z** schwebt so einiges über den Bildschirm. Das sind nicht nur fliegende Cheater, sondern auch **Zombies** (oben). Vielleicht cheaten die ebenfalls, in **War Z** sind wir uns da nicht mehr sicher. Schwebenden **Helmen** (Mitte) begegnen wir ebenso regelmäßig. Und wenn wir mal eine lange, schwebefreie Zeit überstehen müssen, können wir uns auch kurz hinlegen und in die Third-Person-Perspektive wechseln. Dann sehen wir nämlich, wie **wir selbst** knapp über dem Boden levitieren (unten).



Tschüss, Hoffnung

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Hach, **The War Z**. Ich habe mich ziemlich gefreut, als ich einen Preview-Artikel zur Alpha-Version schreiben sollte. Schließlich dachte ich anfangs, dass hier echte DayZ-Konkurrenz heranschlurft. Damals habe ich im Fazit noch was von Potenzial erzählt, das in **The War Z** schlummert. Aufgewacht ist es seitdem nicht, im Gegenteil: Inzwischen glaube ich nicht mehr daran, dass Hammerpoint noch die Kurve kriegt. Dafür plagen **The War Z** einfach zu viele dumme Fehler, dafür wirken die Entwickler zu unprofessionell, dafür beobachte ich die Entwicklung schon zu lange, ohne Besserung zu erkennen. In die von Hackern verseuchte, hässliche, schlauchartige und leere Welt von **The War Z** würde ich nicht mal meine ärgsten Feinde verbannen.

se darüber rumschweben) fällt uns auf, dass es sich bei den Zombies genauso verhält – die hängen ebenfalls in der Luft.

Lichtblick: Obwohl die Waffensounds insgesamt eher durchschnittlich klingen, sind den Entwicklern die Schussgeräusche in der Ferne sehr gut gelungen. Wenn wir uns einem Dorf nähern, in dem gerade eine Schießerei stattfindet, dann klingt das tatsächlich, als seien die Schützen weit entfernt. Das ist der Atmosphäre durchaus zuträglich. Die eigentlich stimmungsvoll gedachten Umgebungsgerausche, also Laute wie ein langsames Heulen aus unbekannter Quelle, die hin und wieder auftreten, nerven hingegen sehr schnell. Erstens, weil sie an völlig unpassenden Stellen erschallen. Und zweitens, weil sie so laut und so penetrant sind, dass sie uns prompt aus der Spielwelt reißen – und eben nicht für eine dichtere Atmosphäre sorgen. Ähnlich verhält sich das mit dem Gurren der Zombies, denn das wiederholt sich ständig. Ob das eingeschränkte Zombie-Vokabular nun realistisch ist oder nicht, das sei mal dahingestellt. Aber wenn ständig zwei Hirnfresser im Duett gurren, dann geht uns das in Windeseile auf den Zeiger.

Sehr dreist: Obwohl **The War Z** in der billigen Version schon 15 Dollar kostet, existiert ein eingebauter Shop, in dem wir Munition, Nahrung oder Nahkampfaffen gegen Echtgeld erstehen können. Willkommen zum Pay2Win, denn diese Gegenstände bieten echte und nachhaltige Vorteile. Die angesprochenen Probleme hat natürlich auch die Spieler-Community mitbekommen. Darum entstehen im offiziellen **War-Z**-Forum herrlich turbulente Diskussionen zwischen beinhalten Fans und Kritikern des Spiels. Wir haben uns während des Tests mehr als einmal dabei erwischt, lieber im Forum zu schmökern als das eigentliche Spiel zu spielen – die »Flamewars« machen einfach mehr Spaß. Noch mehr Spaß allerdings haben wir, wenn wir um diesen Zombie-Quark einen ganz weiten Bogen schlagen. **MW**

TERMIN 17.12.2012 PREIS ca. 12 Euro USK nicht geprüft

The War Z

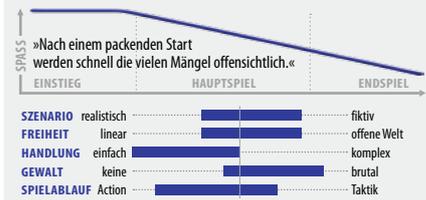
Multiplayer-Shooter

Publisher Arktos Entertainment Group
Entwickler Hammerpoint Interactive
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)



Kopierschutz Kontobindung

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zombie-Survival (100) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

»The War Z spielt sich eher wie ein großes Open-World-Deathmatch als wie ein Survival-Spiel: Wer jemandem vor die Flinte läuft, wird abgeknallt.«

GRAFIK

- hübsches Licht bei Dämmerung
- dichte Bodenvegetation
- matschige Texturen
- miese Animationen
- detaillierte 3D-Modelle

4/10

SOUND

- entfernte Schüsse klingen gut
- nerviges Zombiegurren
- penetrante Geräuschkulisse

3/10

BALANCE

- Zombies einzeln keine Gefahr, in der Gruppe schon
- Hacker zerstören Balance
- Pay2Win
- nach einigen neu erstellten Charakteren keine Startausrüstung mehr

3/10

ATMOSPHERE

- durchaus spannendes Schleichen
- völlig unbelebte Spielwelt
- viele kleine Fehler lenken ab
- globaler Chat schadet der Atmosphäre

3/10

BEDIENUNG

- gängiger Shooter-Standard
- einfache Inventar-Verwaltung
- Taschenlampe leuchtet geduckt in die falsche Richtung

8/10

UMFANG

- relativ große, ... aber meist völlig leere Spielwelt
- nur eine Handvoll unterschiedliche Zombiemodelle
- Spielelemente für Langzeitmotivation fehlen komplett

4/10

LEVELDESIGN

- kaum Abwechslung
- schlauchartig trotz offener Spielwelt
- unsichtbare Wände
- künstliche Begrenzung

3/10

TEAMWORK

- Clan-System, ... das bei mehr als 20 Mitgliedern Echtgeld kostet
- Motivation zum Teamwork quasi nicht vorhanden
- Zombies dumm wie Stroh

2/10

WAFFEN & EXTRAS

- viele Nah- und Fernkampfaffen
- Waffenaufsätze
- Hüte als kosmetische Extras
- Waffen fühlen sich nicht unterschiedlich an
- Großteil der Waffen 1:1 aus War Inc. übernommen

6/10

ENDLOSSPIEL

- keinerlei Herausforderungen
- kein Survival-Gefühl
- keinerlei Charakterentwicklung
- Deathmatch als einziges »Endgame«

3/10

