

Von wegen »dark«...

DARKSTAR ONE

Das Weltall glüht! Die Darkstar One startet zu einem wilden Ballerflug durch bunte Galaxien. Trotz kleiner Designmacken ein Heidenspaß.



Hier irgendwo muss es sein: Mitten in einem Asteroidenfeld soll sich eine legendäre Piratengang verbergen. Doch niemand ist zu seh... Plötzlich taucht ein Dutzend Jäger auf, die unser Schiff sofort beschießen. Unsere automatischen Lasertürme eröffnen bereits das Feuer. Doch es sind zu viele, gleich werden wir verglühen. Aber dann aktivieren wir unseren liebevoll hochgezüchteten Plasmaschild – 18 Sekunden unverwundbar, in **Darkstar One** eine kleine Ewigkeit. Die nutzen wir, um die Gegner kräftig zu dezimieren. Hurra! Argh, der Bandenboss erscheint, teleportiert mit seinem Schiff wild hin und her. Doch schließlich mopsen wir ihm per Overload-Strahl seinen Schild und erledigen ihn endlich. Puh, geschafft, tief durchatmen. Eine besonders schusskräftige Geheimdienstwaffe sammeln wir per Robo-

drone ein. Und ein Artefakt zum Schiffaufrüsten (dazu später mehr) gibt's gleich dazu. Jetzt schnell speichern, dann geht's rasant weiter – unsere entführte Co-Pilotin befreien.

Forscher-Alarm

Achtung, eins gleich vorweg: Ascarons Weltraumspiel **Darkstar One** ist nichts für Forscher-gemüter, die wie in **X3 Reunion** oder **Freelancer** in Ruhe ein weitläufiges Universum erkunden wollen und sich an den Wundern entdeckter Welten erfreuen. Vielmehr erwartet Sie ein rasanter Shooter im Weltall, in dem vor allem eins im Mittelpunkt steht: Ballern! Das sollten Sie im Hinterkopf haben, wenn Sie in die Rolle von Kayron Jarvis schlüpfen, der eben von seinem Vater ein Raumschiff geerbt hat: die namensgebende **Darkstar One**. Da der Papa nicht freiwillig das Zeitliche gesegnet

hat, macht sich unser Held auf die Suche nach dem Mörder. Dabei stößt er auf eine galaxisweite Verschwörung, trifft die schöne Co-Pilotin Eona und immer heftigere Gegner.

Kopfgeld lohnt sich

Damit Sie und Kayron auf die Dauer eine Chance gegen die stets massiv auftretenden Feinde haben, müssen Sie Ihr Raumschiff aufrüsten. Das geschieht zum einen ganz konventionell: Sie nehmen auf den Handelsstationen Missionen an. Am lohnendsten sind Kopfgeldjäger-Aufträge. Dazu fliegen Sie in ein benachbartes Sonnensystem (dauert gut 30 Sekunden) und knallen einen Piraten ab. Das Geld dafür gibt's sofort. Das gilt auch für (deutlich zeitaufwändigere) Eskortmissionen oder das Zerstören von Satelliten. Das verdiente Geld investieren Sie in dickere Laser oder Raketenwerfer. Außerdem sehr nützlich: Der Landecomputer und natürlich Generatoren, die Ihre Laser schneller aufladen.

Der Plasma-Trick

Aber die **Darkstar One** hat noch eine Besonderheit in petto: die Plasmawaffe. Klingt unspektakulär, doch dahinter verbirgt sich ein Aufrüstsystem, das sich am leichtesten mit dem Fertigkeitenbaum in Rollenspielen vergleichen lässt. Denn durch aufgesammelte Artefakte (die liegen teilweise in Asteroiden, manche gibt es als Belohnung für erledigte Gegner) können Sie immer neue Skills der Plasmawaffe aktivieren. Waffen- und Schildboost verstärken für eine kurze Zeit deren Wirkung, Timeshock legt Schiffe kurzzeitig lahm, der Overload deaktiviert gegnerische Schilde und der Plasmaschild vom Beginn des Artikels macht für eine bestimmte Zeit unverwundbar. Außerdem dürfen Sie Ihr Schiff in drei Sektionen aufrüsten. Wer den Rumpf verstärkt, bekommt zusätzlich Platz für automatische Geschütztürme. Das Upgrade der Flügel ermöglicht eine größere Zahl von Bug-

ZWISCHENSPIELE



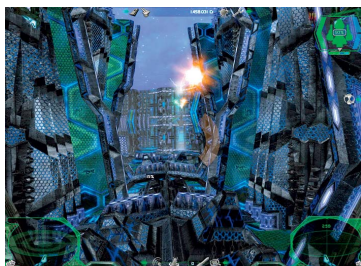
Planetenflug: Sie durchfliegen einen von Lasertürmen gut bewachten Canyon.



