

Space Siege

Als Soldat schnetzeln Sie Roboter und Aliens – falls Sie nicht vorher wegdösen.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5266
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5265

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wenn die Kerak bloß ein wenig gründlicher wären, dann bliebe der Menschheit – abgesehen von ihrer Auslöschung – einiges erspart. Doch die Außerirdischen pfuschen just bei ihrem Vernichtungsschlag gegen die Erde und lassen das Flüchtlings-schiff »Armstrong« entkommen. Freilich nicht, ohne vorher noch fix eine Invasionskapsel an dessen Außenhaut zu flanschen, die Bataillon um Bataillon Alien-Krieger in den Menschenpott pumpt. Nur ein Mann kann die Überlebenden beschützen: Seth Walker, seines Zeichens Erdsoldat, Elitekämpfer. Und Ihr Held im Action-Rollenspiel **Space Siege**, das Sie vor ein moralisches Dilemma stellt. Darf Walker seinen Körper mit Roboterteilen aufmotzen, um kraftvoller zu kämpfen? Darf er seine Menschlichkeit opfern, um die Menschheit zu retten? Diese Fragen würde das Neuwerk von Chris Taylor (**Dungeon Siege**, **Supreme Commander**) zumindest gerne aufwerfen, scheitert aber an seiner belanglosen Handlung. Und dies ist nicht einmal das größte Problem des Simpeltitels. Wenn die Kerak gründlicher wären, bliebe der Menschheit daher vor allem eins erspart: ein halbgares Spiel.

Die Waffen eines Cyborgs



Nur wenn Sie Seth mit **kybernetischen Implantaten** aufwerten, darf er die **Chain Gun 1** und die **Gauss Cannon 2** einsetzen.

Action-Schwächen

Zugegeben, das war gemein. **Space Siege** hat seine guten Seiten, allen voran die unterhalt-samen Scharmützel. Aus der Vogelperspektive klicken Sie in altbewährter **Diablo**-Manier Alien-, Cyborg- und Roboterhorden ins Jenseits, bevorzugt mit Schuss-waffen. Weil an jeder Ecke Spreng-kisten sowie Gasflaschen lagern, zerknallt ständig irgendwas, dank der Physik-Engine wirbeln Trüm-mer durch die Luft, mit Hecht-sprüngen weichen Sie Geschos-sen und Granaten aus. Nach einer Spielstunde treffen Sie Seths Ro-

boterkumpel HR-V, dem Sie fort-an Befehle wie »Gehe dorthin« oder »Greife diesen Feind an« erteilen. Das erfordert sogar etwas Taktik. Zum Beispiel schicken Sie HR-V in den Nahkampf, während Seth aus der Distanz ballert.

Die Bedienung hakt allerdings: Spezialattacken etwa lösen Sie über die Zahlen- und F-Tasten aus, was im Gefechtseifer umständlich ist. Selbst belegen dürfen Sie die Hotkeys nicht. Auch die Gegner-vielfalt lässt zu wünschen übrig. Neben drei fordernden Bossen zerlegen Sie während der zeh-n Kampagnenstunden stets die

gleichen Feinde, auch wenn Wal-ker später neben den Aliens auch auf Roboter und Cyborgs stößt. Und zwar in langweilig aufge-bauten, detail- und farbarmen Le-vels, in denen Sie Sammelaufga-ben abarbeiten. Wenn Seth stirbt, er-steht er ohne Strafe am letzten Speicherpunkt wieder auf, zer-störte HR-Vs bestellen Sie an Au-tomaten nach. Den Spielstand si-chern können Sie jederzeit, doch beim Laden landen Sie ebenfalls am vorigen Kontrollpunkt und müssen sich durch bereits leerge-räumte Gänge zurück zum Feind schnarhen, pardon, schleppen.



Mit seinem **Elektroschock** schädigt HR-V alle Feinde im Umkreis.

Die **Schwerkraft-Mine** saugt unachtsame Gegner an und explodiert.

In den Levels liegt überall **Spreng- und Treibstoff**. Die brennenden Fässer lösen gleich eine Kettenreaktion aus.

Der **Instant-Geschützturm** unterstützt Seth und HR-V automatisch mit seinem Maschinengewehr.

Neben Aliens treffen Seth und HR-V im Spielverlauf auch auf reizbare **Cyborgs und Roboter**, denen sie mit Spezialattacken zusetzen. Doch wo kommen die Feinde überhaupt her?



Der mit Abstand schönste Level: Seth und HR-V kämpfen auf der **Außenhülle** der Armstrong. Im kleinen Bild rechts sehen Sie zum Vergleich einen der vielen langweiligen Abschnitte: den detailarmen **Garten**.

Dürres Abenteuer

Der Rollenspiel-Anteil von **Space Siege** fällt dünn aus: Von Gegnern erbeuten Sie keine Ausrüstung, sondern Energie (für Spezialattacken) und Materialpunkte. Letztere investieren Sie in Upgrades, mit denen Sie Seths und HR-Vs Charakterwerte steigern oder einzelne Waffen aufwerten. Gut: Die Aufrüst-Hatz motiviert. Mies: Im letzten Kampagnendrittel sind Sie so übermächtig, dass Sie gar keine Upgrades mehr brauchen. Neue Waffen sowie Spezialattacken wie Bombendrohnen und Instant-Geschütztürme finden Sie an vorgegebenen Stellen. Doch viele der zehn Schießprügel werden später überflüssig: Wer braucht Maschinenpistolen, wenn er ein Energiegewehr hat?! Knarren für HR-V finden Sie in Nebenmissionen, die aber meist auf dem Weg liegen.

