



Schmucke Kriegsflotte: Die Darkstar One (hinten) gibt einem Megakreuzer der Terraner Geleitschutz.



Einige Missionen spielen auf Planetenoberflächen.



Raumtore dienen als Sprungpunkte zwischen den Systemen.

Eins fürs All

DARKSTAR ONE

Die Ascaron-Weltraumwerft macht Überstunden mit dem einen Ziel: Das mit Abstand schönste und spannendste Universum der Spielgeschichte auf Ihre Festplatte zu beamen.

Harte Zeiten für Raumschiff-Fans: **Freelancer 2** wird es nach der Schließung von Digital Anvil wohl nicht mehr geben. **X3 Reunion** enttäuschte auf ganzer Linie. Und doch gibt es Hoffnung: Ascaron lässt die Maschinen der **Darkstar One** gerade probelaufen. Ein schönes, großes und abwechslungsreich bevölkertes Universum soll der Entdeckung harren. Garniert mit einer spannenden Science-Fiction-Story könnte das All-Epos von **Port Royale**-Schöpfer Daniel Dumont ballerfreudigen Piloten den Weg zu den Sternen weisen.

Randale am Rand

Die Thul sind Rabauken! Die fiese Alien-Rasse wohnt zwar nur irgendwo in den Randbezirken

der Galaxis. Das hindert die Brüder aber nicht daran, harmlose Transporter zu überfallen. Allerdings erst seit Kurzem, davor waren die Burschen friedlich. Das findet auch der Große Rat (eine Art intergalaktische UNO) seltsam. Aber wie es solchen Organisationen eigen ist, zerstreitet man sich völlig, statt das Problem zu lösen. So droht gerade ein galaxisweiter Krieg, als Kayron Jarvis, der Held des Spiels auf den Plan tritt. Der will eigentlich nur den Mörder seines Vaters finden. Doch wie das bei Helden so üblich ist, stolpert er binnen kürzester Zeit zwischen alle Fronten. Und nur er kann den galaktischen Frieden wieder herstellen. Also macht sich Kayron im väterlichen Raumschiff auf Achse. Ein rund

400 Sonnensysteme umfassen des Universum bildet den Rahmen für die Suche nach der Wahrheit. Die Story stammt aus der Feder der Autorin Claudia Kern; die ist **Perry Rhodan**-

Fans bestens bekannt. Auch für die Heftroman-Reihe **Maddrax** steuert sie immer wieder originelle und gut geschriebene Romane bei. So versteckte sie etwa in einem Band 100 Anspielun-



Die Mortoks (rechts) sehen ein bisschen aus wie die Narn aus Babylon 5.

gen auf **Star Trek**, ein anderes Mal variierte sie das **Moby Dick**-Thema mit einem mutierten, weißen Riesen-Maulwurf.

Jagd auf den Kreuzer

Ganz wichtig ist dem Team um Daniel Dumont, dass die Aufträge und die Hintergrundgeschichte eng miteinander verwoben sind. Größere Handlungsstränge bestehen aus etlichen Einzelmissionen, wie etwa im Fall des geheimen Feindschiffs: Kayron bemerkt auf einem Erkundungstrip merkwürdige Energieanomalien in einem Asteroidenfeld. Noch während er darüber rätselt, wird er beschossen. Er muss zur Heimatbasis fliehen. Dort erfährt er, dass die Anomalien von einem getarnten Thul-Kreuzer stammen, den man nur mit einem speziellen Detektor aufspüren kann. Mehrere Missionen lang jagt Kayron dem Ding nach. Als er es nach einer großen Raumschlacht endlich ergattert hat, geht es erst richtig los: Mit dem Scanner spürt unser Held Tarngeneratoren auf, die zerstört werden wollen. Erst dann legt er sich in einem riesigen Gefecht mit dem übermächtigen Kreuzer an.

Völker-Schlachten

Während Ihrer Reisen durch das All stoßen Sie im Laufe der Handlung auf insgesamt sechs Völker. Die unterscheiden sich nicht nur rein optisch durch die Form ihrer Raumschiffe voneinander. Alle haben auch einen eigenen Kampfstil. Terraner etwa benutzen gern Ihre Bugwaffen und versuchen den Feind auszu-



Das Interface in den Gefechten wird vom Team um Daniel Dumont derzeit optisch noch verschönert.

manövrieren. Die Mortok schießen mit ihren Geschütztürmen in alle Richtungen und können dank Schubumkehr urplötzlich die Richtung wechseln. Raptoren sind Experten in Sachen schnell feuern, zielsuchender Raketen. Die Octo greifen immer frontal an und werden dabei von Dronen unterstützt. Die Arrack springen dank Raumverzerrung plötzlich von einer Position zur anderen. Die Thul schließlich verfügen über effektive Tarnschilde. Zum Feuern müssen sie die aber (das kennt man ja von **Star Trek**) abschalten.

Hilfe aus dem Parallelraum

Während Sie mit Kayron Jarvis immer tiefer in die Story eindrin-

gen, haben Sie ausreichend Zeit, sich mit Ihrem Raumschiff zu beschäftigen. Das beherbergt nämlich eine geheime Alientechnologie. Nach und nach finden Sie immer neue Artefakte, mit denen Sie den Raumer aufrüsten. Flügel, Rumpf und Antrieb lassen sich so stufenweise verbessern. Rund 100 dieser Upgrades sollen Sie im **Darkstar**-Universum finden können. Auf einige stoßen Sie fast automatisch, während Sie Missionen erfüllen. Andere sind besser versteckt und werden deshalb nur von eifrigen Forschern aufgestöbert. Haben Sie ein neues Artefakt gefunden, müssen Sie ein Mutterschiff aus einer Parallelgalaxie herbeirufen. Erst dort lässt sich der neue Gegenstand in den eigenen Raumer einbauen.

Joy mit Stick

Als uns Entwicklungschef Daniel Dumont **Darkstar One** im September für Ausgabe 11/05 das erste Mal zeigte, konnte man das

Raumschiff nur mit Tastatur und Maus steuern. Jetzt ist es offiziell: Es wird auch eine Joystick-Steuerung geben. Das werden vor allem **Wing Commander**- und **X-Wing**-erprobte Veteranen zu schätzen wissen, für die echtes Fluggefühl erst mit einem Flightstick samt Schubkontrolle aufkommt. Für Spielkomfort soll die Speicherfunktion sorgen. Wie gewohnt können Sie auf Stationen den Spielstand sichern; vor brenzligen Situationen wie großen Raumschlachten speichert das Spiel aber auch automatisch. »Maximal fünf Minuten Spielzeit sollen zwischen zwei Sicherungspunkten liegen«, so Daniel Dumont.

Optisch wird **Darkstar One** gerade noch mal überarbeitet. Vor allem das Cockpit und das komplette Interface verschönert das Team im Moment. Der Veröffentlichungstermin ist noch vage: Auf eine genauere Angabe als 1. Quartal 2006 will sich Ascaron nicht festlegen. MIC



Die Schiffe der Arracks sind sehr bunt und fantasievoll aufgebaut.

DARKSTAR ONE

Genre: Weltraumspiel
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Ascaron
Status: zu 90% fertig

Mick Schnelle: »Hurra, es wird eine Joystick-Steuerung geben! Dadurch ist den Weltraumschlachten Wing-Commander-Pilotenflair fast schon sicher. Auf die Story der von mir hoch geschätzten Claudia Kern bin ich schon mächtig gespannt. Spannende Science-Fiction gab's schon lange nicht mehr. Und das farbigste All sieht einfach klasse aus. Wenn's doch schon Frühjahr wäre!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK IM108