



Die **Großschlachten** lassen echtes Raumpkmpf-Feeling aufkommen.



Der explodierende **Planet** ist eine schöne, aber statische »Tapete«.

Strike Suit Zero

Wer gestern noch jammerte, moderne Spiele seien zu einfach, sitzt heute heulend und zähneklappernd vor Strike Suit Zero. Denn der Weltraum-Shooter übertüncht seine Fehler mit einer dicken Schicht »oldschool«. Von André Peschke

Genre: **Strategie** Publisher: **Born Ready Games** Entwickler: **Born Ready Games (Strike Suit Zero ist das Erstlingswerk)**
Termin: **23.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **19 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8218

Wahrscheinlich ist George Lucas schuld. Vor **Star Wars** wollten kleine Jungs Lokomotivführer werden – danach wollten sie Han Solo sein.

Von den Spätfolgen können die 90er Jahre ein Liedchen singen: Chris Roberts durfte atemberaubend viel Geld ausgeben, um Mark Hamill in **Wing Commander 3** gegen schlecht frisierte Muppets kämpfen zu lassen, David Braben vergeblich versuchen, noch mal ein gutes **Elite** zu machen, und LucasArts selbst legte den Angriffsflug gegen den Todesstern neu auf, sobald irgendwo zwei Polygone mehr zugelassen wurden. Aber dann war plötzlich Ende Gelände. Im Weltraum! Wie kann das überhaupt sein? Weiß keiner. Aber George Lucas war schuld. Seine neue **Star Wars**-Trilogie sollte den Jungbrunnen für Raumschlachten bringen, hatte aber nur einen Begräbniskranz dabei. Kinder träumten plötzlich in **Transformers**-Bettwäsche, statt im Chewbacca-Pyjama. Das Interesse ging zurück, der Markt brach ein, und nun haben wir den Salat. Es ist diesem Umstand geschuldet, dass sich nicht

Testversion, die wir wenige Tage vor dem Verkaufsstart erhielten, war noch als »Beta« klassifiziert. Nicht zu Unrecht, angesichts einiger zwar nicht fataler, aber klar erkennbarer Bugs und Grafikfehler. Auch die Ausstattung bleibt karg. Seine recht banale Geschichte um den Angriff verärrgerter Erdkolonien auf ihre alte Heimat erzählt das Spiel größtenteils mit Textboxen und Funkgesprächen. Die Kampagne ist mit 13 Missionen kein Umfangswunder. Die vier spielbaren Schiffe unterscheiden sich größtenteils wie ein Actionfilm mit Jason Statham vom nächsten: im Aussehen und in der Bewaffnung. Dabei kann sich eines von ihnen sogar in einen Roboter verwandeln.

Ja, der namensgebende »Strike Suit Zero« schlägt die Brücke zwischen **Transformers** und **Star Wars**. Haben wir durch das Ab-

Wo kaufen?

Am 23. Januar 2013 erscheint **Strike Suit Zero** zunächst exklusiv auf der Download-Plattform Steam. Die Entwickler versprechen jedoch, kurze Zeit später eine DRM-freie Version bei GOG.com zu veröffentlichen. Dieser Version fehlt jedoch die Online-Highscore-Liste, und DLC-Inhalte erscheinen verspätet.

schießen von Gegnern genug Energie aufgebaut, lässt sich das Gefährt jederzeit zum Kampfroboer umformen. Dann stehen kurzzeitig erheblich stärkere Raketen und Bordgeschütze zur Verfügung. Die Entwickler wiederum können behaupten, ihr Werk füge dem klassischen Weltraum-Shooter eben doch ein neues Element hinzu. Dabei

Stärken

- + gewaltige Raumschlachten
- + dynamisches Flugmodell
- + fordernde Spielmechanik

Schwächen

- nur für Profis
- noch einige Bugs
- belanglose Geschichte

wenige Spieler über **Strike Suit Zero** freuen werden, obwohl es alles andere als ein makelloser Titel ist.

