

All inclusive

DARKSTAR ONE

Im sonst so beschaulichen Güterslosh entsteht eine neue, wilde Galaxis: vollgestopft mit mysteriösen Artefakten, aggressiven Aliens und jeder Menge Balleraction.

Neulich in der Redaktionsbasis: »Darkstar One an Raumschiff GameStar. Erbitten Landeerlaubnis. Haben Chefentwickler Daniel Dumont an Bord, der euch sein neues Weltraumspiel präsentieren will.« – »Landeerlaubnis erteilt. Aber nur, wenn wir auch ein Vi-

deo machen dürfen.« – »Roger, wir beamen Daniel jetzt zu Euch rüber.« Kaum eingetroffen, tauchte die tapfere Redakteursbesatzung schon ins **Darkstar**-Universum ein. Und erlebte wilde Raumgefechte, Piratenangriffe und spektakuläre Tiefflüge durch verwinkelte Canyons.

Schiff mit Geheimnis

Blöder Name, trotzdem ein Held: Kayron Jarvis ist ein junger Raumpilot, dessen Vater ermordet wurde. Immerhin erbt der junge Mann das Schiff des Seniors. Und das hat es in sich: Der Raumer steckt voller geheimnisvoller Alien-Technologie.

Würden Sie so ein Schiff gegen ein anderes eintauschen? Nein? Kayron sieht das ähnlich, weshalb Sie in Ascarons Weltraumspiel auch keine Zeit damit verschwenden, nach und nach immer neue Modelle zu kaufen. Stattdessen sammeln Sie Artefakte, die Sie durch das Erledigen von Missionen erhalten. Haben Sie genug gesammelt, erscheint ein Mutterschiff. An Bord dessen rüsten Sie Ihre **Darkstar One** auf. Fast wie in einem Rollenspiel passen Sie den väterlichen Sternenjäger an Ihre Spielweise an. Wer etwa die Flügelsektion aufwertet, bekommt zusätzliche Waffenschächte, die auch schussstarke Laser tragen können. Defensivere Naturen verstärken stattdessen den Rumpf. Für zusätzliche Agilität sorgen verbesserte Triebwerke. Daneben können Sie über einen Technologiebaum Spezialraketen freischalten. Die legen zum Beispiel alle Gegner in Reichweite für eine Weile lahm oder deaktivieren deren Schilde. Ganz raffiniert: Eine dieser Megawaffen verwirrt die Feinde derart, dass sie minutenlang nur noch im Kreis fliegen und damit zur leichten Beute für Sie werden.

Maus oder Stick?

Während Daniel Dumont uns die Weiten des Universums zeigt, liegen seine Finger auf Tastatur und Maus. Bei der Entwicklung von **Darkstar One** legt das Team Wert darauf, dass die Steuerung leicht zugänglich ist. Viel mehr als die von 3D-Shootern gewohnten Tasten und die Maus benötigen Sie nicht, um die zahlreichen Gegner elegant im All verdampfen zu lassen. Und was ist mit Simulationsfreunden, bei denen sich das heiß geliebte »Luke Skywalker«-Gefühl erst einstellt, wenn sie per Joystick durchs All düsen? »Ob es eine Joystick-Steuerung geben wird, steht derzeit noch nicht fest«, erklärt uns Dumont. Und erzählt gleich weiter, dass man dafür das Spiel speziell anpassen muss. Schließlich kann man die Maus zum Zielen frei über den Bildschirm bewegen. Beim Stick wäre das Visier fest eingestellt. Ein Problem, dass vom Gros der Weltraumspiele aber schon in der Vergangenheit mit Bravour gelöst wurde. Wir sind deshalb guter Hoffnung, dass auch **Darkstar One** Flighstick-Fans nicht außen vor lassen wird.



Manchmal kämpfen Sie auf Planetenoberflächen. In diesem Canyon liegt eine Feind-Basis.



Mini-Transporter verladen automatisch eine von 24 Waren auf den wartenden Frachter.



Das Cockpit ist auf das Wesentliche beschränkt und bietet deshalb vollen Blick auf Angreifer und die schmucken Planeten.

