

Legendär schlecht: Stalin vs. Martians

MARS MACHT DEBIL



Heinrich Lenhardt

Heinrich berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Er erinnert sich noch, wie sehr ihn Ende 1992 ein ungewöhnliches Strategiespiel namens *Dune 2* verwunderte. Dass dieser Genreansatz mal in einem Titel wie *Stalin vs. Martians* resultieren würde, konnte er damals nicht in seinen kühnsten Alpträumen ahnen.

ZEUGNIS

6

»Es gibt Spiele, an die ich mich noch nach Jahren gerne erinnere. Weil sie einfallsreich sind, ungewöhnlich und packend. Und dann gibt es Spiele, die ich gerne vergessen würde, aber nicht kann. Weil sie dermaßen dämlich sind, dass es schon weh tut. Das hier ist so eins: Mir brennen seit dem Test Augen und Ohren. Der unglaublich beheren Marsianertöne und Einheiten-Kommentare.«
(GameStar 7/2009, 25 von 100 Punkten)

»Bei der hässlich-bunten Grafik möchte man sich am liebsten gleich einen Bleistift ins Auge rammen, die furchtbaren Animationen regen zu massivem Brechreiz an, der Sound und die Musik sind nur bei abgeschalteten Boxen ertragen und das Gameplay ist genauso ein Witz wie die praktisch nicht existente KI. *Stalin vs. Martians* ist rausgeschmissenes Geld, rausgeschmissener Festplattenplatz und rausgeschmissene Zeit.«
(Gamers.at am 15.09.2009, 15 von 100 Punkten)

»Ich werfe hiermit das Handtuch und deinstalliere das Spiel. Ich habe keine Ahnung, was Aliens vs. Martians erreichen wollte, aber es ist mir auch egal, da ich die letzten Tage meines Lebens nicht zurückbekomme. Eine drollige Idee wurde schrecklich umgesetzt, mit eintönigem, nicht reagierendem Gameplay und mehr Bugs als in einer Ameisenfarm.«
(GamePro.com am 12.05.2009, 1 von 5 Punkten)

Kennt ihr den? Treffen sich ein sowjetischer Diktator, die Aliens aus »Toy Story« und ein paar Fliegenpilze in der Techno-Disco ...

Von Heinrich Lenhardt

Nein, natürlich hat das keiner richtig ernst gemeint. Aber es ist ein real existierendes Produkt, das für 17,99 Euro verkauft wurde. Und das sich bei allen Selbstironie-Bemühungen als Alternative für den gelangweilten Echtzeitstrategen empfahl: »Trashig und überzogen« sei *Stalin vs. Martians*, aber auch »schnell, einfach, intuitiv und unglaublich spaßig«. Da hatte das Propagandaministerium dann doch etwas dick aufgetragen, denn außer einigen bizarren Promo-Videos hatte die absonderlichste aller Strategiekategorien keinen Unterhaltungswert zu bieten. In den Videos wiegt sich ein gerenderter Stalin zum Techno-Beat, zwischendurch schießen Panzer auf kleine grüne Männchen.

Das fertige Spiel ist nicht nur ein Meilenstein des schlechten Geschmacks, sondern auch der schlechten Programmierung.

»Basiert nicht auf einer wahren Geschichte«

Das Konzept klingt nach diesen Ankündigungen, die uns zum 1. April ein müdes Lächeln abringen möchten: 1942 landen Alien-Invasionstruppen in Sibirien, und da Stalin mit Nazi-Deutschland alle Hände voll zu tun hat, delegiert er die Kommandoheit an General PC-Spieler. In einer zwölf Missionen langen Kampagne steuern wir Infanterie, Artillerie und jede Menge Panzertypen über grüne Wiesen, um die Stellungen der Aliens zu erobern. Soweit ist der Schwachsinn noch beabsichtigt, er »basiert nicht auf einer wahren Geschichte«, kommentiert der Anbieter die Story. Bei den eklatanten Problemen vergeht uns aber schnell das Lachen.

Stalin vs. Martians will kein muffiges Echtzeitstrategiespiel der alten Machart sein, sondern verspricht flotte »Arcade-RTS«. Das Genre wird so gründlich entrümpelt, dass

nicht mehr viel übrigbleibt. Ressourcen, Gebäude, Forschung, Multiplayer? Überflüssiger Ballast, den die forschen Stalinisten nicht für nötig halten. Es bleiben die schlichten Freuden, mit möglichst vielen Panzern möglichst viel feindliches Zeug kaputtzumachen. Und das ist leichter gesagt als getan, wie sich schnell herausstellt.

