

Shootmania Storm

+ Stärken

- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung
- + pfeilschnelle Action

- Schwächen

- einfallsloses Karten-Design
- fehlende Langzeitmotivation

Rennen, springen, schießen. Shootmania: Storm pfeift auf heutige Multiplayer-Standards, gerät aber auf dem Weg zu alten Tugenden ins Wanken. Von Florian Heider

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo (Trackmania 2: Canyon, GS 11/11: 86 Punkte)**
Termin: **23.1.2013** Spieler: **1-255** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, 15 weitere** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8153

Es war einmal ... da schwebten Spieler mit Raketenwerfern über Maps, sprangen elfen- gleich von Jump-Pad zu Jump-Pad, dem Himmel für einige Sekunden näher, katapultierten sich per Wall-Jump hinter Gegner, um ihnen zärtlich den Todeskuss zu verabrei-

chen. Das war die Zeit der schnellen Multiplayer-Shooter aus den Häusern id Software oder Epic. Multiplayer-Shooter, die sich nicht um Soldaten, ihre Ränge und freischaltbare Waffen scherten. Nadeo, das Entwicklerstudio der Rennspiel-Baukastenserie **Trackmania**, versucht nun, mit **Shootmania: Storm** die Klassiker zu beerben.

Geklappt hat das allerdings nicht, es gibt ja nicht mal Waffen! Das denken wir zumindest in den ersten Spielsekunden, bis wir bemerken, dass wir längst eine Kanone in Händen halten, man sieht sie nur nicht. **Shootmania** bietet nämlich keine Waffenmodelle; vor uns prangt nur ein Fadenkreuz. Sei's drum, wir wollen Action sehen und setzen uns in Bewegung. Keine zwei Sekunden später zischt jemand an uns vorbei und schießt uns gekonnt ins Nirwana. Während wir uns in Luft auflösen, flackern zwei Erkenntnisse durch unseren Kopf: **Shootmania** verzichtet auf Blut und Splatter. Und wer nicht in Bewegung bleibt, stirbt!

Hui, das ging schnell. Erst mal durchatmen. So schwer kann das doch nicht sein. Neben den üblichen WASD-Tasten zur Fortbewe-

gung steht uns doch lediglich eine zum Springen und eine zum Schießen zur Verfügung. Zudem können wir unsere Geschwindigkeit kurzfristig erhöhen. Das war's auch schon. Vielleicht sind wir nur ein wenig eingestostet? Einige Stunden später: Wir sausen mit einem Affenzahn über die Schlachtfelder, benutzen Jump-Pads, springen von Mauern ab, versuchen jede Bewegung unserer Gegner vorauszuahnen und stellen fest, dass **Shootmania** eine Menge Spaß macht. An das irrsinnig schnelle Gameplay und den Verzicht von Schnickschnack wie freischaltbare Extras müssen wir uns in Zeiten von **Battlefield 3** und **Call of Duty** allerdings erst einmal wieder gewöhnen.

Damit uns nicht zu schnell zu langweilig wird, spendiert uns Nadeo gleich elf Spielmodi. Bei »Joust« handelt es sich beispielsweise um ein reines Duell – mit einem besonderen Clou: Bereits nach wenigen Schüssen ist unsere Munition alle, also schnell auf zum gerade aktiven Nachlade- punkt. So entbrennt nach kurzer Zeit ein spannendes Katz- und Mausspiel, bei dem wir versuchen, im Kopf zu behalten, wie viel Munition unser Gegner eigentlich noch hat.

Die Editoren

Wie schon in **Trackmania 2: Canyon** liegt der Editor von **Shootmania** in zweifacher Ausfertigung vor.



Der **einfache Editor** bietet uns lediglich 13 Bauteile und kaum Einstellungsmöglichkeiten. Per Drag & Drop lassen sich damit zwar rudimentäre Karten zusammenstapeln, das war's aber auch schon.



