

# Warface

»Triple-A for Free« - mit diesen Worten rührte Crytek-Gründer Cevat Yerli die PR-Trommel für Warface. Immerhin stimmt die Hälfte dieses Versprechens. Und zwar die falsche. Von Erik Reichel und Jochen Gebauer

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek Kiev Crytek (Crysis 3, GS 04/13: 92 Punkte)** Termin: **21.10.2013 (Start der Open Beta)**  
Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf DVD: Test-Video

# A

Is wir vor einem knappen Jahr mit Crytek-Chef Cevat Yerli über **Warface** sprachen, beendete er das Interview mit den folgenden Worten: »Nach Warface

werden es Triple-A-Spiele schwer haben, ohne Free2Play zu überleben«. Dreizehn Monate und eine offene Beta später können wir konstatieren: Nein, werden sie nicht. Denn von der versprochenen Triple-A-Qualität ist **Warface** meilenweit entfernt. Stattdessen gibt's generische Shooter-B-Ware vom Fließband, und selbst die eingesetzte Cry-Engine kann nur leidlich kaschieren, dass sich der tatsächliche Produktionsaufwand in überschaubaren Grenzen hält. Die Texturen sind matschig, die Vegetation ist hässlich und das Art Design von der Stange. Im Vergleich mit **Crysis 3** beispielsweise sieht **Warface** technisch überhaupt kein Land. Da passt es übrigens ins Bild, dass die deutsche Synchronisation des in Kiev entwickelten Spiels schrecklich ist.

Spielerisch orientiert sich **Warface** an **Call of Duty**. Will heißen: Die Karten sind vergleichsweise klein, der Fokus liegt auf Infanterie-Action, Fahrzeuge gibt es nicht. Dafür aber vier Klassen à la **Battlefield**: Als Sanitäter beispielsweise helfen wir gefallenen Team-Kameraden wieder auf die Beine oder ballern mit der Schrotflinte rum. Warum ausgerechnet der Sani eine Waffe benutzt, die bloß auf kurze Distanz effektiv ist? Das wüssten wir auch gerne. Der Schütze wiederum versorgt das Team mit Munition, der Ingenieur platziert Minen und repariert Rüstungen und der Sniper...

## ⊕ Stärken

- + kurzweilige Shooter-Action
- + hübsche Cry Engine
- + kostenlos...

## ⊖ Schwächen

- ... aber ohne Echtgeld-Einsatz langwierig
- mangelhafte Klassen-Balance
- so originell wie ein Würstbrot

nun ja, der sniper halt. Klingt logisch, führt in der Praxis aber zu Balancing-Problemen, weil Er-



fahrungspunkte nicht nur für Abschüsse vergeben werden, sondern auch für unterstützende Aktionen. Während dem Ingenieur also gleich zwei alternative Erfahrungsquellen offen stehen, hat der Sniper gar keine. Immerhin darf er wie alle Klassen über den Boden »sliden«, um etwa unter Hindernissen durchzurutschen oder potenziell gefährliche Ecken schnell zu passieren. Das spielt sich angenehm flott, überhaupt fühlen sich Schießen, Bewegungen sowie das Waffenhandling intuitiv an, einen gewissen Spaß kann man mit **Warface** also zweifellos haben – wenn man kein Problem damit hat, dass das Spiel nahezu nichts originell, geschweige denn herausragend macht.

Die Spielmodi etwa sind allesamt alte Bekannte. Während Team-Deathmatch, Sturm (vergleichbar mit Rush aus **Battlefield**) sowie Zerstörung (eine King of the Hill-Variante) routinierte Shooter-Standards abspulen, spielt sich Jeder gegen Jeder schlicht grauenhaft – die Maps sind mit Lagerspots förmlich gepflastert, und weil die Spawnpunkte festgelegt sind, können geneigte Camper in Seelenruhe warten, bis wir wieder ins Spiel einsteigen. Wirklich Spaß macht lediglich der schon aus **Counter-Strike** bekannte Bombe-Modus, denn hier greift das Klassen-System zur Abwechslung

tatsächlich ins Spielgeschehen ein. Da wir beim Ableben bis zum Ende der Runde tot bleiben, ist das Heilen oder Reparieren von Rüstungen taktisch notwendig. In den anderen Versus-Modi ist ein Bildschirmmod nämlich keine große Sache; auf den kleinen Karten sind wir ein paar Sekunden später ohnehin wieder an der Front. Anders verhält es sich im Koop-Modus. Hier sollten im Idealfall fast alle Klassen vertreten sein, weil die Nutzung der Teamfähigkeiten überlebenswichtig ist. Auf den Sniper können wir



## Fließbandware

Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
[jochen@gamestar.de](mailto:jochen@gamestar.de)

klappern gehört zum Handwerk, heißt es. Ich habe also ein gewisses Verständnis dafür, dass Crytek im Vorfeld nicht sagte: Wir machen einen Fließband-Shooter und stülpen ihm unsere Cry-Engine über. Aber das Blaue vom Triple-A-Himmel versprechen und dann eine so seelenlose Massenware abliefern, das ist unredlich. Schließlich bewegt sich Warface nicht einmal technisch auf gehobenem Vollpreisniveau. Alleine die miese deutsche Vertonung gibt beredt Auskunft über den Produktionsaufwand.



