

Infestation Survivor Stories

Infestation hieß ursprünglich mal The War Z und war eine Katastrophe. Jetzt heißt es Infestation und ist immer noch eine Katastrophe. Von Tobias Ritter und Jochen Gebauer

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Arktos Entertainment Group** Entwickler: **Hammerpoint Interactive (Infestation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **17.12.13** Spieler: **1-200** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **5 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert. Nach dieser alten Weisheit sollte Hammerpoint Interactive eigentlich verflucht ungeniert leben können – schließlich ist das Studio mit seinem ursprünglich **The War Z** getauften Zombie-Online-Shooter in so ziemlich jeden Fettnapf von hier bis Feuerland Mitte gestieft. Was zunächst »nur« als ziemlich dreister **DayZ**-Klon galt, sammelte bald Skandale wie manche Leute Briefmarken: Fingierte Screenshots, zensierte Kritiken in den Steam-Foren, falsche Versprechungen in der Steam-Produktbeschreibung und ein auf die Vorwürfe wie die sprichwörtliche Axt im Walde reagierender Produzent verursachten einen für Außenstehende herrlich unterhaltsamen PR-GAU. Leider war's anschließend auch schon wieder vorbei mit der Unterhaltung, denn das Spiel selbst wäre mit »furchtbar« noch ziemlich wohlwollend umschrieben, kostete in der günstigsten Version trotzdem 15 Euro (inzwischen sind's

sprechen. Aus **The War Z** wurde also **Infestation: Survivor Stories**. Was klingt wie ein Horrorfilm aus der C-Movie-Grabbelkiste ist demnach bloß alter (und schaler) Wein in neuen Schläuchen. Denn die Probleme des Spiels sind nach wie vor atemberaubend.

Der Spielbeginn gestaltet sich beispielsweise noch genauso schleppend wie bei unserem letzten Besuch vor etwas mehr als einem Jahr, und am Bildschirmrand blinkt bereits der unsäglich Echtgeld-Shop. Aus den wenigen kostenlosen Outfits basteln wir uns einen leidlich einzigartigen Überlebenden zusammen, treten einem der bis zu 200 Spieler fassenden Server bei und finden uns mit Müsliriegel, Taschenlampe und Verbandszeug ausgerüstet am Hintern ei-

ner bemerkenswert hässlichen Spielwelt wieder. Zunächst einmal müssen wir also mühsam dorthin latschen, wo überhaupt die Lutz abgeht. Und die geht ganz schön ab: Um ganz genau zu sein zückt sie ihr Ma-

Der Buggy ist buggy

schinengewehr und schießt unserem Klon-Survivor ins Gesicht. Lutz ist nämlich der Name des ersten Spieler-Charakters, auf den wir bei unserem Kontrollbesuch von **Infestation: Survivor Stories** treffen. Und dieses Zusammentreffen erinnert uns dann wieder daran, dass hier so einiges anders läuft als im Genre-Vorreiter **DayZ**.

⊕ Stärken

- + viele Ausrüstungsgegenstände
- + simple Inventar-Verwaltung

⊖ Schwächen

- immer noch keine Survival-Atmosphäre
- dreistes Pay2Win-Konzept
- indiskutable Texturen
- nervige Sound-Kulisse

5 Euro) und verfolgte noch dazu ein unverschämtes Pay2Win-Konzept. Zu allem Überflus meldete sich wenig später der Verleih des Films **World War Z** bei Hammerpoint Interactive und wollte mal über Markenrechte

Im Gegensatz zu Hackern und Cheatern sind die **Zombies** meist keine Gefahr.





Neuer Titel, alter Mist

Tobias Ritter
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Schon bei einem bekannten Schokoriegel, der einst Raider hieß und dessen neuer Name sich nun auf »Nix« reimt, änderte sich genau das: nix. Und so ergeht es auch dem einstigen The War Z. Hinter dem neuen sperrigen Namen verbirgt sich noch derselbe Mist wie schon vor einem Jahr. Angereichert wurde das Ganze lediglich mit ein wenig Feinschliff hier und einigen neuen Features dort. Nutzbare Fahrzeuge mögen am Ende zwar irgendwie Spaßig sein und in DayZ noch schmerzlich vermisst werden, mehr als ein Spielzeug sind sie in der Zombie-Welt von Infestation aber nicht. Noch dazu sind sie genauso fehlerhaft wie der Rest des Spiels. Die Entwicklungszeit hätte man effektiver investieren können. Etwa in eine atmosphärische Spielwelt oder um gegen die immer noch zahlreichen Cheater und Hacker vorzugehen.