Der **komplexe Editor** schöpft hingegen aus dem Vollen. Über 200 Bauelemente, erstellbare Plugins, auswählbare Tageszeiten, die Möglichkeit, Musik einzufügen und mehr. Wem das noch nicht reicht, der kann sich dank des sogenannten Mediatrackers sogar eigene Introfilme und ähnliches basteln. Das alles funktioniert hervorragend, erfordert aber auch eine ganze Menge Einarbeitungszeit, denn Tutorials bietet der Editor blöderweise nicht.

Von Spielern für Spieler: Bei dieser Jailbreak-Variante handelt es sich um eine Fan-Kreation.



Nix fürs Auge: Die abwechslungsarmen Gebiete sind voller matschiger Texturen.



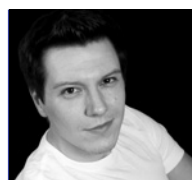
Auch »Royal« bietet einen interessanten Twist. Alleine oder im Team müssen wir einen Punkt in der Mitte der Karte besetzen. Daraufhin bricht ein Sturm los, der das Spielfeld nach und nach verkleinert und alle Spieler auslöscht, die ihm zu nahe kommen. Keine schlechte Idee, denn die Flucht vor dem Sturm und der darauffolgende Kampf auf engstem Raum sorgen für ordentlich Adrenalin – zumal theoretisch bis zu 255 Spieler mitmischen können. In »Elite« treten wir in zwei Dreiergruppen gegeneinander an. Während das eine Team den Turm der Verteidiger einnehmen muss, versucht das andere, genau das zu verhindern. Außergewöhnlich: In der Angreifermannschaft darf pro Runde lediglich ein Spieler attackieren, seine Kollegen sind derweil zum Zuschauen verdammt. Damit das Ganze nicht unfair wird, halten wir als Ein-Mann-Kommando nicht nur mehr aus, sondern verfügen auch über eine Railgun, die die Gegner mit nur einem Schuss pulverisiert. Blöd: Was die anderen Spielmodi taugen, können wir bisher nicht verlässlich einschätzen, da auf den meisten Servern nur zwei gespielt werden: Royal und Elite.

So viel Spaß **Shootmania** auch für ein paar Stunden macht, nach einiger Zeit ist die Luft raus. Das liegt unter anderem an unseren Waffen. Davon gibt's nämlich nur drei. Eine Art Klebminenwerfer (nur in Tunneln), die bereits erwähnte Railgun (im Elite-Modus und auf speziellen Plattformen) und den Energieraketenwerfer. Zudem gibt es keinerlei Power-Ups wie kurzzeitige Unsichtbarkeit oder Medi-Packs. Die meiste Kritik muss sich allerdings das langweilige, uninspirierte Kartendesign gefallen lassen. Wo sind die Abkürzungen, durch die wir unseren Feinden in den Rücken fallen können? Wo die Positionen, die wir nur mit Skill-Jumps erreichen können, wo die markanten Stellen mit hohem Wiedererkennungswert, die die Maps der Klassiker erst so berühmt gemacht haben? Aber gemacht, **Shootmania** heißt ja nicht umsonst, wie es heißt. Genau wie schon in **Trackmania** ist der Editor (sie-

he Kasten) ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Darin lassen sich neue Waffen oder Karten basteln, bestehende Modi verändern und auch völlig neue erschaffen. Die von uns gespielten Fan-Kreationen wie Hindernisparcours und eine Ballspielvariante zeigen schon, wie viel Potenzial im Editor steckt.

