

## Tempest Rising

## C&amp;C LEBT

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: 3D Realms Studio: Slippgate Ironworks Termin: 2025

Als einzige Redaktion konnte GameStar den Skirmish-Modus des Command-&-Conquer-Klons spielen und beide Fraktionen austesten. Das Fazit sollte Fans von Echtzeitstrategie aufhorchen lassen. Von Reiner Hauser

Wir müssen euch wahrscheinlich nicht nochmal vorkauen, dass Tempest Rising ein moderner Klon von Command & Conquer ist. Die dänischen Entwickler von Slippgate Ironworks halten damit nicht hinterm Berg, und vor allem haben die Kollegen Martin Deppe und Peter Bathge das in früheren Previews schon so ein oder zwei mal erwähnt. Daher konzentrieren wir uns diesmal auf das Gameplay: Wir durften erstmals den Gefechtsmodus spielen und uns im Eins-gegen-eins und Zwei-gegen-zwei auf einer vor-

gegebenen Karte mit allem um die Ohren schießen, was die Arsenale von GDF (Global Defense Forces) und Dynasty-Fraktion hergeben. Nur auf die noch unbekannt dritte Fraktion müssen auch wir weiter warten, die kommt nämlich erst nach dem noch nicht bekannt gegebenen Release-Zeitpunkt dazu. Das hat damit zu tun, dass die Entwickler das Feedback der Spieler seit der 2023 veröffentlichten Demo für eine grundlegende Überarbeitung des Spielerlebnisses genutzt haben. Das ging nur eben auf Kosten der

dritten Seite im Krieg um das Tiber... Tempest. Ob sich das gelohnt hat?

**Alles wie damals**

Eine Skirmish-Partie beginnt mit ein paar Infanteristen und dem zentralen Construction Yard, in dessen Einflussradius ihr bauen könnt. Die GDF kann den einpacken und woanders platzieren, was einer von mehreren Wegen ist, den Baubereich auf weiter entfernte Bereiche der Karte auszudehnen. Wie im ersten Command & Conquer ist das Bau-



Tempest Rising bietet eine große Einheitenvielfalt.



Die gelbe Zone markiert den Heilbereich einer Unterstützungseinheit.

menü vertikal am rechten Rand verortet. In mehreren Reitern (Gebäude, Defensivstrukturen, Infanterie, Vehikel und Luft) gebt ihr alle Gebäude und Einheiten in Auftrag, die ihr aktuell errichten könnt. Ihr wählt also nicht wie in anderen Echtzeitstrategiespielen einen Arbeiter oder eine Kaserne aus, um etwas in Auftrag zu geben. Das geschieht wie für C&C üblich alles im rechten Menü.

Dass Entwickler Slippgate Ironworks sogar bis in diese Details das Vorbild kopiert, dürften den alten Fans bestens gefallen. Aus heu-

tiger Sicht hätte man sich aber auch ein paar der Eigenheiten des Originals sparen können, so etwa die merkwürdige Doppelung beim Gebäudebau. Denn statt ein Gebäude im Menü auszuwählen und dann auf der Karte zu platzieren, wird es erst im Menü über einige Sekunden hinweg »ausgebildet«, bis es zur Platzierung bereitsteht. Daraufhin braucht es dann aber nochmals Zeit, um tatsächlich errichtet zu werden. Diese beiden Schritte hätten gern zusammengefasst werden dürfen, um das Ganze etwas intuitiver zu gestalten.

### Aus Tempest werden Dollar

C&C-typisch geht der Basenbau ansonsten leicht von der Hand. Ihr konstruiert erstmal Raffinerien, von denen aus Sammler das rot glühende Tempest auflesen, das bei Ablieferung direkt in Dollar umgewandelt wird. Mit dem Geld kauft ihr Kraftwerke für die grundlegende Energieversorgung eurer Basis. Darauf folgen Kasernen, Fahrzeugfabriken und Flugplätze, wobei letztere nur je zwei Flug-

zeuge oder Helikopter unterbringen können. Für Zugriff auf Spezialeinheiten kommen noch ein paar weitere Gebäude dazu, außerdem gibt's Mauern und Verteidigungstürme.

Übrigens: Ist ein Gebäudebau oder eine Einheit in Tempest Rising beispielsweise zu 39 Prozent fertig, sind bis dahin auch nur 39 Prozent der Kosten bezahlt. Ihr bringt also nicht den vollen Preis direkt am Anfang auf. Das bedeutet, dass ihr eure Produktion durch zu viele gleichzeitig laufende Aufträge lahmlegen könnt. Geht euch nämlich zeitweise das Geld aus, bleiben alle laufenden Bauaufträge in der Produktion stecken!

