

Es leuchten die Sterne

DARKSTAR ONE

Der Weltraum glüht, Laser zischen durch das Vakuum – Darkstar One hat endlich Starterlaubnis. Wir sind Probe geflogen.

Darauf haben wir lange gewartet: Die voll spielbare Preview-Version des Weltraumspiels **Darkstar One** hat den Lichtsprung von Ascarons Mutterbasis in Gütersloh (dort umkreist sie derzeit noch den Beta-Orbit) nach München (dort umkreisen wir den Orbit) geschafft. Der verantwortlich Redakteur versinkt daraufhin scheinbar in einem schwarzen Loch, denn er wird nicht mehr gesehen. Doch dann taucht er wieder auf; nach Wochen ohne Schlaf, dafür mit umso mehr Spaß berichtet er aufgeregt von seinen spannenden Abenteuern in einer nicht mehr allzu weit entfernten Galaxie...

Zwielicht im All

Ein klarer Fall von dumm gelaufen. Eigentlich wollten wir nur

aus Nettigkeit die beiden Händler bei der Übergabe von Waren tief im All beschützen. Doch wir hätten wissen müssen, dass die zwielichtigen Typen ein krummes Ding vorhaben. Die Kerle werden erwischt, schieben uns die Schuld zu, und urplötzlich haben wir es mit jeder Menge Feinden zu tun, die uns und der **Darkstar One** an den Hyperantrieb wollen. Der knifflige Kampf gegen übermächtige Gegner ist nur eine Nebenaufgabe, die mit der Haupthandlung nichts zu tun hat. Darin müssen Sie als Kayron Jarvis das Geheimnis um den Mord an Ihrem Vater aufklären. Als wäre das nicht schon genug, bedroht eine Cyborg-Rasse namens Thul die komplette Galaxie, und dann ist da noch die schöne, aber nicht ungefährliche Eona,

die Kayron schon sehr früh auf seinen Reisen begleitet.

Ein Mann, ein Schiff

Wie, es existiert nur ein einziges Raumschiff? Wo ist denn der genreübliche Mega-Fluggpark? Den gibt es nicht. Stattdessen individualisieren Sie stets Ihren Raumer und passen ihn an Ihre Spielweise an. Fast so wie einen Charakter in einem Rollenspiel. Dazu erbeuten Sie Artefakte, die kreuz und quer über die Galaxis verstreut sind. Praktischerweise zeigt eine jederzeit aufrufbare Raumkarte an, wo sich diese Kostbarkeiten im bereits erforschten Kosmos befinden. Einmal gefunden (gern liegen sie im Innern von Asteroiden), sammelt Ihr Schiff die Upgrades automatisch ein. Was Sie damit machen, bleibt ganz Ihnen

überlassen. Sie können den Antrieb ausbauen oder Panzerung, Schilde und Wendigkeit verbessern. Dabei »wächst« das Schiff und hat so mehr Platz für technischen Schnickschnack. Je nach Spielweise können Sie Lasertürme installieren, die automatisch Gegner unter Feuer nehmen. Oder Sie bauen deutlich effektivere Megablaster ein, die Sie selbst bedienen. Natürlich gibt's auch Raketenwerfer, für die müssen Sie die Munition aber immer wieder auf Handelsstationen teuer nachkaufen.

Prima Plasma

Neben den »normalen« Waffen verfügt die **Darkstar One** über eine Sonderwumme, den Plasmawerfer. Klingt unspektakulär, ist im ganzen Weltraumgenre aber einzigartig. Denn im Prinzip verbirgt sich dahinter ein System von Sonderfähigkeiten, wie man sie sonst eigentlich nur aus Action-Rollenspielen kennt. Durch die aufgesammelten Artefakte schalten Sie über einen Technikbaum immer neue Fähigkeiten frei. Der Waffenboost etwa sorgt für schnellere Aufladung der Energiewaffen, nach mehreren Aufwertungen wird aber auch der angerichtete Schaden höher.



Auf den schmucken Stationen gibt's jede Menge Aufträge.



Für erledigte **Piraten** erhalten Sie ein gutes Kopfgeld.



Sehr gut zu erkennen: An diesem **Transporter** hängen außen die **Container**, in denen sich seine karperbare Fracht befindet.



