

Interstellare Blutsauger

GENESIS RISING

Als Menschengeneral hetzen Sie genmanipulierte Fleisch-Raumschiffe auf missgünstige Außerirdische. Ein grotesk-erfrischender Ansatz, der allerdings unter diversen Designmacken leidet.

Ein mit Sägespänen gefülltes Klonschaf, das in einem schottischen Museum verstaubt. So sieht der bislang größte Triumph menschlicher Biotechnologie aus. Darüber können die Erdenbewohner der Zukunft nur müde lächeln; erst recht, wenn's nach **Genesis Rising** geht: Im Echtzeit-Strategie-Spiel kurvt die Menschheit in organischen Schiffen durchs All, die wie Stechmücken aus Fleisch aussehen. Somit ist **Genesis Rising** das erste Weltraumspiel, in dem die irdischen Raumer ekliger wirken als die der Außerirdischen. Auch spielerisch hat der Titel Überraschungen parat. Allerdings nicht nur gute.

Krieg ums Herz

Für gewöhnlich bedrohen finstere Außerirdische die Erde, in **Genesis Rising** ist's umgekehrt: Seit 3.000 Jahren beherrscht die fanatische Menschheit die Galaxie und unterdrückt alle anderen Rassen. Und wie es sich für Eiferer gehört, kriegen die Menschen nie genug: In der Rolle des Kapitäns Iconah suchen Sie in der Solokampagne nach dem »Allherzen«, das seinen Findern gottgleiche Kräfte ver-



Wir beschützen das **Hauptquartier der Erdenkirche** vor Außerirdischen.



Iconahs Flotte stürzt sich auf ein **feindliches Mutterschiff**. Symbole über den Raummern zeigen die ausgerüsteten Waffen.

leicht. Die Handlung erzählt **Genesis Rising** in schönen Renderfilmen sowie gut vertonten Dialogen während der Missionen. In Gesprächen dürfen Sie oft zwischen zwei Antworten wäh-

len, was den Verlauf der Geschichte leicht beeinflusst. Wer etwa die Inquisitoren der Kirche beleidigt, muss später vielleicht auf deren Hilfe verzichten. Der Grundplot bleibt aber gleich: Weil die Außerirdischen Iconahs Mission vereiteln wollen, gibt's mal wieder Krieg im All.

Flache Blutschlachten

Gegen die rebellierenden Aliens schlagen Sie Raumschlachten, in denen sich Ihre Schiffe auf einer 2D-Ebene, jedoch nicht nach oben oder unten bewegen. Nach jedem erfüllten Einsatz nehmen Sie alle Schiffe und Rohstoffe in den nächsten mit. Als einzige Ressource dient Blut, das Ernter aus zerstörten Fleischschiffen oder Raumstationen saugen. Doch schon früh im

Spiel können Sie so viel vom Lebenssaft tanken, dass Sie keine Finanzsorgen mehr haben. Denn in einigen Einsätzen dürfen Sie weiterernsten, nachdem alle Feinde erledigt sind. Weil eine Zeitbeschleunigung fehlt, ist das langwierig und -weilig: Im Test minimierten wir **Genesis Rising** und spielten eine Stunde lang **Solitaire**, während unsere Ernter Blut saugten – das machte uns reich, aber keinen Spaß.

Taktische Gentechnik

Den roten Saft investieren Sie in neue Pötte, die Sie in Ihrem Flaggschiff oder in einer Station bauen. Zwar gibt es nur drei Jägertypen, doch die taktische Vielfalt ist vorbildlich: Bei ihrer Geburt sind die Fleischraumer unbewaffnet, und Sie müssen

ENTSCHEIDUNGEN EINES KAPITÄNS



Das Herzstück des Spiels: Im **Genlabor-Menü** werten Sie Ihre Schiffe mit vielfältigen Upgrades auf.