### Die Fraktionen

Von der ersten Minute an machen sich die Unterschiede zwischen den beiden Fraktionen bemerkbar. Die Dynasty-Gruppierung ist mobiler als die GDF und schickt für Vorposten und Tempest-Raffinerien auf- und abbaubare Fahrzeuge aus, die im Gegensatz zu den statischen Gebäuden der GDF auf keinen vorher erschlossenen Baubereich an-



Einheiten in großen Haufen herumsteuern zu lassen, ist oft keine gute Idee.

gewiesen sind. Entsprechend verwirrend ist es da im ersten Moment, wenn ihr im Baumenu der Dynasty keine Tempest-Raffinerie vorfindet, sondern die als Fahrzeug in der Vehikelfabrik ausbildet. Allgemein ist die an die Bruderschaft von Nod erinnernde Dynasty eher auf Mobilität, Verschleiß und riskanteres Vorgehen ausgelegt. Die GDF kommt dagegen strukturierter daher, etwa mit mehr Tarnfähigkeiten und mehr Gebäuden, die sich auch noch aufwerten lassen. Unter anderem für diese Upgrades verbraucht die GDF die ihnen eigene Ressource Intel, die nur langsam passiv und durch das Ausschalten markierter Gegner generiert wird. Diese Markierungen können manche GDF-Einheiten als alternative Waffenhaltung setzen und verstärken obendrein die Angriffe anderer Truppen. Die Dynasty dagegen kann ihre Kraftwerke überladen und damit nahe gelegene Gebäude boosten, was diese jedoch langsam beschädigt.

**Einzigartige Einheiten**

Auch die Einheitenpalette unterscheidet sich deutlich. Zum Beispiel führt die Dynasty massive Raketenbatterien in den Kampf, die in kurzer Zeit auf große Distanz enormen Schaden verursachen, dann aber eine Weile nachladen müssen. Etwas überrascht hat uns dabei, dass es in Tempest Rising oft nicht möglich ist, feindlichem Beschuss auszuweichen. Ihr könnt also Raketen nicht komplett entkommen, sondern lediglich dafür sorgen, dass sie nur eine schwache Einheit treffen und so ihr zerstörerisches Potenzial ein Stück weit verschwenden.

Und apropos Einheiten: Tempest Rising hat aktuell ein Bevölkerungslimit von 200. Eure Armeen werden also groß, aber nicht gigantisch. Durch stark ausgeprägte Stein-Schere-Papier-Mechanismen bleibt dennoch genügend Raum für Optimierung im Gefecht. Ein Luftgeschwader ist tödlich, wenn ihr keine Luftverteidigung dabei habt (nur wenige Einheiten können Boden und Luft anvisieren), und ein einfacher Infanterist mit Gewehr kitzelt einen Panzer nur.

**Fähigkeiten en masse**

Dazu kommt dann noch eine gefühlte Trillion an umschaltbaren oder aktivierbaren Fähigkeiten der Einheiten. Die eine tarnt sich, die andere markiert Ziele, die nächste reduziert vorübergehend den Schaden von Luft-Boden-Angriffen. Es gibt Heiltransporter, Angriffe mit Flächenschaden und Schützen, die gegen Lebensverlust ihre Feuerrate erhöhen. Selbst manche Gebäude haben Fähigkeiten. Allein die Dynasty-Fraktion hat elf Infanteristen, vier fliegende Einheiten und neun Fahrzeuge, darunter die Tempest Sphere, eine rollende Kugel mit Meme-Potenzial. Die erhöht per Fähigkeit kurzzeitig ihre Geschwindigkeit und rollt alles auf ihrem Weg außer den schwersten Maschinen platt. Das klingt lächerlich, ist aber witzig.

Das Kampfgeschehen hat insgesamt einen ordentlichen Wumms und fühlt sich



Etwa in der Bildmitte seht ihr eine »Tempest Sphere«, die wohl verrückteste Einheit in Tempest Rising. Die kann nicht schießen, ...



... aber kurzzeitig massiv beschleunigen und alles in ihrem Weg niederwalzen.

jetzt dynamischer an als noch in der Demo vor einem Jahr. Es kracht und spratzelt, Panzer explodieren, und Flugzeuge stürzen rauchend zu Boden. Command & Conquer hat nie besser ausgesehen!

**Probleme mit der Lesbarkeit**

Das ganze Spektakel hat jedoch zwei Mängel. Erstens ist die Lesbarkeit nicht immer optimal. Besonders die Infanteristen heben sich weder gut von der Umgebung ab noch lassen sie sich auf einen Blick voneinander unterscheiden. Die Entwickler sind sich des

Problems bewusst. Ob sich das bei so vielen Einheiten und dem gewählten Stil aber noch beheben lässt, ohne auf krasse, immersionsbrechende Proportionen zurückzugreifen, muss sich zeigen.

Der zweite Mangel findet sich beim Interface und Feedback. Tempest Rising schafft es nicht, die vielen Fähigkeiten optisch nachvollziehbar darzustellen. Es passiert im Kampf so viel auf dem Bildschirm, dass so mancher Effekt untergeht. Auch die Icons der Fähigkeiten stellen selten auf einen Blick klar, was die Aktion tut. Und ganz ge-



Eine Basis in Tempest Rising gewinnt keinen Schönheitswettbewerb.

nerell ist das Einheiten-UI einfach deutlich zu klein und zu überladen.

