



Alternativer Geschichtsverlauf

Iron Storm

Ein Ego-Shooter aus Frankreich will die Geschichte neu schreiben – und lässt den Ersten Weltkrieg fünfzig Jahre dauern.

Invasoren mit allen Mitteln, doch der Sieg scheint immer noch in weiter Ferne. An einer Armee-Börse vergnügen sich derweil reiche Spekulanten, während tagtäglich Tausende von Soldaten an der Front sterben. Und die verläuft ungefähr dort, wo sich in der Realität der Eiserne Vorhang befand.

Vor diesem ungewöhnlichen Hintergrund spielt der Ego-Shooter **Iron Storm**. Sie übernehmen darin die Rolle des deutschen Soldaten Wiesel, der den Auftrag erhält, eine Waffenfabrik des Barons zu infiltrieren. Dort soll er eine Wunderbombe stehlen, um so den Krieg endlich zu beenden.

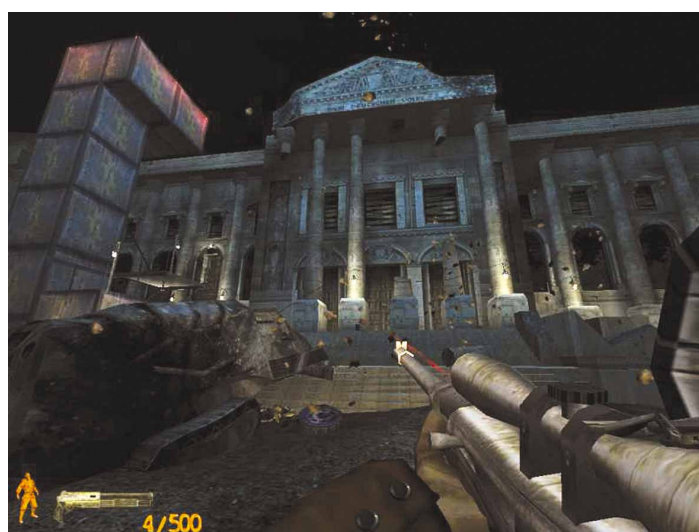
Vertrauter Feind

Während unseres Exklusiv-Besuchs beim Entwickler-

team 4x Studio im Zentrum von Paris konnten wir uns ein Bild davon machen, wie ein Ego-Shooter mit alternativem Geschichtsverlauf funktionieren soll. Das fremdartige Waffen-

und Uniformdesign schafft zusammen mit den vorherrschenden braun- und grautönen eine beklemmende Endzeitstimmung. Eher futuristische Technikdetails wie LED-Displays und Laserpointer an Gewehren komplettieren das Gesamtbild.

Aus insgesamt 14 Knarren wählt Wiesel sein Equipment. Im Gegensatz zu anderen Shootern dürfen Sie nicht alle gleichzeitig einsacken, sondern nur zwei große Wummen und drei kleine. Dafür können Sie aus der Ego- in die **Tomb Raider**-Perspektive schalten und so Ihre Ausrüstung auch wirklich an der Spielfigur sehen. Diese zweite Ansicht ist nicht nur op-



Im zerstörten **Reichstag** hat der fiese Baron von Sternberg sein Hauptquartier.

portives Gimmick, sie macht auch spielerisch Sinn. Zum einen erkennen Sie mehr vom Level, zum anderen bemerken

Sie nur so, wenn ein feindlicher Laserpointer Sie anvisiert. In den Reichstag Durch sechs Kapitel soll die Jagd nach Frieden führen. Sie starten in einem Lager direkt an der Front. Danach geht es unter anderem durch hart umkämpfte Schützengräben, eine deutsche Kleinstadt mit dem klangvollen Namen Wolfenburg sowie einen gigantischen Militärzug. Schließlich muss Wiesel sogar ge Abschnitte werden Sie schleichend erobern, andere wieder mit Waffengewalt. 4x Studio veranschlagt pro Kapitel zwei bis drei Stunden Spielzeit – also zwölf bis 18 Stunden insgesamt. Dazu meint Edouard Lussan, Publishing Director bei Hersteller Wanadoo und kreativer Kopf hinter **Iron Storm**: »Ich möchte später lieber in den Reviews lesen, Iron Storm ist ein kurzes, aber spannendes Spiel, statt ein langes und langweiliges.« **PET**



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie



Dank Weiterentwicklung der Waffen visieren wir den Feind durch ein Zielfernrohr mit **Laserpointer** an.

Iron Storm

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** 4x Studio
Termin: September 2002 **Ersteindruck:** Gut

Petra Schmitz: »Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufs gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend. Ich will nur hoffen, dass die interessant klingende Story so stark ist, dass sie zwischen Schützengrabenballerei und Reichstagsinfiltration nicht sang- und klanglos untergeht.«