Dass die fetten Jahre vorbei sind, merkt man dem Spiel an. Unsere



Als **Roboter** ist man ausgeliefert wie eine Bleiente auf der Kirmes – eine Bleiente mit 96-fach-Raketenwerfer.



Strike Suit Zero bietet keine High-End-Grafik, aber der stimmige Einsatz von Effekten schafft Atmosphäre.

wird das Spiel niemanden überzeugen, der nach einem modernen Vertreter seines Fachs sucht. **Strike Suit Zero** richtet sich an all jene, die abends am IRC-Stammtisch #GamerMitSkillz auf QuakeNet über den spielerischen Einheitsbrei der Generation **Call of Duty** schimpfen. Schon ab der vierten Mission zieht der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad ordentlich an und behält diesen Kurs bis zum Ende bei. Freies

essen geht, kommt eigentlich immer mit leeren Schilden, aber ohne Kratzer davon.

Damit man trotzdem ins Schwitzen gerät, gibt's permanenten Zeitdruck. Mal muss man ein Raumschiff verteidigen, mal warten, bis Verstärkungen eintreffen, dann wieder ein Bergungsteam abschirmen. So unterschiedlich die Szenarien auch klingen, im Grunde heißt es immer: »Jetzt aber zackig, sonst knallt's!« Einmal einen Bomber nicht schnell genug abgeschossen, schon freut sich der Rücksetzpunkt des Vertrauens über den nächsten Besuch. Dass dies trotzdem immer wieder Laune macht, verdankt das Spiel insbesondere seinen schön inszenierten Raumschlachten. Kommen die erst mal in Gang, sieht man das Ende von **Blade Runner** schnell mit ganz anderen Augen. Sternenschiffe, brennend, vor der Schulter des Orion? Bitte, ist das alles? Wir erzählen mal bei Gelegenheit, wie wir durch eine Wand aus Flakfeuer im Sturzflug auf die Kanonen eines Raumkreuzers losgegangen sind! Bei genauerer Betrachtung wären da zwar noch die detailarmen Texturen aufzulisten, aber wer so genau hinsieht, lässt von **Strike Suit Zero** sowieso besser die Finger. **AP**

George Lucas hat Schuld. Mal wieder.

Speichern gibt es nicht. Als einziges Gnadenbrot reicht **Strike Suit Zero** Checkpoints. Von dort aus lässt sich ein verlorenes Gefecht mit voller Lebensenergie und Waffen erneut angehen. Strafpunkte für solch weinerliches Vorgehen verhindern jedoch höhere Weihen in der Highscore-Liste des jeweiligen Levels. Wer das Spiel vor Abschluss einer Mission beendet, hat ohnehin keine Nachsicht zu erwarten und darf den Einsatz wieder ganz von vorne anfangen. Selbst die sekundären Missionsziele, für die es Verbesserungen der Waffen und Schilde gibt, bestehen aus Herausforderungen wie »Schaffe die Mission in weniger als 15 Minuten«.

Damit so ein Konzept aufgeht, braucht es eine klare und robuste Spielmechanik. Ein Punkt, den **Strike Suit Zero** erfreulich gut erfüllt. Die grundlegende Handhabung ist einfach, die erfolgreiche Ausführung hingegen schwer. In einer fortgeschrittenen Schlacht müssen wir geschickt unsere Waffen wechseln, mit den Raketen haushalten, die richtigen Angreifer zuerst ausschalten und die mächtigen Angriffe im »Optimus Prime«-Modus für den passenden Moment aufsparen. Doch eines gibt es in **Strike Suit Zero** praktisch gar nicht, nämlich spannende Duelle Mann gegen Mann. Egal, welches Raumschiff wir unterm Hintern haben, dem herkömmlichen Gegner sind wir immer überlegen. Das liegt daran, dass alle Raumschiffe über ein sich selbst regenerierendes Schutzschild verfügen. Ein überaus robustes noch dazu. Wer seinen Pott nicht mitten in einem Kampfverband parkt und erst mal Eis



Stockholm-Syndrom?