Wenig Potenzial steckt hingegen in der Technik. Matschige Texturen, schwache Effekte und das ein oder andere Bitmap aus staubigen **Doom**-Zeiten – grafisch ist **Shootmania** kein Brett. Ähnliches bei der Soundkulisse: Unsere Waffe wummst zwar nett, ansonsten fallen die Geräusche aber kaum auf. Musik gibt's zudem nicht im Spiel, sondern nur im Hauptmenü. Übrigens: Wie **Trackmania 2: Canyon** wird auch **Shootmania** über Nadeos Onlineplattform Maniaplanet gestartet. In den etwas umständlich zu bedienenden und vor allem hässlichen Menüs verwalten wir Freundeslisten, pflegen unser Profil und suchen nach passenden Servern. Letztere lassen sich übrigens sogar nach Land, Bundesland oder Stadt auflisten. Wer sich außerhalb des Oktoberfests schon immer mal mit einem Bayern anlegen wollte, wird hier fündig. **FH**

Wer braucht Klassen?



Zurück zu den Jump-Pads!

Florian Heider
Trainee
redaktion@gamestar.de

Wer Fahrzeuge, unterschiedliche Klassen und eine Vielzahl an Waffen sucht, der ist bei **Shootmania** an der komplett falschen Adresse. Das Spiel ist kein Call of Duty und will es auch nicht sein. Wer damit leben kann, den erwartet ein rasanter Multiplayer-Shooter, der einen schnellen Abzugsfinger und ordentlich Zielgenauigkeit fordert, aber nur ein grobes Grundgerüst liefert und den Rest der Community überlässt. Wenn diese genügend Kreativität und Willen zeigt, könnte **Shootmania** durchaus länger motivieren. Mit dem Editor ist ja bereits ein mächtiges Werkzeug vorhanden.

Wo kaufen?

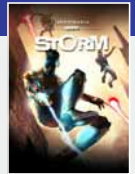
Shootmania: Storm steht derzeit ausschließlich als Download-Version zur Verfügung. Diese kann über die offizielle Homepage (Quicklink: 8183) bezogen werden. Eine Retailversion ist laut Publisherangaben bisher nicht geplant.

TERMIN 23.1.2013 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Shootmania Storm

Multiplayer-Shooter

Publisher Ubisoft
Entwickler Nadeo
Sprache Deutsch, Englisch, 18 weitere
Ausstattung - (Download)



Kopierschutz Anmeldung

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Royal (255), Elite (6) und 9 weitere
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

GRAFIK

hübsche Sonnenuntergänge + ordentliche Licht- und Schatteneffekte + matschige Texturen + schlechte Effekte + Vegetation besteht teilweise aus Bitmaps

SOUND

markige Waffengeräusche + gute Surround-Abmischung + Musik lediglich in Menüs + restliche Soundkulisse mager

BALANCE

leichter Einstieg + gut ausbalancierte Waffen + skillbasiertes Gameplay statt Freischaltungen

ATMOSPHÄRE

gelungenes, schnelles Gameplay + sehr gute Einbindung der Community + unterschiedliche Tageszeiten + Teamgefühl kommt kaum auf + Spielfiguren sehen alle gleich aus

BEDIENUNG

flotte Shooter-Steuerung + viele Optionen bei den Spielmodi + Sprungmanöver + fummelige Menübedienung + kein Editor-Tutorial

UMFANG

elf offizielle Spielmodi + zahlreiche Spieloptionen + geradezu unbegrenzter Nachschub durch Editor + derzeit mangelt es noch an langfristig motivierenden Inhalten

LEVELDESIGN

sowohl kleine als auch große Maps + teilweise ausgefallene Spieler-Karten + Editor erlaubt detailliertere und vielfältigere Karten + uninspirierte offizielle Maps

TEAMWORK

viele Team-Modi, aber ... + keine Kill Assists + echtes Teamwork kommt nur selten zustande

WAFFEN & EXTRAS

dank Editor neue Waffen und Extras möglich + nur drei Schusswaffen + bisher keine Extras

MULTIPLAYER-MODI

taktischer Joust-Modus + spannende Idee im Royal-Modus + Editor erlaubt Modifikationen und Mutatoren + Möglichkeiten werden bislang kaum ausgeschöpft

