

Schlacht um die Erde

Starlancer

Ein neues Weltraumepos will Wing Commander Prophecy mit Bombast-Grafik und ausgefeilten Missionen den galaktischen Rang ablaufen.

Schluß mit der Jagd auf irgendwelche Außerirdischen: Im Weltraumspiel **Starlancer** kämpft die Menschheit mal wieder gegen sich selbst. Digital Anvil, die Firma des **Wing Commander**-Erfinders Chris Roberts, verlegt den nächsten Weltkrieg ins All.

Sternen-Miliz

»Die Zukunft der Menschheit liegt im Weltraum«, glaubt die westliche Welt und steckt im nächsten Jahrtausend all ihre Energie in die Eroberung des Sternensystems. Prompt schließen sich einige Staaten des Ostens zu-

sammen und fallen dem Westen in den Rücken – schon tobt der galaktische Krieg. In ihrer Not rekrutieren die Alliierten jeden, der ein Raumschiff starten kann, und gründen flugs die 45. Hilfsschwadron auf einem ausgemusterten Frachtschiff. Dort werden Sie sich Ihre Sporen verdienen und versuchen, das Blatt für die Weststaaten zu wenden. Wie schnell sich die Lage für Ihr Trägerschiff verbessert, soll vor allem von Ihrem Erfolg abhängen. Auch wenn Sie einen zu schützenden Truppentransporter verlieren, wird die Geschichte



weitergehen; Sie müssen dann aber unter Umständen in einem späteren Einsatz ohne Flügelleute auskommen. Der Ausgang des ganzen Kriegs wird von Ihrem Erfolg oder Mißerfolg abhängen.

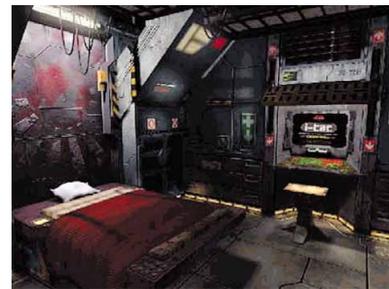
Lebendiges All

Seit den Anfängen der **Wing Commander**-Serie bedeutet technischer Fortschritt für Weltraumspiele vor allem noch größere Raumschiffe und noch spektakulärere Explosionen. **Starlancer** bietet konsequenterweise die derzeit größten Raumer und bombastischsten Feuerwerke. Wenn eines der gewaltigen Schiffe unter gleißendem Feindfeuer zerbricht, treiben unzählige Trümmerstücke durch das All. Sogar die Leere des Weltraums soll lebendig erscheinen, wenn rund um die Raumschlachten neutrale Frachter zu Sprungpunkten schippern oder Minenschiffe an Asteroiden herumwerkeln. An die Zwischense-

quenzen setzte Digital Anvil kurzerhand das Team, das auch für die Spezialeffekte des **Wing Commander**-Films zuständig war; Sie dürfen sich also schon mal auf prachtvoll gerenderte Zwischenszenen freuen. **CS**



Die spektakulären **Explosionen** von **Starlancer** übertreffen selbst **Wing Commander 5**.



Im Ihrer **Koje** können Sie unter anderem auf die **Schiffsdatenbank** zugreifen.



Auftrag erledigt: Das von uns eskortierte **Großkampfschiff** öffnet ein blau pulsierendes Sprungtor, um aus dem hart umkämpften Sternensystem zu verschwinden.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Grafisch steckt **Starlancer** die Genre-Referenz **Wing Commander Prophecy** schon jetzt locker in die Tasche; wenn die Kämpfe spannend genug werden, steht dem Spitzenplatz eigentlich nichts im Weg.«