

Shootmania: Storm

Details zur Verschiebung und neue Infos: Nadeo Chef im Exklusiv-Interview

Entwickler: Nadeo Publisher: Ubisoft Termin: 10. April 2013 Quicklink: 8153

Man könnte es schlechtes Timing nennen. Der **Shootmania: Storm**-Test der letzten Ausgabe wurde anhand unserer Erfahrungen in der Closed Beta geschrieben. Als der Multiplayer-Shooter jedoch in letzter Minute vom 23. Januar auf den 10. April verschoben wurde, war unser Heft bereits in Druck. Die Wertung der Closed-Beta ist, da sie sich nicht auf das finale Produkt bezieht und wir noch mit grundlegenden Änderungen am

fertigen Spiel rechnen, ungültig und wird somit auch nicht in unsere Testdatenbank aufgenommen. Natürlich wollten wir wissen, was zur Verschiebung führte. In einem exklusiven Interview verriet uns **Florent Castelnérac** (Managing Director von Nadeo) den Grund: »Shootmania ist in Frankreich sehr bekannt. In Deutschland hingegen wollen wir erst sicherstellen, dass die Leute mehr über das Spiel wissen.«

Dies soll nun durch die am 12. Februar gestartete Open-Beta-Phase bewerkstelligt werden. Castelnérac erhofft sich vor allem »tonnenweise Spieler, Kreationen und Aktivitäten, durch die wir besser erkennen können, an welchen Stellen wir Shootmania noch weiter verfeinern können. [...] Ich will, dass das Spiel so stabil und die Community so stark wie möglich ist, bevor wir es veröffentlichen.« Für die nahe Zukunft plant Nadeo viele weitere Features. Derzeit arbeiten die Entwickler am Matchmaking. Ob die momentan spärliche Waffenauswahl erhöht wird, konnte Castelnérac allerdings nicht mit Sicherheit sagen: »Ich habe ein paar gute Ideen, wie wir die jetzigen Waffen erweitern können und wir werden wahrscheinlich etwas hinzufügen. Allerdings muss ich mit dieser Aussage vorsichtig sein, da Spieler enttäuscht sein könnten, wenn es dann doch nicht so kommt.« Da die mitgelieferten Karten der Closed-Beta größtenteils uninspiriert ausfielen, wollten wir zudem wissen, ob Nadeo für die Veröffentlichung neue Maps mit besserem Design plant. »Ich würde mir so gerne Zeit nehmen und selbst zehn Karten erstellen, da es viele Dinge gibt, die ich gerne in Shootmania sehen würde. Ich warte bisher noch darauf, dass Spieler diese Punkte umsetzen. Sollten sie das nicht bis zur Veröffentlichung tun,

SHOOTMANIA

SM

STORM



Nadeo will mit der Open-Beta möglichst viele Spieler erreichen. Das fängt schon beim neuen, schickeren Logo an.

werde ich versuchen, mein eigenes Map-Pack zu erstellen. Für die internen Tests habe ich bereits mehr als vierzig Karten gebaut, mittlerweile haben sich die Blöcke [des Editors] und Modi aber wieder geändert.« Wenn Nadeo die Zeit bis zum Release des Spiels sinnvoll nutzt, könnte sich die Verschiebung durchaus als positiv erweisen, **Shootmania** machte nämlich bereits in der Closed-Beta einen soliden Eindruck. Castelnérac jedenfalls glaubt an sein Team und an

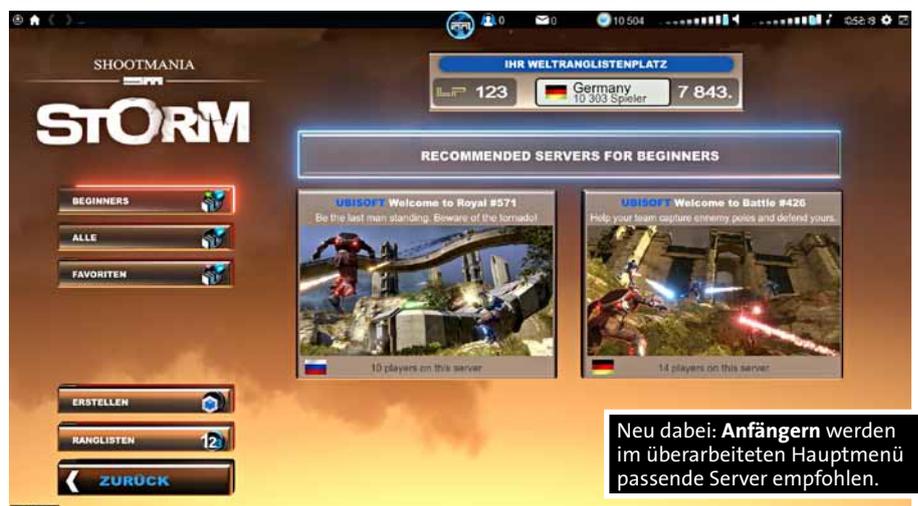
das Potenzial der Community: »Ich denke, wir haben bereits eine Menge erreicht und ich möchte die Gelegenheit nutzen, mich bei all den Spielern [der Closed-Beta] zu bedanken, die sich die Zeit genommen haben, uns Input zu geben und ihre Meinung zu sagen.« Gelegenheit, den pfeilschnellen Multiplayer-Shooter auch mal selbst zu spielen haben alle Ballerfreunde (voraussichtlich bis zum Release) in der Open Beta unter GamesStar.de/Quicklink/8241 **FH**



Nadeos Managing Director und Trackmania-Macher **Florent Castelnérac** stand uns Rede und Antwort.



Shootmania Storm verzichtet auf Upgrades und Klassenwahl. Hier geht's um schnelle Abzugsfinger und Zielgenauigkeit.



Neu dabei: Anfängern werden im überarbeiteten Hauptmenü passende Server empfohlen.