Fadenkreuzballerei: Teilweise sehr schwer. Gibt es im Spiel aber gleich zwei Mal.



Flug durch die Waffenfabrik: Dauert sehr lange und hat ein unfaires Zeitlimit.



Stationsangriff: Der Endkampf findet in dieser weitläufigen Raumstation statt.



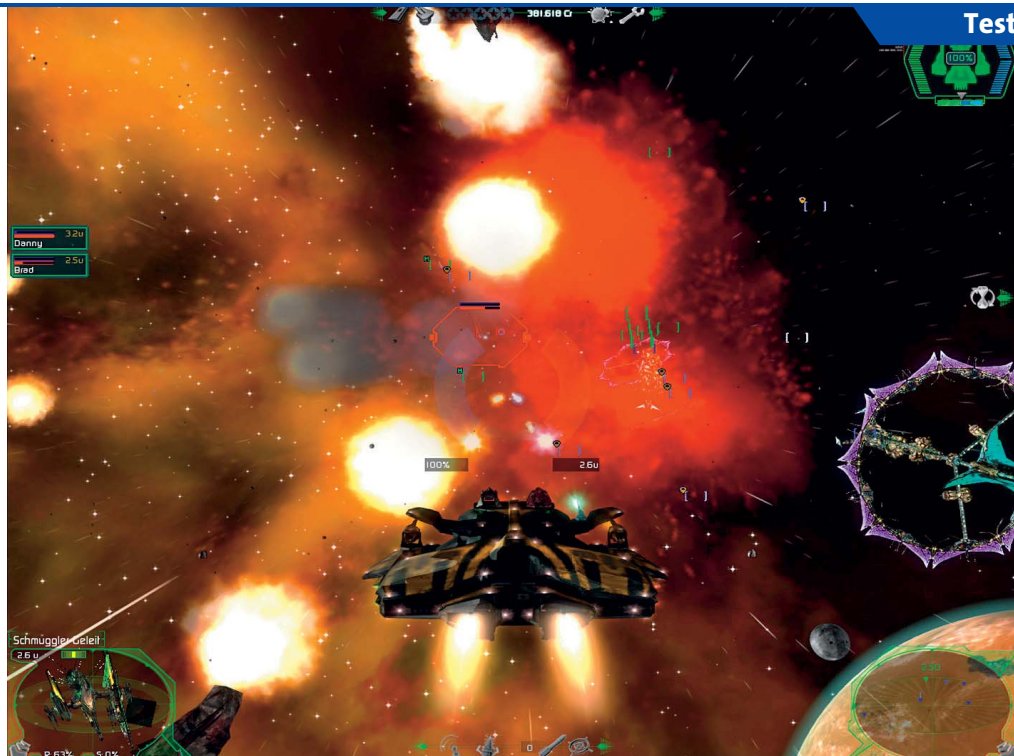
In rund 50 Minuten Zwischensequenzen wird die etwas knappe Geschichte erzählt.



Mit Artefakten rüsten Sie die **drei Sektionen** des Schiffes auf.



Auf den **Stationen** gibt es immer wieder neue Waffen.



Ein **Gegner** explodiert, das **Kopfgeld** dafür wird uns sofort gutgeschrieben. Den nächsten erwischen wir auch gleich. (1024x768)

waffen. Und wenn Sie in die Triebwerke investieren, erhält Ihr Schiff Extraenergie, wodurch sich Waffen und Schilde schneller wieder aufladen.

Perfekte Steuerung

Die eigentlichen Gefechte steuern Sie am besten mit der vor-eingestellten Kombination aus Maus und Tastatur. Per Schub und Gegenschub (über W und S) halten Sie die Feinde auf Schussdistanz, das Visier steuern Sie mit der Maus. Geschossen wird per linker Maustaste, die rechte löst die Plasmawaffe aus. Sehr praktisch: Alle Extra-funktionen wie Karte oder Kommunikation mit den Han-

delstationen rufen Sie auf, indem Sie die Leertaste gedrückt halten und dann die entsprechenden Symbole am Bildschirmrand mit der Maus auswählen. Das klappt ganz hervorragend, genauso wie die Auswahl des Ziels über eine einblendbare Target-Liste: Sie fahren nur mit dem Mauszeiger über das Ziel, und es ist automatisch angewählt. Freunde des Joysticks dürfen natürlich auch mit Steuerknüppel starten. Allerdings wird das Spiel dann etwas schwieriger, weil Sie das Fadenkreuz nicht mehr frei über den Bildschirm bewegen können. Welche Methode die bessere ist, hängt von den eige-

nen Vorlieben ab. Beide Fraktionen werden jedoch die freie Speicherfunktion sehr zu schätzen wissen. Sie können jederzeit überall im Spiel einen Spielstand anlegen. Außerdem speichert **Darkstar One** automatisch vor brenzligen Situationen, die sich im Laufe der Story ergeben.