Statt Psycho-Spielchen, spannenden Interaktionen, sozialen Experimenten und fast schon wahnwitzigen Aufeinandertreffen mit anderen Überlebenden gehen die Begegnungen zwischen Spielern in der Welt des ehemaligen **The War Z** erstaunlich plump vonstatten und versprühen die Atmosphäre eines seelenlosen 08/15-Online-Shooters: Hier wird nicht lange gefackelt (oder gar geredet), sondern gleich geballert. Das ist Deathmatch in seiner rudimentärsten Form, denn selbst die in anderen Spielen recht beliebte Begriffserweiterung »Team-« wird von den meisten Spielern geflissentlich ignoriert. Schuld an der asozialen Misere sind die allerdings nicht: Warum sollten sie auch anders agieren, wenn sich fast jedes Dorf und fast jeder Bauernhof als Item-Schlaraffenland anbietet? Schon in der ersten Scheune finden wir eine Ketten- säge und machen aus jedem Zombie mit



Finger weg!

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Vor diesem Zombie-Machwerk kann man gar nicht oft genug warnen. Wer dem neuen Titel auf den Leim geht, bekommt das spielerische Äquivalent einer Kaffeefahrt: leere Versprechungen in miefiger Atmosphäre, und nachher ist das Geld weg. Infestation verkörpert alles, was am Free2-Play-Konzept schief läuft. Es ist seelenlose Abzocke, lediglich als Spiel getarnt. Mag sein, dass es Menschen gibt, denen dieses Infestation Spaß macht. Soll ja auch Menschen geben, denen Kaffeefahrten Spaß machen. Ich allerdings würde die 5 Euro lieber einem guten Zweck spenden. Brot für die Welt zum Beispiel. Oder UNICEF. Oder der internationalen Initiative gegen Pay2Win-Abzocke. Wenn's die noch nicht gibt, muss sie übrigens dringend gegründet werden.



zwei Kopftreffern Untoten-Ragout. Und auch die erste Schusswaffe lässt nicht lange auf sich warten. Herrscht dann doch irgendwann einmal virtueller Munitionsmangel, wird einfach die reale Kreditkarte gezückt – der seit dem letzten Patch immerhin nicht mehr von überall in der Spielwelt aufrufbare Item-Shop lässt grüßen und versetzt der restlichen verbliebenen Survival-Atmosphäre hämisch lachend den Todesstoß.

Das atmosphärische Vakuum setzt sich nahtlos in anderen Bereichen des Spiels fort. Man könnte ja denken, dass in den vergangenen 14 Monaten mal jemand die lieblose Spielwelt dekoriert hätte. Ha! Die Innenräume beispielsweise sind immer noch so steril wie ein frisch desinfizierter OP-Saal. Die bedrückenden Reste einer untergegangenen Zivilisation? Endzeitstimmung? Beklemmung? Nochmal ha! **Infestation** möchte zwar unheimlich gerne eine packende Überlebenssimulation sein, ist aber bloß ein schlechter Online-Shooter mit zu viel Leerlauf und ein paar oberflächlichen Survival-Elementen. Und selbst die zerstört das Pay2Win-Konzept des Item-Shops: Auf nahezu allen Servern laufen hochgerüstete Überlebende mit nervösen Zeigefingern am Abzug herum. Die Folge: gegenseitiges Über-den-Haufen-Ballern statt Kooperation in einer feindlichen Welt. Sterben statt überleben. Daran ändern übrigens auch neue Features wie die im Vorfeld groß angepriesenen nutzbaren Fahrzeuge nichts. Es mag eine

Zeit lang zwar durchaus Spaßig sein, mit den drei unterschiedlichen Vehikeln durch die Gegend zu brausen und über Felsvorsprünge zu hüpfen. Einen wirklichen Mehrwert bieten der gepanzerte Buggy (leicht und schnell), der Striker (schwer und behäbig) und der Zombie Killer (mittelschwer und mittelschnell) allerdings nicht. Im Gegenteil: Auch wenn nur eines der Fahrzeuge tatsächlich so heißt, sind alle drei zum Testzeitpunkt schlicht »buggy«. Nicht selten kommt es bei Kollisionen zu einem skurrilen Physik-Verhalten mit Looping-Dauerschleifen, Auf-der-Stelle-Zappeln und Raketenstarts. Immerhin: Mit einem der letzten Patches wurde erheblich an der Balancing-Schraube gedreht, sodass Fahrzeug-Piloten nun endlich keine unbesiegbaren Tötungsmaschinen mehr sind. Aber das rettet diese Zombie-Katastrophe dann auch nicht mehr. Der Titel ist anders, die freche Pay2Win-Abzocke bleibt. Tobias Ritter / JG

TERMIN	PREIS	USK
17.12.2013	5 Euro	nicht geprüft

Infestation
Survivor Stories

Multiplayer-Shooter

Publisher Arkto Entertainment Group
Entwickler Hammerpoint Interactive
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz keiner

BALANCE	3	4
UMFANG	4	5

41 SPIELSPAS