Chronischer Devisenmangel

Das Problem von *Stalin vs. Martians* ist nicht so sehr die Reduzierung auf ein schmales spielerisches Gerüst, sondern vielmehr, dass dieses Gerüst schon zusammenkracht, wenn man es nur vorsichtig anatmet. Das Power-up-System ist ein Garant für spielerische Sackgassen. Manchmal hinterlassen besiegte Gegner blinkende Symbole, die für mehr Kampfkraft, höheres Tempo oder etwas Gold sorgen – es ist der einzige Weg, um das Kapital für weitere Einheiten zu erlangen. Dummerweise verschwinden diese Symbole schon nach wenigen Sekunden vom Spielfeld. Also müssen wir die ein oder



Der Riesen-Stalin greift in der letzten Mission ein, um den Marsianer-Boss zu vermöbeln. Leider kein Scherz.



In der Bildmitte tummeln sich nicht etwa Smarties, Tulpen oder Pikmin, bei den bunten Pünktchen handelt es sich um die flinke Alien-Infanterie.



Mangels eines Ressourcensystems sind wir auf die Goldmünzen angewiesen. Blöd, dass sie nach ein paar Sekunden verschwinden.

Genre: Echtzeitstrategie

Publisher: Mezmer Games/Paradox

Entwickler:

BWF/Dreamlore/N-Game

Veröffentlichung: 2009

Legendär, weil: ... man schon beim blödsinnigen Titel aufhorcht. Und bei Techno-Stalin hinguckt. Aber dann nur umso schneller die Flucht ergreift, wenn das eigentliche Spiel erst mal beginnt.

Schlecht, weil: ... die Echtzeitstrategie etwas zu gründlich entschlackt wurde: Ohne Ressourcen, Gebäude, Produktion und Einheitenbalance bleibt nicht mehr übrig als konfuse Massenschlachten.

Fazit: Genossinnen und Genossen, das ist ungenießbar. Hirnloses Chaos mit Macken bei Steuerung und KI, zugleich ein verwegenes Stilexperiment. Wenn bei der Panzerschlacht mit den beschuerten Alien-Gegnern die elektronische Tanzmusik fröhlich wummert, wundert man sich über gar nichts mehr.

andere Einheit flugs umleiten, während der finanziell unabhängige Computergegner weiter angreift. Laut werden die Verzweiflungsschreie, weil nicht jeder Klick genau befolgt wird. Die Wegfindungs-KI schafft es zwar, in die ungefähre Richtung des begehrten Power-ups zu fahren, kurvt aber gerne knapp vorbei – schwupps, schon ist es weg.

Verwirrte Befehlsverweigerer

Die Mitglieder unserer russischen Armee sind einfach keine guten Befehlsempfänger. Beim Manövrieren größerer Verbände verfährt sich so manche Einheit und geht beim ungewollten Feindkontakt drauf. Eine besondere Herausforderung sind die Manöver am oberen Bildrand: Da gelingt es aus unerfindlichen Gründen nicht immer, mit der Lasso-Funktion einen Verband zu bilden. Komplettiert wird das Schlachtfeldchaos durch Design- und Balancedefizite. Wenn die Armee ohne ersichtlichen Grund dezimiert wird, lauert mal wieder ein Alien mit Superreichweite im Kriegsnebel. Wer Stalin vs. Martians ernsthaft spielen will (ha!),

muss häufig von der Speicherfunktion Gebrauch machen, zu unberechenbar sind die Launen des Schlachtgeschehens.