Freibeuterfelsen

Die Welt von **Darkstar One** ist groß und birgt jede Menge Platz für spannende Gefechte. So gibt es riesige Asteroidenfelder, in denen die Felsbrocken dicht an dicht nebeneinander schweben. Darin versteckt leben Piraten, die einsamen Raumpiloten auflauern. Dann wird's plötzlich hektisch und sehr eng. Wir waren jedenfalls froh, dass in unserer frühen Alphaversion die Kollisionsabfrage mit den Felsen noch nicht eingebaut war und wir uns ausschließlich auf die wild ballernden Gegner konzentrieren konnten. Aber nicht nur moderne Freibeuter bevölkern die Gesteinsfelder. So stießen wir auf einen dicken

Frachter, den wir missionsbedingt zerstören mussten. Aber es gibt noch viel mehr zu entdecken: Sie treffen nach und nach auf insgesamt sechs Alienrassen. In jeder lebt ein Held. Erfüllen Sie einen speziellen Auftrag für ihn, schließt er Freundschaft mit Ihnen. Danach greift er hilfreich in die alles entscheidende Schlacht am Ende des Spiels ein.

Tiefflug durch die Galaxis

Der Traum ist so alt wie das Genre, aber nur äußerst selten wird er erfüllt: In **Darkstar One** dürfen Sie Missionen auf Planetenoberflächen erledigen. Allerdings nicht auf jeder Welt, sondern nur in speziellen Gebieten. Dann durchrasen Sie einen Canyon und zerblastern Lasertürme und Industrieanlagen. Oder Sie düsen durch komplexe Fabrikanlagen. Den Canyonflug können Sie übrigens in unserem Video auf CD/DVD bestaunen.

Ein Spiel von Daniel Dumont wäre ohne Wirtschaftssystem nicht komplett – der Entwickler von **Patrizier 2** und **Port Royale** hat auch in **Darkstar One** Handel mit eingebaut. Aber keine Panik: Sie müssen sich nicht mit Ein- und Verkauf der rund 24 Waren beschäftigen, um der Sto-

ry folgen zu können. Wer mag, kann aber Frachtdrohnen nachrüsten, die fortan brav hinter dem Raumschiff herzockeln und Güter transportieren. Kommt es zum Kampf, koppeln Sie die Container einfach ab, um sie nach gewonnener Schlacht wieder in Schlepp zu nehmen. Dabei gilt die goldene Regel: Wo Waren produziert werden, sind sie günstig, woanders teuer.

Die Story ist in vier Parallelhandlungen aufgesplittet, die am Schluss zusammengeführt werden. Dabei durchstöbern Sie das All, in dem rund 400 Sonnensysteme existieren, ihrerseits eingeteilt in 30 Machtbereiche. Dort herrschen teilweise verfeindete Fraktionen, deren Freundschaft Sie sich über erledigte Missionen erkaufen. Wer dagegen permanent Frachter angreift, muss sich nicht wun-

DIE DARKSTAR ONE



Ihr Schiff rüsten Sie durch Artefakte stufenweise auf.

dern, wenn er bei der örtlichen Polizei ganz oben auf dem Steckbrief landet.

Laut Daniel Dumont sind die Entwicklungsarbeiten zu 80 Prozent abgeschlossen. Derzeit integriert man bei Ascaron die Story ins Spiel und macht viel Feinschliff. Auch an der bereits jetzt schon sehr schicken Grafik arbeiten die Gütersloher noch. Die Geschichte wird in hübschen Cutscenes erzählt, dazu gibt es etliche Minisequenzen, die innerhalb der Missionen auftauchen. Als Veröffentlichungstermin peilt Ascaron das erste Quartal 2006 an. MIC



Chefentwickler Daniel Dumont präsentiert Mick Schnelle die unendlichen Weiten von Darkstar One.

DARKSTAR ONE

Genre: Weltraumspiel
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Ascaron
Status: zu 80% fertig

Mick Schnelle: »Meine Herren, Darkstar One sieht derzeit schon beeindruckend aus. Daniel Dumont und seinem Team ist es gelungen, das eigentlich düstere All in hellen und freundlichen Farben erstrahlen zu lassen. Das originelle Schiff-Aufrüsten-System hat viel Potenzial, die Story klingt spannend. Hoffentlich bauen die Entwickler noch eine gute Joystick-Steuerung ein, damit auch Simulationsfans Spaß an der spannenden Weltraumballerei haben.«

