

Stormrise

Dinge, die wir nie wissen wollten: Der Empire-Entwickler Creative Assembly kann auch schlechte Spiele machen.

Vielleicht kann die Geschichte des Fiaskos nachvollziehen. »Wäre es nicht toll«, muss sich jemand bei Creative Assembly gedacht haben, »wenn man ein Strategiespiel von unten sehen könnte, quasi ganz nah an den Einheiten?« Die Spielhistorie gibt darauf eine klare Antwort: Nein. Denn wer strategisch planen und schnell reagieren will, braucht Übersicht. Nun hat sich Creative Assembly trotzdem für die Bodenkamera entschieden, und kam damit zwangsläufig zur nächsten Frage: Wie wähle ich Einheiten an, die hinter mir stehen? Wie man darauf die dümmstmögliche Antwort finden kann, beweist **Stormrise**.

Tantalos-Steuerung

In der fernen Zukunft leben auf der von Naturkatastrophen verwüsteten Erde die hochtechnologischen Echelon und die Mutanten der Sai, die aus eher schleierhaften Gründen aneinander geraten sind. In der 15 Missionen umfassenden Kampagne treten Sie als Kampfanführer Geary auf Seiten der Echelon an, bekommen in den nett erzählten Missionen

aber bald Zweifel daran, wer Freund und wer Feind ist. In den überschaubaren Einsatzgebieten befehlen Sie statt Massenschlachten taktische Kommando-missionen, führen aber trotzdem Dutzende von Einheiten ins Feld.

Um einer davon Befehle zu geben, müssen Sie sie zuerst anspringen. Dazu aktivieren Sie mit der rechten Maustaste eine Art Radarstrahl, mit dem Sie auf eines der Truppensymbole zeigen, die auf dem Bildschirm verteilt sind. Dann zoomt das Spiel dorthin. Klingt einfach? Nun ja: Bei größeren Armeen ist Ihr Bildschirm zugepflastert mit identischen Symbolen, die sich zu Haufen zusammenballen. Darin die gewünschte Zieleinheit zu treffen, erinnert an den hungernden Sagenhelden Tantalos, der nach Früchten griff, sie aber nie erreichen konnte. Dessen Qualen macht **Stormrise** spürbar: Welche Einheit Sie auch anstrahlen, es ist meist die falsche. Also springen Sie auf gut Glück hin- und her. Weil sich maximal drei Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, werden Armeebewegungen zur Fítzlarbeit. Wenn der Feind angreift, lasern Sie sich panisch von Trupp zu Trupp, um einzelne Anweisungen zu geben; schnelle Reaktionen sind ausgeschlossen.

Sisyphos-Aufgaben

An sich wären die vielseitigen, klar abgegrenzten Truppentypen für taktisch fordernde Kämpfe gut. Die Gegner stellen sich jedoch strohdoof an, laufen stur ihr Ziel an, lassen sich dabei niederschießen und ignorieren Beschuss. Diese geistige Armut gleichen sie durch schiere Masse aus, erdrückende Angriffswellen zwingen Sie zu uninspirierten Abwehrschlachten. Es dauert viel zu lange, Ihren eigenen Einheiten taktische Kleinanweisungen zu geben, zumal Ihre Mannen sowieso erst mit Verzögerung reagieren.



Mit dem orangenen Radarstrahl wählen Sie ein Einheitsensymbol an. Nur: Welches?



In den Missionen gibt's immer mal wieder Gespräche und neue Ziele.