Das kommt mir bekannt vor

Schlampige Programmierung gibt es immer wieder, doch die audiovisuellen Schockspitzen von Stalin vs. Martians sind bis heute unerreicht. Die Grafik ist auch nach den 18-Euro-Spiel-Maßstäben von 2009 nichts Berühmtes. Dass man sich dennoch ungläubig die Augen reibt, liegt an der Darstellung der Aliens. Zum einen passt stilistisch nichts zusammen, zum anderen wurde munter abgekupfert. Die feindliche Infanterie mit dem irren Wuseltempo wirkt auf den ersten Blick wie ein Flohzirkus auf Speed. Beim Heranzoomen fällt aber eine gewisse Ähnlichkeit mit den tropfenförmigen Charakteren von Nintendos Pikmin-Serie auf. Auf den ersten Blick erkennbar ist die Verwandtschaft der dreiäugigen, grünen Männchen mit den Aliens aus Pixars »Toy Story«-Filmen. Dazu kommen Eigenkreationen wie hopsende Riesenfleckenpilze oder hellblaue Elefanten. Getoppt werden diese visuellen Entgleisungen nur noch von der Soundkulisse.

Techno-Terror statt Stalin-Orgel

Die Entwickler scheuten weder Mühen noch Kosten und engagierten für den Soundtrack osteuropäische Pop-Giganten wie Techno-Schreck Ilya Orange (nie zuvor gehört) oder Glamrock-Granate Jerry Lenin (nicht verwandt, nicht verschwägert). Das Resultat ist dann auch die denkbar unpassendste Musikbegleitung für ein Echtzeitstrategiespiel: Während die Panzer rollen, terrorisiert uns die Hoppelmucke mit deplatzierte Fröhlichkeit. Kunstvoll versuchte GameStar-Tester Martin Deppe, die akustische Wucht in Worte zu fassen: Den Soundtrack müsse man sich als »Mix zwischen DJ Ötzi und Bobo, Jamba-Klingeltönen, einer Bontempi-Orgel sowie dem »Heidi«-Titelsong vorstellen«.

Die Musik lässt sich im Optionsmenü ausblenden, trotzdem möchte man bald mit Axt und irrem »Jack Nicholson in »The Shining«-Grinsen die Lautsprecher spalten. Die »Piu-piu«-Schussgeräusche der Aliens sind anstrengend genug, aber müssen die eigenen Einheiten wirklich jeden Klick mit einem



In den Missionen ist erstaunlich wenig Strategie gefragt, mit stetem Kanonenfutternachschub reibt man die Aliens langsam auf.

dummen Spruch quittieren? Dass Bolschewisten Fahrrad fahren und Ivan uns mag, erfährt man weitaus öfter, als einem lieb ist.

Geht das Grauen weiter?

Einige Jahre später haben es auch die Entwickler zugegeben: »Stalin vs. Martians war nicht wirklich ein Spiel. Es war eine Kunstinstallation. Es war manchmal spielbar, aber es ging nicht wirklich um Gaming«, gaben sie sich reumütig – um Geld für eine Fortsetzung zu sammeln. Die Kickstarter-Kampagne für Stalin vs. Martians 3 (Nummer 2 hat man übersprungen) erreichte Anfang 2014 nicht mal zwei Prozent der erhofften 125.000 Dollar. Und das trotz des Versprechens, dass als besondere Features eine Stalin-Duschszene und sogar Spielspaß (!) geplant seien. Warum gab's den nicht schon beim Serienauftakt? »Ihr werdet uns nicht glauben, wie gering das Budget war. Und alles passierte während der Wirtschaftskrise, deshalb wurde das Spiel überhastet veröffentlicht.«

Bei so viel Irrsinn in dieser Welt sollte es uns vielleicht nicht erstaunen, dass aktuell ein weiterer Comeback-Versuch unternommen wird: Stalin vs. Martians 4 sei »die Fortsetzung, die ihr nicht verdient habt«. Stalin sitzt jetzt in einem Mech und schießt auf höher aufgelöste hellblaue Elefanten und andere Gegner. Es gibt Techno-Musik. Viele Explosionen. Einhörner. Und Cthulhu-Monster. Aber keine Echtzeitstrategie mehr, denn Stalins Rückkehr soll ein isometrischer Shooter werden. Ob sich das Strategiegenre jemals von diesem Schlag erholen wird? ★



Unsere Truppen erreichen einen stilistisch verwegenen Alien-Stützpunkt. Der Geschmack hat sich dabei gründlich verirrt.



Es gibt keinerlei Gebäude, Einheiten und Unterstützung werden per Menü bestellt. Im Kampf gegen die blauen »E.T.«-elefanten spendet die Nationalhymne Angriffskraft.



Die Aliens spucken Säure. Dazu kommt psychologische Kriegsführung, wir werden vom »Piu-piu« demoralisiert.