André Peschke
Redakteur
ap@krawall.de

Den alten »Alien«-Werbespruch »Im Welt- raum hört dich niemand schreien« muss ich nach Strike Suit Zero erheblich in Zweifel ziehen. Die letzten Missionen waren mitunter so hart, dass ich über Nacht den Rechner laufen lies, um bloß nicht den Kontrollpunkt zu verlieren. Genau das macht jedoch den rauen Charme des Spiels aus. Bei aller Sympathie kommt man allerdings um einige Fakten nicht herum: Es ist ein sperriges Spiel, voller Macken. Es hat eine frustrierende Lernkurve, eine Geschichte so belanglos wie ein Telefonat zwischen zwei verliebten Teenagern, und sein angepriesenes »Robo-Suit«-Element bleibt blass. Aber der Spielkern funktioniert erstaunlich gut, die dynamischen Raumschlachten sorgen für einige tolle Momente. Und welch erhabenes Gefühl das ist, wenn man sich mal wieder durchgebissen hat.

Bugs!

Strike Suit Zero verlangt auch in technischer Hinsicht eine gewisse Schmerzfreiheit. Mal schwebt eine Platzhaltergrafik im Raum, mal bekommt das Spiel nicht mit, dass der Kreuzer, den wir beschützen sollen, schon längst als Wrack durchs All treibt. Richtig schlimm wird es nie, aber sensible Naturen sollten den Spielern mal eine Palme bereitzustellen, auf die sie klettern können.

TERMIN 23.1.2013 PREIS 19 Euro USK ab 12 Jahren

Strike Suit Zero

Weltraum-Action

Publisher Born Ready Games
Entwickler Born Ready Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)



Kopierschutz Steam (später DRM-frei)

GRAFIK

- hohe Einheitsdichte
- sehr schöne »Weltraumtapeten«
- ansehnliche Schiffsdesigns
- matschige Texturen
- generell detailarm

SOUND

- schöner, unaufgeregter Soundtrack
- ordentliche Schlachtfeld-Atmosphäre ...
- ... mit bescheidenen Mitteln
- schwachbrüstige Waffen
- wenig überzeugende Sprecher

BALANCE

- sehr fordernd, aber immer schaffbar
- Spieler muss die richtigen Prioritäten setzen
- Schwierigkeitsgrad steigt sehr abrupt an ...
- ... und ist nicht einstellbar

ATMOSPHÄRE

- beeindruckende Raumschlachten
- stimmungsvolle Weltraumszenarien
- Geschichte wird zum Teil in trockenen Textboxen erzählt

BEDIENUNG

- für das Genre sehr einfache Steuerung
- dynamisches, auf Action ausgelegtes Steuerungsmodell
- Anwahl bestimmter Gegner mitunter mühsam

UMFANG

- Level lassen sich nach Freischaltung mit anderen Schiffen wiederholen
- Online-Highscores
- kurze Kampagne kommt nur durch harten Schwierigkeitsgrad auf ihre Spielstunden

MISSIONSDSIGN

- Sekundär-Aufgaben
- mehrstufige Missionen mit wechselnden Zielen
- Zeitdruck, ...
- ... der zu häufig als tragende Missionssäule genutzt wird

KI

- erzeugt glaubwürdige Massenschlachten
- abwechslungsreiche Flugroutinen
- ist nicht wirklich schlau
- wenig überraschend

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Waffen
- freischaltbare Schiff-Upgrades
- vier unterschiedliche Schiffe die sich nicht sehr unterscheiden
- Flugverhalten der meisten Schiffe ähnlich

KAMPAGNE

- dynamische Raumschlachten
- fordert immer bessere Beherrschung des Strike Suit
- Sekundärziele
- detaillierte Punkteauswertung samt Medaillen
- belanglose Handlung