Als wäre das nicht schon abschreckend genug, schränkt **Stormrise** seine potenzielle Kundschaft noch weiter ein: Das Spiel läuft nur un-

ter Windows Vista, stellt horrenden Hardware-Anforderungen und erzwingt die Installation von Games for Windows Live.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5581

STORMRISE ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Creative Assembly (Empire: Total War, GS 04/09: 90 Punkte)	TERMIN (D)	27.3.2009
PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch		

TECHNIK			3D-GRAFIKKARTEN															
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs																
<table border="1"> <tr><th>MINIMUM</th><th>STANDARD</th><th>OPTIMUM</th></tr> <tr> <td>Core 2 Duo E4300</td> <td>Core 2 Duo E6600</td> <td>Core 2 Quad Q9650</td> </tr> <tr> <td>A64 X2/4400+ AMD</td> <td>A64 X2/6000+</td> <td>Phenom 9950 AMD</td> </tr> <tr> <td>1,0 GB RAM</td> <td>2,0 GB RAM</td> <td>4,0 GB RAM</td> </tr> <tr> <td>3,6 GB Festplatte</td> <td>3,6 GB Festplatte</td> <td>3,6 GB Festplatte</td> </tr> </table>	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6600	Core 2 Quad Q9650	A64 X2/4400+ AMD	A64 X2/6000+	Phenom 9950 AMD	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte			<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM																
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6600	Core 2 Quad Q9650																
A64 X2/4400+ AMD	A64 X2/6000+	Phenom 9950 AMD																
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM																
3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte																
PROFITIERT VON	Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10.1																	
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key																	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1																	

MULTIPLAYER Ausreichend	
SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Koop (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Games for Windows Live
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
FAZIT	Die Schlachtfelder könnten taktisch spannend sein, wäre da nicht die Steuerung.

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detailreiche Umgebungen + DirectX-10-Unterstützung ... - ... die man kaum sieht - hakelige Animationen	7 / 10
SOUND	+ gute deutsche Sprecher + ordentliche Soundkulisse + unaufdringliche Musik - auf Dauer nervige Einheitsensprache	9 / 10
BALANCE	+ ausgeglichene Parteien - Computer hat keine Steuerungsprobleme - teils erdrückende Übermacht - unausgeglichener Schwierigkeitsgrad	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Endzeit-Stimmung + sympathische Helden (und Gegner) - stellenweise eintönig - braun in braun	6 / 10
BEDIENUNG	- schwerfällige, fehlerträchtige Steuerung - fehlende Übersicht - größere Armeen zu steuern ist eine Qual - nur ein Spielstand	1 / 10
UMFANG	+ gute Auswahl an Einheiten und Missionen - viele Einsätze wirken durch Kontrollpunkte in die Länge gezogen	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ verschachtelte Levels + Einnehmen und Ausbauen von Energiepunkten + oft alternative Wege - in der Regel »Eroberer alles«	7 / 10
KI	- Computer schickt stur Gegnerwellen - Feinde lassen sich reaktionslos ausknippen - wirre Wegfindung - keine Taktik erkennbar	2 / 10
EINHEITEN	+ jeder Truppentyp hat seinen Zweck + sinnvolle, nützliche Spezialfähigkeiten + Helden sind stark, aber nicht übermächtig	9 / 10
KAMPAGNE	+ nett erzählte Geschichte mit Wendungen + launige Unterhaltungen der Helden - Ausgangslage schlecht erklärt - bleibt oberflächlich	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden
FAZIT **Ruiniert durch katastrophale Steuerung und KI.**



Kreatives Chaos

Christian Schmidt:

Mein einjähriger Neffe brabbelt Vokallaute, zieht Sabberfäden hinter sich her und fällt dauernd um, trotzdem traue ich ihm zu, sich eine bessere Steuerung auszudenken als diese hier. Fassungslos sitze ich vor Stormrise: Haben die Designer ihr eigenes Spiel jemals gespielt? Größere Armeen zu steuern ist qualende Arbeit, schnelle Reaktionen sind unmöglich; ich brauche teils Minuten für Dinge, die ich mit einem Mausrahmen in zehn Sekunden erledigt hätte. Einen Grund für diese Plackerei kann ich nicht erkennen. Wenn man selbstverliebt und ohne Verstand krampfhaft etwas anders machen will in einem Genre, dann kommt ein solcher Trümmerhaufen dabei heraus.



christian@gamestar.de