**Nur für zwischendurch**

Erik Reichel  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Warface ist kein richtig schlechtes Spiel. Aber eben auch noch lange kein gutes. Dazu ist es viel zu uninspiriert. Und selbst in den ganzen generischen Shooter-Einheitsbrei haben sich noch Fehler eingeschlichen. Das Klassen-Balancing ist furchtbar, die Karten sind langweilig, der Ingame-Shop katastrophal. Das einzige Argument für Warface ist sein Preis. Billiger als kostenlos geht's halt nicht. Aber selbst in dem Bereich gibt es weitaus gelungenere Shooter. Planetside 2 zum Beispiel.

getrost verzichten. Der Anspruch liegt übrigens nur bedingt in der KI begründet, denn die ist auf allen der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade dumm wie Stroh; in den beiden höchsten halten die computergesteuer-

**Der Shop ist das reinste Chaos**

ten Gegner bloß sehr viel aus. Das Ziel der Koop-Einsätze beschränkt sich übrigens darauf, das Ende eines Schlauchlevels zu erreichen. Immer. Sehr spannend.

Bleibt die Frage: Wie sieht's denn mit Pay-2Win aus? Die gute Nachricht: Man muss kein Geld ausgeben, um **Warface** effektiv zu spielen. Die schlechte: Dann kostet das zweifelhafte Vergnügen stattdessen halt sehr viel Zeit. In allen Matches nämlich verdienen wir Ingame-Währung, von der wir uns neue Ausrüstungsgegenstände und Schießprügel kaufen können. Diese Schießprügel sind allerdings nicht signifikant stärker als die Standardbewaffnung und gehen mit der Zeit kaputt – das Reparieren kostet anschließend noch mehr Ingame-Währung. Andere Gegenstände, spezielle Granaten zum Beispiel, können wir nur für eine begrenzte Zeit mieten. Danach müssen wir erneut in die virtuelle Tasche greifen. Und wieder andere Sachen gibt's nur gegen Barres, Wiederbelebungsmonzen für den Koop etwa oder sogenannte Vip-Booster, mit denen wir schneller im Rang aufsteigen. Komplettiert wird das Kuddelmuddel durch eine dritte Währung, die ausschließlich im Koop ausgeschüttet wird: die Crowns. Die dafür erhältlichen Gegenstände sind unverhältnismäßig stark und bringen tatsächlich einen spürbaren Vorteil, sind teils aber auch absurd teuer und innerhalb eines überschaubaren geologischen Zeitraums kaum freizuspielen. Übersichtlich oder gar transparent geht's im Ingame-Shop übrigens auch nicht zu, er bleibt ein undurchsichtiges Chaos aus verschiedenen Währungen, Zeit- und Erfahrungspunkte-Restriktionen sowie



Hier sollte mal jemand gießen. Am besten mit neuen **Texturen**.



Im Koop schützen sich mit einem **Schild** ausgestattete Gegner nicht nur, sie drücken uns damit auch zu Boden.

nervigen Händlersperren. Ähnliches gilt auch für die Crytek-eigene Online-Plattform Gface, die wir für **Warface** zwingend nutzen müssen – und die sich redlich Mühe gibt, selbst einfachste Sozialfunktionen wie Statusaktualisierungen hinter nichtssagenden Begriffen wie Seeds zu verstecken. ER / JG

TERMIN 21.10.2013 PREIS Free2Play USK ab 16 Jahren

**Warface** Multiplayer-Shooter

Publisher Crytek  
Entwickler Crytek  
Sprache Deut., Engl., Französisch, Türkisch  
Ausstattung Download

Kopierschutz Anmeldung

**MULTIPLAYER**  
SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch, Jeder gegen Jeden, Bombe legen, Zerstörung, Sturm (jeweils 16), Koop-Missionen (5)  
SPIELTYPEN Internet  
DEDICATED SERVER Nein  
SERVERSUCHE Intern  
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

**GRAFIK**  
+ hübsche Cry-Engine + gute Animationen  
- matschige Texturen - hässliche Vegetation  
- uninspiriertes Art Design **6/10**

**SOUND**  
+ gute Waffensounds + Teamdurchsagen  
- furchtbare deutsche Sprachausgabe  
- spärliche, langweilige Musikuntermalung **6/10**

**BALANCE**  
+ Koop profitiert von Klassenfähigkeiten  
- ohne Echtgeld-Einsatz sehr zäh - schlechtes Klassen-Balancing - Klassensystem für viele Modi ohne Mehrwert **4/10**

**ATMOSPHÄRE**  
+ flotte Schießereien à la Call of Duty ...  
- ... allerdings ohne dessen Spannung - schlecht gesprochene Funksprüche - belanglose Koop-Ballereien ohne Ziel **4/10**

**BEDIENUNG**  
+ guter Shooter-Standard  
+ Spielzuweisung nach Rang + frei konfigurierbar  
- wirre Gface-Plattform **9/10**

**UMFANG**  
+ 14 Versus-Karten + fünf Versus-Modi  
+ Koop-Modus  
- insgesamt wenig Abwechslung **7/10**

**LEVELDESIGN**  
+ Kämpfe auf unterschiedlichen Höhenstufen + kleine, schnell erlernbare Maps - zu wenig alternative Routen  
- Klettern bringt keinen Mehrwert **6/10**

**TEAMWORK**  
+ Teamfähigkeiten bringen Erfahrungspunkte + im Koop ist Zusammenarbeit Pflicht - freier Soldatenbaukasten wäre sinnvoller gewesen - Scharfschütze ohne Teamfähigkeit **6/10**

**WAFFEN & EXTRAS**  
+ viele Schießweisen + unterschiedliches Waffenverhalten  
+ auch Bekleidung ausrüstbar - Freischaltungen ohne Einsatz von Geld langwierig - ärgerliche Waffensperren **6/10**

**MULTIPLAYER MODI**  
+ Bomben- und Koop-Modus mit taktischer Komponente  
+ für kurze Runden Run&Gun-Aktion durchaus geeignet  
- Jeder gegen Jeden sehr frustig - keinerlei eigene Ideen **7/10**

