

Alles, außer irdisch

# STAR WOLVES 2

Es war einmal vor langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten... nein, keine Panik, jetzt kommt kein Krieg der Sterne. Obwohl es auch hier um Sterne und jede Menge Krieg geht.

**S**chluss mit dem Fronturlaub! Die hartgesotenen Söldner der Star-Wolves-Truppe melden sich zum Dienst zurück. Erneut starten die Raumkrieger in taktische 3D-Gefechte und extrem spannende Missionen. Dabei hören sie nur auf ein Kommando: Ihres.

## Wölfe im Gefecht

Wir erinnern uns: Vor gut einem Jahr erlebten die Star Wolves das Abenteuer ihres Lebens, als sie zwischen die Fronten eines interstellaren Krieges zwischen Aliens und drei Großkonzernen gerieten. Was dann folgte, war ein Paradebeispiel für hochgradig packendes Missionsdesign. Stets und ständig passierte etwas Unerwartetes auf den Echtzeit-Schlachtfeldern mitten im All. Piratenangriffe, Evakuierungen von Flüchtlingen, Rettung vermisster Soldaten, die Aufgaben wechselten häufig im Minutentakt. Wie in einem Rollenspiel hinterließen besiegte Gegner bessere Waffen und Schiffsupgrades. Für Teil 2 halten die russischen Entwickler von Xbow Software am bewährten Konzept fest. Neben

einer neuen Story gibt's vor allem zahllose Veränderungen im Detail. So dürfen Sie den Söldnertrupp völlig frei im Universum herumreisen lassen. In Teil 1 bestimmten noch die Missionen, wo es lang ging. Diesmal reisen Sie auch ohne speziellen Auftrag in fremde Systeme. Dort erwarten Sie neuerdings zufallsgenerierte Quests, die Sie dazu nutzen, Extrageld zu verdienen, das Sie in die Verbesserung von Waffen und Schilden investieren. Ist eine Aufgabe zu schwer, absolvieren Sie eben so lange Zusatzquests, bis Ihre Leute gut genug ausgerüstet sind.

## Vier Neue

Im Vorgänger gab es nur sechs Söldner bei den Star Wolves. In Teil 2 warten vier weitere Charaktere darauf, angeheuert zu werden. Bryna, Bavard, Joker und K.T. stoßen im Laufe der Handlung zum Team. Dabei steht die Entwicklung dieser Charaktere (und der Kernmannschaft aus Teil 1) wieder im Mittelpunkt. Für Siege erhalten die Piloten Skillpunkte, die Sie in neue Fähigkeiten investieren. Hauptheld Ace etwa kommt



Keine Panik: Die Raumschlachten in 3D sehen etwas verwirrend aus, steuern sich aber gut.

dadurch in den Genuss des Scharfschützenschusses, mit dem er ein komplettes Schiff mit einem Treffer zerlegt. Allerdings können Sie diese »Superkräfte« nur ein einziges Mal pro Schlacht einsetzen.

Sie sehen es auf den Bildern: Optisch hat sich so gut wie nichts geändert. Nach wie vor durchpflügen nett texturierte Raumschiffe das All oder vergehen in schicken Explosionen. Spektakulär sieht das aber nicht aus. Dafür soll die reichlich gewöhnungsbedürftige Steuerung vor allen in den unübersichtlichen Menü optimiert werden. Zu sehen gab es davon allerdings noch nichts. Bereits im August starten die Star Wol-



Zwischen den Kämpfen leveln Sie Ihre Piloten auf.

ves zu ihrem neuen Abenteuer. Und manchmal ist die Welt auch gut. Denn wer jetzt Lust auf das spannende Original bekommen hat: Das erste **Star Wolves** liegt den DVD-Versionen dieser GameStar-Ausgabe als Vollversion bei. 



Ein voll ausgerüsteter Großraumer ist ein nicht zu unterschätzender Gegner.

## STAR WOLVES 2

Genre: Weltraum-Taktik  
Termin: August 2006

Entwickler: Xbow Software / Frogster  
Status: zu 90% fertig

**Mick Schnelle:** »Star Wolves 2 wirkt auf mich eher wie Star Wolves 1.5. Vor allem an der Grafik hat sich nur wenig getan. Das muss aber nichts Schlechtes sein, denn wenn die Missionen so spannend wie im ersten Teil sind, werde ich mich trotzdem wieder mit Vergnügen ins Gefecht stürzen. Allerdings nur dann, wenn nicht wieder wie beim Vorgänger oft Raumschiffe aneinander hängen bleiben.«



► DVD: Vorgänger als Vollversion auf DVD