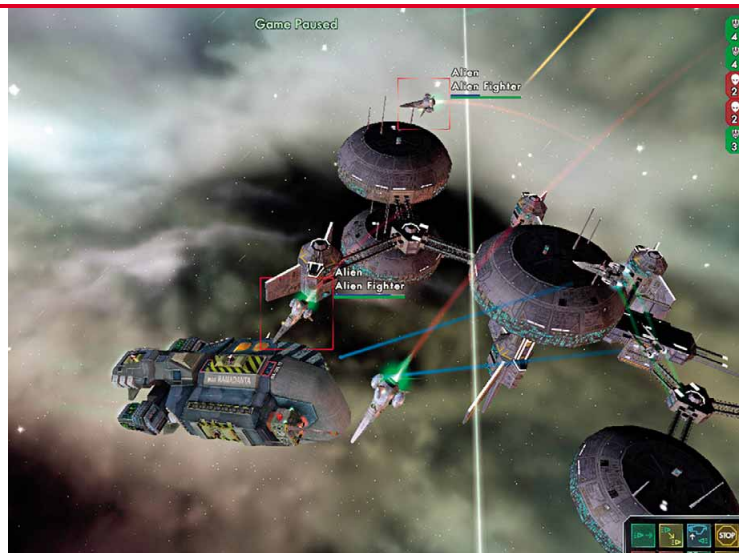




Die Söldner setzen ihre Spezialtalente ein – man sieht's an den Symbolen um ihre Jäger.



Die Außerirdischen attackieren einen Militärposten (rechts), wir greifen ein.

Pelztiere im Weltraum

STAR WOLVES 2

Nach 16 Monaten Pause kehren die Sternenwölfe zurück. Und bringen eine ganze Galaxis mit, in der Sie sich als Edelleute oder Marodeure verdingen – je nachdem, welche Entscheidungen Sie treffen.

Freiheit für die Wale, äh, Wölfe! Das ist das Motto des Echtzeit-Taktikspiels **Star Wolves 2**. Darin führen Sie wie im Vorgänger interstellare Söldner in Raumschlachten, diesmal aber mit mehr spielerischer Freiheit. Sie haken nicht mehr nur Haupt- und Nebenmissionen ab, sondern dürfen die Galaxie auf eigene Faust erkunden. Wir haben uns ins Söldnerleben gestürzt und geprüft, welche Vor- und Nachteile diese galaktische Spielweise hat.

Mit Mutti gegen Aliens

Star Wolves 2 knüpft nahtlos an die Handlung des ersten Teils

an: Aliens dringen durch geheimnisvolle Portale ins Sternreich der Menschheit ein, die imperiale Flotte führt einen verzweiferten Abwehrkrieg. Mitten in diesem Chaos verdingen Sie sich als Söldnerführer: An Bord eines Mutterschiffs schippern Sie mit bis zu sechs Kämpfern durchs All. Jeder Recke sitzt in einem Jäger, den Sie – genau wie das Mutterschiff – mit Waffen und Systemen (Schilden etc.) ausrüsten. Durch Siege sammeln die Piloten Erfahrung, mit der Sie ihre Talente verbessern – darunter etwa die Zielgenauigkeit mit Laserwaffen. In **Star Wolves 2** beför-

dern Sie so auch die Pilotinnen des Mutterschiffs, damit der Pott schneller und tödlicher wird. Im Verlauf des Spiels treffen Sie zudem neue Recken, die Sie rekrutieren dürfen. Weil deren Ausrüstung allerdings viel Geld kostet, müssen Sie erstmal für Einnahmen sorgen.

Geld für Wölfe

Ihre Sterntaler verdienen Sie in **Star Wolves 2** mit dem Verkauf von Kampfbeute und dem Erfüllen von Aufträgen. Bei Letzteren gibt's Haupt- und Nebenquests. So holen Sie zu Beginn des Spiels Ihr neues (und deutlich hübscheres) Mutterschiff

beim Händler ab, der Sie auch gleich um einen Gefallen bittet: Sie sollen Frachtgut aus einem nahen System zu ihm bringen. Zugleich funkt die örtliche Militärstation um Hilfe: Aliens greifen ein Nachbarsystem an. Nehmen Sie den Nebenauftrag des Händlers an, oder kämpfen Sie im Storyeinsatz gegen die Invasoren? Weil Nebenquests Waffen, Geld und Erfahrung bringen, lohnen sich solche Abstecker. Die Story-Mission dürfen Sie beliebig lange aufschieben.