Erfüllte Hauptaufgaben bringen Zähler, die Sie in einen schlichten Talentbaum stecken. Wenn

Sie Seths Kampfkraft mit cybernetischen Implantaten erhöhen, stehen Ihnen dabei andere Fähigkeiten zur Wahl; zudem darf nur der Cyborg-Seth die Chain Gun und die mächtige Gauss Cannon abfeuern. Allerdings beeinflussen die Roboterteile auch die Handlung: Zwei Stunden vor dem Spielende entscheiden Sie sich zwischen zwei Fraktionen, jeweils mit einem anderen Ende für den menschlichen und den mechanischen Seth. Spielerisch ändert die Seitenwahl nichts, Sie kämpfen sich durch die gleichen Levels und Gegner, nur eben mit anderen Absichten. Spielgrafik-Zwischenfilme sowie witzige, aber mäßig übersetzten Funkdialoge erzählen die vorhersehbare Handlung.

Seth mal vier

Wer Seths Solo-Feldzug besteht (oder ignoriert), kann sich im Netzwerk oder über die anmeldspflichtige Internet-Plattform GPG-



Den Attacken des **außerirdischen Zwischengegners** weicht Seth per Hechtrulle aus.

Seth nur, wie simpel!

Michael Graf: Einen gewissen Reiz möchte ich Space Siege nicht absprechen. Es macht schon Spaß, der Alien-Brut Geschosse und Granaten um die Schleimköpfe zu pfeffern. Das simple Charactersystem stört mich dabei kaum, Chris Taylors Neuwerk spielt sich eben wie ein Actiontitel mit Draufklick-Gefechten. Doch ohne Ausrüstungs-Sammel-sog muss die Abwechslung stimmen – aber die stets gleichen Levels und Gegner bin ich bald leid. Für 15 Euro dürfte Space Siege als Zwischendurch-Snack taugen. Für 50 Euro steckt zu wenig drin.



micha@gamstar.de



Im Koop-Modus zerlegen wir eine **Alien-Horde** gemeinsam mit einem Mitstreiter. Dabei ist Teamwork gefragt; zum Beispiel stürzt sich ein Held in den Nahkampf, während der andere aus der Distanz draufhält.

Net in 15 kooperative Mehrspieler-Missionen stürzen. Welche Sie bestreiten dürfen, hängt von der Anzahl Ihrer Helden-Upgrades ab – je mehr, desto kniffliger werden die Aufträge. So schießen Sie sich gemeinsam mit bis zu drei Kameraden durch die Gegnerscharen. Weil Letztere mit steigender Spielerzahl immer zäher werden, sollten sich jeder Monsterjäger spezialisieren – etwa auf cyber-

netische Implantate oder Spezialwaffen wie Sprengfallen. HR-Vs dürfen Sie nicht bauen; hier verschenkt der Koop-Modus Potenzial. Außerdem leiden die Einsätze unter den gleichen Macken wie der Solo-Einsatz: triste Levels, müde Aufgaben, immergleiche Gegner. Da wünscht man sich spätestens nach zehn Stunden, dass die Kerak ein wenig gründlicher gewesen wären.

GR

SPACE SIEGE

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Gas Powered Games (Supreme Commander, GS 02/07: 82 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.8.2008
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | | | FÜR STANDARD-PCs | | | FÜR HIGHEND-PCs | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| MINIMUM | | | STANDARD | | | OPTIMUM | | | 3D-GRAFIKKARTEN |
| 2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte | | | 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte | | | 3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte | | | <ul style="list-style-type: none"> GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870 |
| PROFIERT VON – | | | | | | | | | |
| BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe | | | | | | | | | |
| TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 | | | | | | | | | |

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne mit 12 Missionen (4)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GPGNet
 DEDICATED SERVER – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
 FAZIT Kurzzeitig spaßige, auf Dauer aber eintönige Koop-Kämpfe.

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|---|--------|
| GRAFIK | + ansehnliche Kampffeffekte + hoch aufgelöste Texturen + gute Animationen + viele detailarme Umgebungen | 7 / 10 |
| SOUND | + professionelle deutsche Sprecher + ordentliche, dynamische Musikkulisse + einige schwache Effekte + kein Surround-Sound | 7 / 10 |
| BALANCE | + gut abgestimmte Upgrades + hilfreiches Tutorial + einige Waffen später nutzlos + im letzten Kampagnendrittel viel zu leicht | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + turbulente Gefechte + alternative Endsequenzen + Humor + vorhersehbare Handlung + Übersetzungsfehler + lahme Levels | 7 / 10 |
| BEDIENUNG | + bewährtes Monster-Totklicken + Ausweich-Rollen + Hotkeys nicht änderbar + Talenteinsatz nur über die Zahlen- und F-Tasten | 7 / 10 |
| UMFANG | + rund zehnstündige Solokampagne + 15 Koop-Missionen + vergleichsweise dünnes Gesamtpaket + geringer Wiederspielwert | 6 / 10 |
| QUESTS | + Aufträge gut in die Handlung eingebettet + Nebenmissionen ... + ... die meist auf dem Hauptweg liegen + lahme Sammelaufgaben | 5 / 10 |
| CHARAKTERSYSTEM | + interessante, motivierende Upgrades + gute Mischung aus Kampf- und Ingenieursfähigkeiten + auf lange Sicht mangelnde Vielfalt | 7 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + rasante, actionreiche Gefechte + originelles Zusammenspiel von Seth und HR-V + dicke Zwischengegner + zu wenige Feindtypen | 8 / 10 |
| ITEMS | + jede Waffe, jedes Talent mit individuellen Stärken und Schwächen + klassische Ausrüstungsbeute wäre auf lange Sicht motivierender | 7 / 10 |

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Flotte, aber abwechslungsarme Alien-Hatz.

