



Unser Held stülpt eine **Zeitlocke** über den feindlichen Verband, um ihn kurzfristig auszuschalten.



Beim Angriff auf den chinesischen Stützpunkt rufen wir **Mechs aus der Zukunft** zu Hilfe.

Chronostorm

DVD
- Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6782

Neulich an der **Chronostorm**-Front. Befiehlt der General: »Fahren Sie diese Straße entlang!« Antwortet der Panzer: »Kann ich nicht machen.« - »Wieso?« - »Da steht ein Geschützturm.« - »Ja, aber neben der Stra-

ße.« - »Ich kann da nicht vorbeifahren.« - »Aber da sind zehn Meter ...« - »Nee, geht nicht. Ich bleib hier stehen.« - »Wuargh!« Diese Szene könnte durchaus witzig wirken. Tut sie aber nicht. Denn Sie selbst sind der General, der sich im Echtzeit-Strategiespiel **Chronostorm** über die verkorkste Wegfindung und die ungenaue Mausclick-Steuerung ärgern muss. Verhakete Truppen verweigern häufig jeden Befehl, bis Sie sie von Hand entwirren. Oder den oben erwähnten Geschützturm abreißen. Und das sind nicht die einzigen Probleme.

Buggostorm

In der Verkaufsversion von **Chronostorm** fahren Fahrzeuge teils durch Mauern, zudem stürzt der Echtzeit-Titel gelegentlich ab. **Dafür ziehen wir einen Punkt bei der Bedienung ab.** Der Publisher TGC arbeitet an einem Patch, der die Probleme beheben soll.

Unbegreiflich

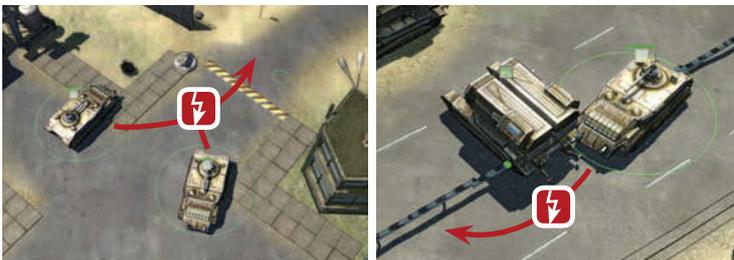
Michael Graf: Ich respektiere jeden Entwickler, der es schafft, ein Spiel in den Laden zu bringen. Ich weiß, dass das eine Heidenarbeit ist. Aber bei Chronostorm muss ich mich mal wieder fragen: »Haben die das eigentlich selber gespielt?!« Wie kann man eine derart verkorkste Bedienung und Wegfindung übersehen? Oder zumindest in Kauf nehmen? Zumal Chronostorm auch sonst nicht gerade Top-Niveau erreicht. Da ziehe ich mir doch lieber für 5 Euro Warfare: Im Auge des Terrors aus dem Budgetregal. Das hat zwar den dümmen Titel, aber das weitaus klügere Design.



micha@gamestar.de

Gähnostorm

Das Szenario des Echtzeit-Titels ist immerhin halbwegs originell. »Halbwegs«, weil's um einen Krieg zwischen Russland und China geht (gäh); »originell«, weil der mit Zeitwaffen ausgetragen wird. Durch Spezialattacken frieren Sie Gegnergruppen ein oder rufen Verstärkung aus der Vergangenheit (Weltkriegs-Panzer) oder der Zukunft (Mechs). Der taktische Anspruch hält sich trotzdem in Grenzen, weil Panzer zu stark sind. Ansonsten erwartet Sie nichts Bemerkenswertes, abgesehen von der Magergrafik im Cel-Shading-Look. In der Kampa-



Zwei Beispiele für die **grausame Wegfindung** von Chronostorm: Die doofen Schützenpanzer schaffen es nicht, an einem Geschützturm vorbeizufahren (links) oder einen Raketenwerfer zu überholen (rechts).

Das Zeitreise-Strategiespiel schickt Sie zurück in die Steinzeit des Spieldesigns.

gne bestreiten Sie 14 Missionen für die Russen, was jedoch nur rund 10 Stunden dauert. Die Handlung entfaltet ungefähr so viel Tempo wie eine Senioren-

Tanzrunde, sodass Sie sich schon lustige Dialoge zwischen sich selbst und einem Panzer ausdenken müssen, um einigermaßen bei Laune zu bleiben. **GR**

CHRONOSTORM

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Ulysses Games (Barrier of the Worlds, kein Test in GS)	
PUBLISHER	The Games Company	TERMIN (D) 30.3.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS 30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch	USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEAND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM		
Pentium D 3,0 GHz			Core 2 Duo E4300				Core 2 Quad Q6600		
Athlon 64 X2 / 4000+			A64 / X2 5000+				Phenom II X4 940		
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM				2,0 GB RAM		
1,9 GB Festplatte			1,9 GB Festplatte				1,9 GB Festplatte		

PROFIERT VON -

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** ProtectDisk

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- 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

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER)	Gefecht (2)
SPIELTYPEN	Netzwerk
DEDICATED SERVER	Direct IP
FAZIT	Langweilige »Vernichte alles«-Duelle auf schlappen vier Karten.
SERVERSUCHE	nein
MULTIPLAYER-SPASS	2 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ordentliche Effekte ⊖ generelle Farbartmut ⊖ verwaschene Texturen ⊖ detailarme Einheiten und Gebäude 	5 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ professionelle Sprecher ... ⊖ ... die häufig falsch betonten ⊖ dünne Stereo-Kampfkulisse ⊖ belanglose Musik 	4 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ mäßige Einheitenbalance ⊖ steile Lernkurve ⊖ kaum Tooltips oder andere Hilfen 	4 /10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ origineller Cel-Shading Look ... ⊖ ... der sich rasch abnutzt ⊖ öde und lahm präsentierte Handlung ⊖ unsympathische Helden 	4 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ übersichtliches Interface ⊖ ungenaue Einheiten-Steuerung ⊖ hässliche Menüs ⊖ Bugs und Abstürze 	4 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ zwei Fraktionen ⊕ Kampagne mit 14 Missionen ... ⊖ ... die nur 10 Stunden dauert ⊖ wenige Einheitentypen 	5 /10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ abwechslungsreiche Ziele ⊖ öde Skriptereignisse ⊖ viele lahme Aufgaben ⊖ unspektakuläre Landschaften 	5 /10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Gegner setzen Spezialwaffen ein ... ⊖ ignorieren aber Teile Ihrer Truppen ⊖ katastrophale Wegfindung ⊖ Einheiten verweigern Befehle 	3 /10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ originelle Zeitreise-Truppen ⊕ Zeit-Spezialwaffen ⊖ sonst wenige Einheiten-Fähigkeiten ⊖ kaum Upgrades 	6 /10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ unverbrauchtes Szenario ... ⊖ ... mit dem Faszinationsfaktor einer Bundestagsdebatte ⊖ lahme Handlung ⊖ nur eine Partei spielbar 	4 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

FAZIT **Belanglose Strategie mit Katastrophen-KI.**

44
SPIELSPASS