Auswahl mit Taktik

Ein Glimmerlicht von **Star Wolves** war das brillante Missionsde-

DER PREIS DER FREIHEIT

In **Star Wolves 2** dürfen Sie die Galaxis auf eigene Faust erforschen, das Mutterschiff ist stets in Bewegung. Das weckt den Forscherdrang, hat aber auch Nachteile.



Sprungtore verbinden die Systeme. Nachteil: Sie müssen lange Reisezeiten zurücklegen.



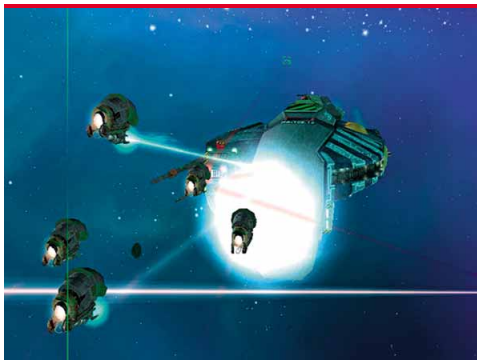
Auf Raumstationen bekommen Sie Ausrüstung und Aufträge – darunter viele öde Patrouillen.



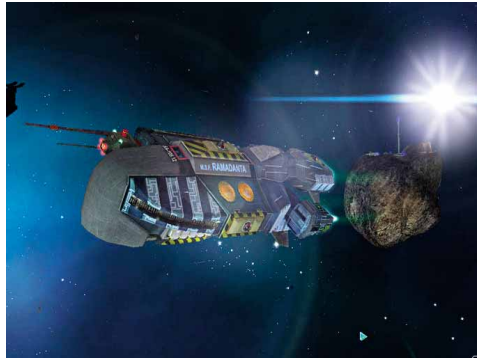
Während des Flugs empfangen Sie Nachrichten über aktuelle Ereignisse und Aufträge – cool.



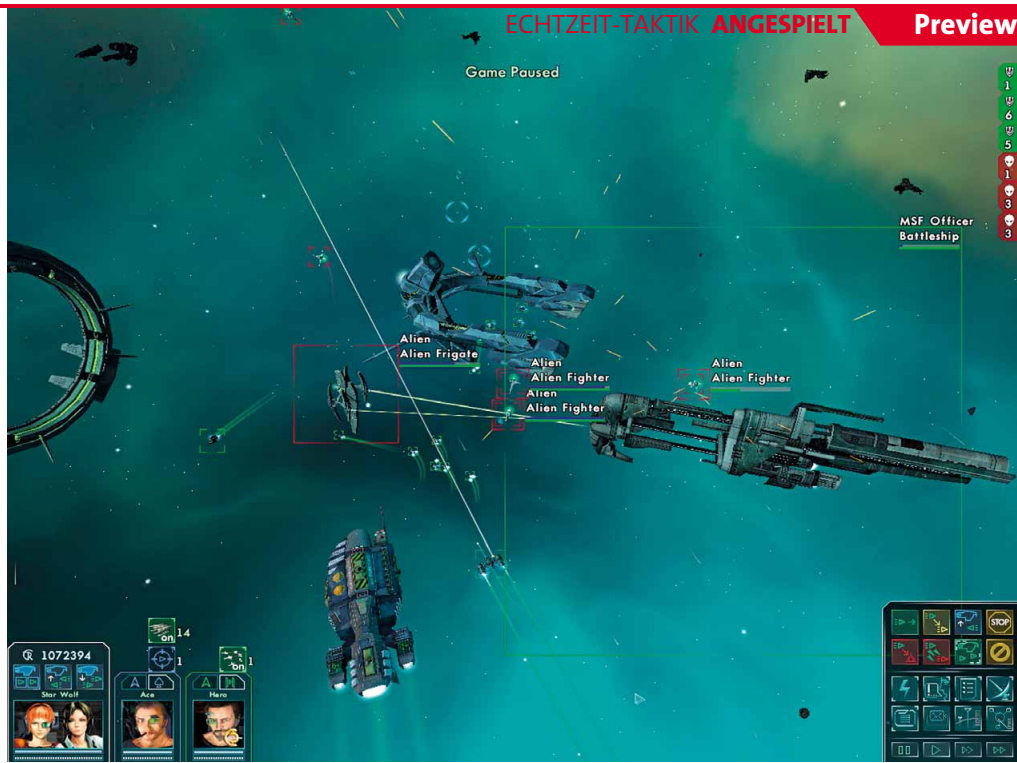
Wer Piraten und Berserk-Jäger bekämpft, kann Kopfgelder einfordern – ein nettes Zubrot.



Die Berserks aus dem ersten Teil sind wieder mit dabei.



Das Mutterschiff zeigt, wie schön die Schiffsmodelle sind.