Bei so vielen Möglichkeiten wäre eine gemeinsame, intelligente und klar designte Menübox gefragt, in der alle aktuell verwendbaren – und auf die aktuelle Auswahl bezogenen – Aktionen aufgeführt werden, sodass ihr nicht erst alle Einheitentypen durchklicken müsst. Freilich wird vieles davon mit etwas Übung beherrschbarer werden, doch die allerbesten Echtzeitstrategiespiele schaffen es, über audiovisuelles Feedback das Kampfgeschehen besser zu ordnen und zu erklären.

### Wahnsinnig viele Möglichkeiten

Tiefe bringt das Spiel dennoch genügend mit. Von Details wie den Tempest-Feldern, die durchfahrende Fahrzeuge beschädigen, bis zu neutralen Gebäuden, die eure Infanteristen bemanen können, ist alles dabei, was sich C&C-Fans nur wünschen können.

Und weil das noch nicht genug ist, gewähren euch die Doktrinen noch weitere Möglichkeiten. In drei Reihen schaltet ihr spezielle Boni für Gebäude oder einen bestimmten Truppentyp frei. Das mag eine Kostenreduktion sein oder ein direkter Schadensmodifikator. Das ist eine weitere interessante Ebene, die allerdings auch schnell mal überfordert, insbesondere den Gegner, weil er anhand teils minimaler grafischer Effekte erraten muss, welche Doktrinen der Feind erforscht hat. Hier sollte Tempest Rising mehr Klarheit schaffen, denn Information ist in einem Echtzeitstrategiespiel der Schlüsselfaktor, um passende Entscheidungen zu treffen. Wer nicht versteht, was überhaupt passiert, kann auch nicht in befriedigendem Maße darauf reagieren.

### Vertrauen ist die Basis

Doch wir sind da guter Dinge. Die umfangreiche Überarbeitung des Kern-Gameplays zeigt ja, dass Entwickler Slippgate Ironworks ernsthaft bemüht ist, seine Command-&Conquer-Hommage auch auf Basis von Feedback immer besser zu machen. Und davon abgesehen macht Tempest Rising schon jetzt vieles richtig gut. Taktische und strategische Optionsvielfalt sowie Entscheidungs-



Die Dynasty-Fraktion baut keine Raffinerien, sondern Tempest-Sammler.



So manches Gebäude dürfte C&C-Fans bekannt vorkommen.

freiheit sind gegeben, ohne dass sich das Spiel in langwierigem Basenbau verzettelt. Optisch ist es sowieso ein Gewinn für das Genre, und die Inszenierung der Kampagne kann sich bislang ebenfalls sehen lassen, allerdings konnten wir die in unserer Version nicht weiterspielen. Zumindest wissen wir jetzt aber, dass sich der Entwickler im inzwischen veränderten Publisher-Umfeld wohlfühlt. Auf Nachfrage bestätigten unsere Ansprechpartner, dass sie zwar mit der Zusammenarbeit mit THQ Nordic zufrieden gewesen seien, nach der Herauslösung von Publisher 3D Realms Mutterfirma Saber Interactive aus dem angeschlagenen Embracer-Konglomerat sei das Verhältnis aber noch einmal enger geworden. Und da gegenseitiges Vertrauen die Basis für eine erfolgreiche Entwicklung ist, freuen wir uns

auf die Zukunft von Tempest Rising – wann auch immer die zur Realität wird. ★

## MEINUNG

Reiner Hauser  
@reinerhauser.bsky.social



Natürlich steht bei einem Spiel der Command-&Conquer-Klasse die Kampagne für die allermeisten Spieler im Fokus, das ist mir bewusst. Doch das freie Reinspielen in den Skirmish-Modus hat mir sowie den Kollegen Graf und Weber endlich ein Gefühl dafür gegeben, wie sich das Kern-Gameplay außerhalb der stark eingegrenzten Bahnen der ersten Kampagnenmissionen spielt und wie sehr sich die Fraktionen wirklich unterscheiden. Und bis auf ein paar Schwächen beim Interface und dem audiovisuellen Feedback hat uns die Spielerfahrung echt überzeugt! Mir persönlich hat vor allem die Dynasty-Fraktion gefallen, die sich ein wenig mobiler und verrückter spielt als die GDF. Dass ich an der dreisten Kopiererei der Entwickler wenig auszusetzen habe, liegt vor allem daran, dass Tempest Rising in eine technische Lücke stößt. Die letzten C&C-Teile sind mittlerweile arg alt und unansehnlich. Dadurch hat das Spiel einen Eigenwert, der beispielsweise Stormgate komplett abgeht. Denn da ist das Vorbild Starcraft 2 noch in einem so guten grafischen und technischen Zustand, dass niemand eine Kopie braucht, die in keinem wichtigen Aspekt wirklich besser ist.



Das Stein-Schere-Papier-Prinzip ist vergleichsweise stark ausgeprägt.