Artefakte, mit denen Sie Ihr Schiff aufrüsten, verbergen sich meist tief im Innern von Asteroiden.

Der EMP-Strahl deaktiviert gegnerische Waffensysteme, und per Timeshock legen Sie für eine kurze Zeit alle Feindschiffe lahm, die dann mehrere Sekunden lang hilflos im All taumeln.

Komfort mit Knüppel

In den Monaten seit unserer letzten Preview in Ausgabe 02/2006 hat sich in Sachen Bedienung einiges getan. So funktioniert jetzt zum Beispiel die Steuerung per Joystick sehr gut. Ob man lieber per Maus und Tastatur spielt, liegt vor allem an den eigenen Vorlieben. Die Maus-Methode hat den Vorteil, dass man das Fadenkreuz frei über den Bildschirm bewegen kann und dadurch Gegner in Sichtweite schneller abballert. Per Stick sind Sie dafür wendiger und holen Feinde schneller wieder ins Visier. Wir haben beides probiert, einen Favoriten konnten wir bislang nicht ausmachen. Echte Nachteile hat man aber bei keiner der beiden



Viel Farbe im All. Doch in der Hektik der Schlachten hat man kaum Zeit, die **fetten Explosionen** wie diesen Feuerring zu genießen.

Varianten. Generell hat sich das Team um Daniel Dumont viel Mühe gegeben, dem Spieler das Leben leicht zu machen. So können Sie jederzeit eine Zeitbeschleunigung aktivieren, um lange Flugzeiten zu vermeiden. Auch dass man in vorherigen Versionen den Sprungantrieb erst sehr weit weg von Planeten aktivieren konnte, wurde entfernt. Und, dafür sind wir den Entwicklern besonders dankbar: Man kann jederzeit und

überall speichern. Außerdem legt **Darkstar One** automatisch vor und nach brenzligen Situationen Spielstände an. Und wenn's doch mal zu knifflig werden sollte, können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad auf »Ganz leicht« und auch wieder zurückstellen. Damit hatten wir in der Betaversion nicht die geringsten Probleme, auch größere Gefechte zu überstehen.

Stimmen von der Titanic

Optisch spielt **Darkstar One** mit seinem freundlich in Szene gesetzten Weltall in der ersten Liga. Aber auch die Zwischensequenzen, in denen die Geschichte um Kayron, die Thul und sexy Eona fortgesetzt wird, sind professionell geschnitten

und vertont. Eonas Stimme dürfte ihnen bekannt vorkommen und löst Erinnerungen an Schiffskatastrophen ganz anderer Art aus: Ulrike Stürzbecher verhalf mit ihrer frischen Art schon Kate Winslet in Titanic zu einem akustischen Sympathiebonus. Das klappt auch bei Kayrons Co-Pilotin ganz hervorragend. Kayron wird von Sven Hasper gesprochen, der ansonsten Christian Slater zu gutem Deutsch verhilft.

Derzeit tut das Entwicklerteam um Daniel Dumont noch den Schwierigkeitsgrad. Außerdem läuft momentan ein großer externer Betatest. Bereits im nächsten Monat soll die **Darkstar One** auf schon zum Jungfernflug abheben. **MIC**



Schön gemachte und exzellent vertonte Zwischensequenzen: Die **schnuckelige Eona** bewundert die Bordtechnik und natürlich auch Kayron, den Hauptcharakter des Spiels.

DARKSTAR ONE

mick@gamestar.de

Genre: Weltraumspiel
Termin: 11. Mai. 2006

Entwickler: Ascaron / Ubisoft
Status: zu 90 % fertig

Mick Schnelle: »Darkstar One habe ich von der ersten Minute an mit Begeisterung gespielt. Die Geschichte entwickelt sich prächtig, die Sprachausgabe klingt edel, die Steuerung funktioniert hervorragend, und das Wichtigste: Alles klappt herrlich unkompliziert. Selbst nach etlichen Stunden ist mir keine Ecke oder Kante aufgefallen. Nach der Enttäuschung mit dem aktuellen X, endlich mal wieder ein gutes Weltraumspiel. Ich kann den Test kaum erwarten.«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK D152**