Volks-Taktik

Die Gegner im Darkstar-Universum entstammen einem von

sechs Völkern. Jedes verfolgt dabei eine andere Kampftaktik: Terraner versuchen ihre Gegner mit abrupten Stopps abzuhängen. Mortok benutzen den Rückwärtsschub, um sich hinter den Spieler zu setzen. Raptoren werfen Minen ab. Oc'to können sehr enge Kurven fliegen. Arrack »teleportieren« plötzlich, und die Thul verfügen über einen Tarnschild, der sie eine kurze Zeit fast unsichtbar



Kreuzer sind äußerst hartnäckig und lösen Ihren Schild binnen Sekunden in Nichts auf.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten profitiert Darkstar One von Arbeitsspeicher, aber auch eine niedrigere Auflösung sorgt für einen kleinen Performance-Sprung.
- 2 Eine verringerte Texturqualität bringt spürbar mehr Frames, die Weltraumstationen sehen aber deutlich schlechter aus.

3 Mehr Leistung durch weniger Schatten – in den rasanten Schlachten fällt das nicht auf.

CHECKLISTE

4,4 GByte Speicherplatz
1,4 GHz Prozessor
256 MByte RAM
DirectX-7-Karte
DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

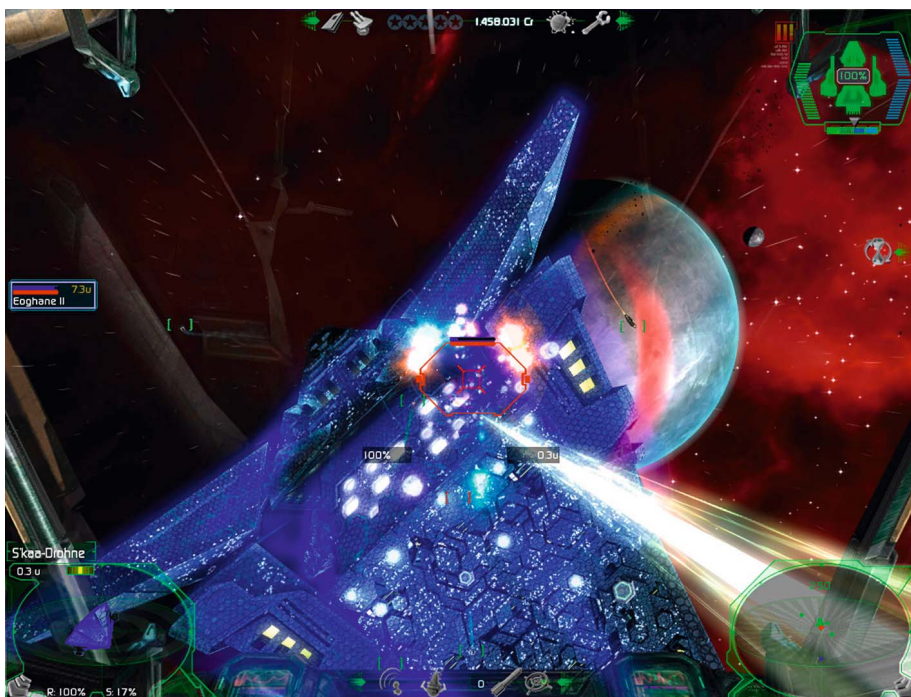
MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel										
			Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT	
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ^a										
		1024x768 ^b										
	2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 ^a										
		1280x1024										
1024 MBYTE	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024										
		1600x1200										
	1,4 GHz	1024x768 ^a										
		1024x768 ^b										
1024 MBYTE	2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 ^a										
		1280x1024										
	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024										
		1600x1200										

1) Niedrige Details: »Grafische Qualität« auf Niedrig, Schatten »Aus«

2) Mittlere Details: »Grafische Qualität« auf Mittel

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Vor dem Raumschiff der Skaa (das große blaue Ding) nehmen wir via Plasmastrahl die attackierenden Dronen unter Feuer.

macht. Allerdings kann man den Energieschweif sehen, den das Schiff hinter sich herzieht. Einige von diesen Taktiken verwenden auch die Piratenbosse, die auf Sie warten, wenn Sie eine komplette Gang ausgenommen haben. Wo deren Verstecke liegen, erfahren Sie an den Infoterminals in den Raumstationen. Für jede erledigte Banditenbande bekommen Sie eine sogenannte Geheimdienstwaffe. Das sind besonders effektive Varianten der normalen Kanonen, die man auf keiner Station kaufen kann.