Auf der **Galaxiekarte** wählen Sie die nächste Mission oder besuchen alternativ einen Nebenschauplatz.



In **Dialogen** entscheiden Sie sich oft zwischen zwei Antworten, was den Verlauf der Story beeinflusst.

sie mit vielfältigen Gentechnik-Upgrades aufrüsten – darunter Laser, Raketen und Spezialwaffen wie Energiesschilder. Das

bringt Taktiktiefe: Setzen Sie auf schwache, aber zielsichere Laser oder mächtige, ungenaue Bomben? Erschaffen Sie Alleskönner oder spezialisierte Pötte?

Die Kämpfe sind statisch (die Schiffe schweben unbewegt im All und schießen), sehen dank detaillierter Raumer und bunter Effekte aber nett aus. Nur von Nahem wirken die Texturen matschig. Auch der taktische Anspruch geht in Ordnung, weil die klugen KI-Feinde stets andere Genwaffen-Kombinationen ins Feld führen und ihre Spezialwaffen zudem taktisch klug einsetzen. Also müssen Sie die Ausrüstung Ihrer Schiffe stets neu ans Feindarsenal anpassen.

Während der Einsätze dürfen Sie die Gene Ihrer Schiffe beliebig oft ändern, allerdings nur über ein sperriges Menü – ein Merkmal der unkomfortablen Steuerung. Lediglich die Befehlsvergabe in der Spielansicht klappt gut, **Genesis Rising** leidet unter anderem unter der nutzlosen Minikarte sowie der fehlenden freien Speicherfunktion: Wer eine Mission verliert, muss sie wieder von vorne beginnen.

Handel das Gen

Neue Upgrades saugen Ihre Jäger aus besiegteten Gegnern. Alternativ kaufen Sie Gen-Blaupausen von neutralen Fraktionen, mit denen Sie auch Allianzen schließen können. Die Verbündeten greifen dann auf Ihren Befehl den Feind an. Der Diplomatieaspekt würzt die teils 30, teils aber auch nur fünf Minuten langen Missionen. Zu-

dem gibt's abwechslungsreiche Ziele: Mal verteidigen Sie eine Station, mal schleichen Sie hinter die feindlichen Linien. Nach jedem Einsatz wählen Sie auf einer Karte den nächsten. So dürfen Sie zwischen Story-Missionen auch Nebenschauplätze besuchen, um zu kämpfen, zu handeln oder Blut zu sammeln.

Das sind auch Ihre Aufgaben im Mehrspieler-Modus: Auf zehn Deathmatch-Karten bekriegen sich zwei bis zwölf Sternengeneräle, auf Wunsch in Teams und mit neutralen KI-Fraktionen. Trotz Gen-Vielfalt motivieren die Schlachten nur kurzfristig. Denn zu Beginn der Partie müssen Sie mühsam Ressourcen anhäufen, zudem sind Ihre Schiffe lange unterwegs. Das ist fast so einschläfernd wie ein mit Sägespänen gefülltes Schaf. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3782

DAS KÄFER-GEN



In **Genesis Rising** sind uns folgende Bugs aufgefallen:
 • In der deutschen Version gibt's einige englische Textfenster und Sprachfenster.
 • Einige Dialogzeilen wurden von den falschen Sprechern vertont. Zudem fehlen manchmal Toneffekte. Mal klingen die Außerirdischen verzerrt, mal normal.
 • **Genesis Rising** stürzt hin und wieder ab, wenn Sie eine neue Mission beginnen, einen Speicherstand laden, das Spiel minimieren, eine Mehrspieler-Partie starten oder eine Zwischensequenz abbrechen.



Dank **Tarn-Genen** schleicht der Jäger ins Feindesland.