Gemeinsam mit einem Militärkreuzer kämpfen die Mietsoldaten gegen eine Alien-Fregatte, die ein Sprungtor bewacht.

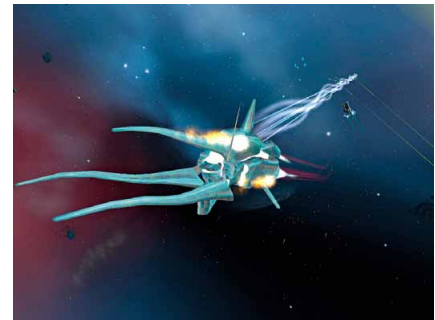
sign, der zweite Teil steht da nicht zurück. So müssen Sie moralische Entscheidungen treffen, die weitreichende Folgen haben: Sind Sie lieber der freundliche Helfer oder der fiese Pirat? Beispielsweise können Sie die Fracht des Händlers stehlen und verkaufen. Dann jagt Sie der Krämer allerdings zum Teufel. Wer die Waren brav liefert, verdient weniger Geld, bekommt vom Empfänger aber weitere Aufträge. Auch die Storymissionen sollen Sie vor solchen Entscheidungen stellen. Im Spielverlauf schließen Sie sich sogar einer von drei Fraktionen an, was die Handlung beeinflusst. Zu Beginn ist das Ziel je-

doch noch klar: Sie helfen dem Militär, die Aliens zu erledigen. Weil die Kreaturen verbissen kämpfen, müssen Sie in den Raumschlachten auch die Spezialfähigkeiten Ihrer Piloten einsetzen, darunter besonders schnelle Raketensalven. Weil Sie diese Talente nicht beliebig oft nutzen dürfen, müssen Sie ihren Einsatz genau timen. Dieser taktische Tiefgang ist ebenfalls eines der Glanzlichter der **Star Wolves**-Reihe.

Dann lieber unfrei...

Dass **Star Wolves 2** sich bis hierhin nur wenig vom Vorgänger unterscheidet, ist kein Problem – denn der war großartig. Die

größere Freiheit wirkt sich jedoch deutlich aufs Spielgefühl aus. Durch Sprungtore reist das Mutterschiff von Sonnensystem zu Sonnensystem und dockt an Raumstationen an, um dort zu handeln oder neue Aufträge abzuholen. Das weckt den Entdeckerdrang: Es ist verlockend, die Galaxis zu erkunden. Allerdings bringt das offene Universum zwei Nachteile mit sich. Reisezeiten sind lang und öde; trotz vierfacher Zeitbeschleunigung dauert es fünf ereignislose Minuten, ein System zu durchfliegen. Zudem bieten viele Raumstationen nur zufallsgenerierte 08/15-Quests an, unter anderem müssen Sie minutenlange Patrouillen fliegen. Abgesehen von diesen Schwächen geht die Motivation aber



Die Aliens nutzen auch organische Schiffsformen.

in Ordnung: Die Sammelsucht nach dickeren Schiffen, effektiveren Waffen und besseren Talenten motiviert tagelang zum Weiterspielen. Nur das offene Universum muss der Entwickler Xbow Software noch sinnvoller füllen. Alternativ sollte er statt der Wölfe vielleicht doch lieber die Wale befreien... **GR**



Jeden Raumjäger Ihrer Söldnertruppe rüsten Sie mit Kanonen, Raketen und Systemen aus.

STAR WOLVES 2

micha@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: August 2006

Entwickler: Xbow Software / Frogster
Status: zu 95% fertig

Michael Graf: »Star Wolves gehörte für mich zu den Geheimtipps des letzten Jahres, nicht zuletzt dank der exzellenten Missionen. Der zweite Teil wird diese Stärke erben: In den Storyeinsätzen stimmt die Abwechslung, der feine Mix aus Rollenspiel-Anleihen und verzweigter Handlung motiviert wieder zum Weiterspielen. Schwach sind hingegen die öden, zufallsgenerierten Nebenquests. Ich hoffe, dass die Entwickler nicht die ganze Galaxis mit solchen Reißbrett-Aufträgen füllen – sonst wird's extrem dröge, die Systeme zu erkunden. Enttäuschend auch, dass die KI erneut unter Aussetzern leidet, zumindest in dieser Version. Trotzdem kann ich mich dem Suchtstrudel nach neuer Ausrüstung kaum entziehen. Deshalb hebe ich auch mit Star Wolves 2 wieder ab.«

POTENZIAL GUT



- DVD:
- Video-Special
- Demo



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK **G168**



- AUF DER GAMES CONVENTION:
- Anspielen ab 12 Jahren
- Anschauen ab 12 Jahren