Handel ohne Wert

Wer es nicht so actionlastig mag, kann auch mit Handel und Schmuggel zu Geld kommen. Allerdings ist das deutlich

weniger ertragreich, dadurch erheblich mühsamer und weniger spaßig. Auch das Sammeln von Erz sorgt eher für ein müdes Gähnen, weshalb Sie sich das Geld für einen entsprechenden Sammler auch ganz locker sparen können.

Und noch was aus der Rubrik: »Nicht so gut«: Die Rede ist von den fünf Zwischenspielen, die sie im Lauf der Haupthandlung absolvieren müssen (siehe Extrakasten). Die sind allesamt weder sonderlich spannend noch gut inszeniert. Der Flug durch eine Waffenfabrik nervt sogar richtig, bei dem Sie urplötzlich auch noch ein ultraknappes Zeitlimit unter Druck setzt. Zum Glück hat man diese Szenen relativ schnell absolviert. Ebenfalls schade: Die Sto-

ry hat ein abruptes und unbefriedigendes Ende. Hier sollte Ascaron unbedingt mit einer Missions-CD nachlegen.

Lecker bunt

Optisch wirkt **Darkstar One** sehr bunt und lebt von den schicken Explosionen. Die Zwischensequenzen wurden professionell geschnitten und sind teilweise

DANIEL MATSCHJEWSKY danielm@gamestar.de

Als waschechter Freelancer-Fan habe ich mich in **Darkstar One** sofort wohl gefühlt. Knackige Action im bunten All, die brillant einfache Steuerung und die Schiff-Aufrüsterei samt Rollenspiel-Elementen motivieren mich stets. Klar, es gibt kleinere Macken wie die immer gleichen Fleißaufträge. Aber, hey ich bleibe trotzdem dabei. Ich will wissen, wie es weiter geht. Ich will das nächste Artefakt finden. Ich will Spaß! Und genau den bietet **Darkstar One**. Pur.



»Freelancer 2 kommt nicht? Egal!«

sogar sehr witzig. Allerdings sehen die Raumstationen in einem Sektor stets gleich und wenig spektakulär aus. Nur wenn Sie zu einem anderen Volk fliegen, ändert sich auch die Architektur. Dafür ist der Klangteppich bombastisch. Außerdem erkennen Sie schon an den Orchesterklängen, ob Gegner in der Nähe sind. Für die Helden Kayron und Eona hat Ascaron Profisprecher verpflichtet, die ansonsten Kate Winslet und Christian Slater synchronisieren. Die Nebenrollen sind allerdings nicht so gelungen und klingen teilweise bemüht. **GUN**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E59

DARKSTAR ONE WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER	Ascaron / Ubisoft	RELEASE (D)	18.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

Freelancer (84, GS 04/03) Rasante, unkomplizierte Weltraum-Action.
X3 Reunion (62, GS 01/06) Überkomplizierte Weltraum-Handels-Simulation

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1.800+ AMD	XP 2.200+ AMD	XP 2.800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
Geforce 7800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ buntes Weltall + positive Farben - Stationen gleich	8 / 10
SOUND	+ Profisprecher + satter Sound - Nebenrollen mau	9 / 10
BALANCE	+ in die Story gebettetes Tutorial - Zwischenspiele zu schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges und sehr sympathisches Weltraum-Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Steuerung mit wenigen Tasten und Maus	10 / 10
UMFANG	+ 300 Sonnensysteme - Story nach rund 15 Stunden vorbei	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Spezialaufgaben + Bonusmissionen - Wiederholungen	8 / 10
KI	+ jede Rasse hat eigenes Kampfverhalten + clevere Begleiter	8 / 10
EXTRAS	+ Schiff an eigener Spielweise anpassbar + Plasmawaffe	9 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Helden + episch - Ende unbefriedigend	9 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHNELLE UND KNALLIG BUNTE ACTION-BALLEREI.



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich habe **Darkstar One** von der ersten Sekunde an geliebt und das hat sich bis zum Schluss nach rund 15 Spielstunden nicht geändert. Obwohl es immer wieder Momente gab, in denen ich die Maus am liebsten in den Monitor gepfeffert hätte. So reißen einen die fünf Minispiele immer wieder aus der Weltraumoper. Schade außerdem, dass das Universum im Prinzip überall gleich aufgebaut ist.

Aber mit diesen Mankos kann ich gut leben. Denn die Schlachten sind extrem rasant und machen einen Heißenspaß. Vor allem die Maus-Tastatur-Steuerung ist genauso eingängig wie präzise. Ich liebe es, das All nach neuen Artefakten zu durchforsten und auf die einträgliche Kopfgeldjagd zu gehen. Von diesem tollen Spielkonzept will ich noch mehr – und zwar bald.



»Bunt und bombastisch«