GENESIS RISING ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Metamor (Genesis Rising ist das Erstellswerk)
PUBLISHER	Dreamcatcher / CDV
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	Pappschachtel, 1 DVD, 53 S. Handb. USK ab 6 Jahren
TERMIN (D)	19.4.2007
CA. PREIS	4,0 Euro

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600		
1,5 GHz Intel			2,2 GHz Intel			2,8 GHz Intel			Geforce 6600 GT		
XP 1400+ AMD			XP 2000+ AMD			XP 2600+ AMD			Radeon X600 / X700		
512 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM			Geforce 9700 / 9800		
2,9 GB Festplatte			2,9 GB Festplatte			2,9 GB Festplatte			Radeon X800 XL		
PROFIERT VON			-			-			Geforce 7600 GT		
BILDFORMATE			4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHUTZ			k. Angabe		
TON			Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			-			Radeon X850 XT		
-			-			-			Radeon X1900 XT		
-			-			-			Geforce 7900 GTX		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (2-12) und Team-Deathmatch (2-12) auf 8 Karten
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	GameSpy
DEDICATED SERVER	Nein
MULTIPLAYER-SPASS	5 Stunden
FAZIT	Kurzfristig nette, auf Dauer aber eintönige Gen-Gefechte.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvolle Hintergrundgrafiken + detaillierte Schiffe + ordentliche Effekte - in der Nahansicht matschige Texturen	7/10
SOUND	+ gute Sprachausgabe + gute Effekte + passende Musik... - ...auf Dauer aber zu generisch - nervige Sound-Bugs	7/10
BALANCE	+ ausbalancierte Gen-Upgrades + hilfreiches Tutorial - nur ein Schwierigkeitsgrad - Rohstoffe im Überfluss	6/10
ATMOSPHÄRE	+ gute Rendersequenzen + Dialoge mit Stimmungswahl + belebte Schlachtfelder - statische Raumgefechte	7/10
BEDIENUNG	+ Befehlsvergabe klappt gut - keine Zeitbeschleunigung - nutzlose Minikarte + sperrige Menüs - kein freies Speichern	4/10
UMFANG	+ gute, motivierende Kampagne + Wiederspielwert dank Gen-Varianten - nur acht langweilige Multiplayer-Karten	8/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele + Diplomatie und Handel - zu viel Leerlauf - einige sehr kurze Einsätze	7/10
KI	+ intelligente Gegner, die meist richtig auf Attacken reagieren - eigene Einheiten fliegen vor dem Angriff oft wirr herum	8/10
EINHEITEN	+ vielfältige Gen-Upgrades sorgen für Taktiktiefe... + ...und reizen zum Ausprobieren - wenige Schiffstypen	8/10
KAMPAGNE	+ Dialoge ändern den Verlauf leicht + Haupt- und Nebenschauplätze + spannende Handlung... - ...aber etwas wirr	8/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT: FÜR FANS SPANNENDE GENTECHNIK-RÄUMSCHLACHTEN.



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Das erste Homeworld habe ich dreimal durchgespielt, den CD-Key tippe ich heute noch im Schlaf. Sie sehen, ich mag Weltraum-Strategie. **Genesis Rising** kommt mir daher gelegen, zumal sich die gentechnische Fleischschiffs-Hatz angenehm anders spielt als ihre Konkurrenten. Die vielfältigen Upgrades wecken den Spieltrieb, ich probiere immer neue Kombinationen und Taktiken aus. Ein paar Monate Entwicklungszeit mehr hätten dem Titel jedoch nicht geschadet, auch wegen der verkorksten Bedienung: Ich will schnellstens einen Patch mit Zeitbeschleunigung und freier Speicherfunktion! Aufgrund seiner anderen Marken ist **Genesis Rising** von spielerischer Brillanz so weit entfernt wie ich vom Andromedanebel (rund 2,5 Millionen Lichtjahre); wer wie ich Weltraum-Spiele liebt, kann dem Gen-Baukasten aber eine Chance geben. Oder zumindest die Demo auf unserer DVD anspielen.



»Eingeschränkte Startfreigabe«

