

Ein Wolfsrudel auf Warp-Geschwindigkeit

STAR WOLVES

Taktiklastige Weltraumschlachten gab's schon in Nexus. Xbow beamt für Star Wolves Rollenspielelemente dazu.



Der hat gegessen! Auch Piraten setzen im Kampf dicke Raketen ein.

Wir befinden uns im 22. Jahrhundert: In den Weiten des Alls stecken drei Mega-Konzerne in einer politischen Krise. Unzählige Piraten machen sich die Unruhen zu Nutze und ziehen plündernd durch die Systeme. Um der Übermacht Herr zu werden, legalisiert das Imperium den Beruf des Kopfgeldjägers. Im Weltraum-Taktikspiel **Star Wolves** werden wir zu einem solchen, jagen Freibeuter und sammeln Erfahrung. Erfahrung? Ja, denn Entwickler Xbow Software verpasste dem Titel eine geballte Ladung Rollenspiel.

Weltraum-Leveln

Die vier Pilotentypen, unter denen Sie Ihren Haupthelden auswählen, sind Rollenspiel-Standard: ein Allrounder, ein Scharfschütze, ein passiver Flieger und ein Spezialist fürs Grobe. Interessant wird es erst bei den Fertigkeitssäulen: Jeder Charakter kann über 30 individuelle Fähigkeiten erlernen, sich etwa auf Angriffe mit Raketen spezialisieren oder die Chance auf einen kritischen Treffer erhöhen. Ihr Held bekommt – je nach Auftrag – Unterstützung von bis zu fünf KI-gesteuerten Teammitgliedern. Die haben zwar vorgefertigte Grundwerte, aber auch diese Jungs können



Zusammen mit unseren KI-gesteuerten Flügelmännern nehmen wir einen Piraten aus drei Richtungen in die Zange.

Sie nach Belieben weiter entwickeln. Die Schiffe lassen sich ähnlich umfangreich ausrüsten: Wie in **Freelancer** gibt's unzählige Laserkanonen, Schilde, Abwehrtürme, Raketen sowie passive Systeme. Das Geld hierfür bringen erfolgreich absolvierte Einsätze, die Sie frei aus einer Liste aussuchen.

Indirekter Kampf

Sobald ein Feind im Blickfeld eines Piloten auftaucht, pausiert das Spiel, und Sie können in aller Ruhe Befehle erteilen. Lieber einen gezielten Scharfschützen-Schuss abfeuern oder doch alle Piloten mitten ins Gefecht lenken? Anschließend verläuft der Kampf wie in **Nexus** automatisch. Sie dürfen trotzdem direkt eingreifen, die Piloten setzen jeden Befehl sofort um. Für noch mehr taktischen Tiefgang können Sie jederzeit den Teamführer

wechseln. Dadurch kämpfen die Flügelmänner mehr oder weniger aggressiv – je nach Charakter des Anführers.

Jede Mission in **Star Wolves** ist in mehrere Abschnitte unterteilt und bietet stets Überraschungen. So sollen wir mit unserem Kollegen Ace einen Offizier bei einer Station abholen. Doch der Soldat wird dort seit einem Kampf in einem Asteroi-

denfeld vermisst. Sobald wir seine Rettungskapsel gefunden haben, fallen uns Piraten an – jetzt wird geballert. Die Kämpfe sind hübsch in Szene gesetzt, dank mehrstufigen Explosionen und unzähligen Partikeleffekten. Damit Sie sich selbst einen Eindruck vom außergewöhnlichen Spielprinzip machen können, sollten Sie unsere Exklusiv-Demo auf DVD ausprobieren. **DM**



Ohne Eskorte hat unser Mutterschiff kaum Chancen.

STAR WOLVES

daniel@gamestar.de

Genre: Weltraum-Taktik
Termin: 24. März 2005

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

Daniel Matschijewsky: »Seit Freelancer habe ich mich nicht mehr ins All gewagt, denn Nexus war mir zu taktik- und X2 zu handelsintensiv. Mit Star Wolves hingegen gelingt Xbow Software das Kunststück, gleich drei Genres sinnvoll zu verbinden. Insbesondere das Rollenspielelement haben die Entwickler geschickt eingebaut: Wie ich meine Fertigkeiten ausbaue, hat tatsächlich spürbare Folgen. Und all das verpackt in spannende Missionen. Toll!«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD:
Exklusiv-
Demo



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B19**