

## Die nächste Generation

# Wing Commander

Die Rückkehr des Weltraum-Knallers: Der fünfte Wing Commander führt Sie in den Krieg gegen mysteriöse Aliens.



Schlacht um die Midway: Ein Großaufgebot von Aliens attackiert das Mutterschiff der Terraner.

Was ist los im H-rekkah-System? Der Kontakt zur dortigen Bergbau-Station ist abgebrochen, die Funkkanäle schweigen. Der Raumkreuzer Midway soll der Sache auf den Grund gehen. Dieses gigantische Flaggschiff der Terran Confederation treibt sich auf seinem Jungfernflug eher zufällig

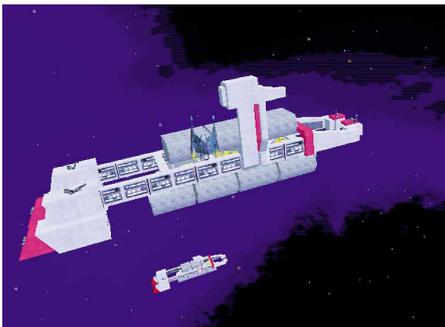
im gleichen Sektor herum. Schnell stellt sich heraus, daß hinter dem Zwischenfall eine Insekten-ähnliche Alien-Rasse steckt, gegen die typische Kilrathis wie Schmusekätzchen wirken. In der Weltallsimulation **Wing Commander Prophecy** schlüpfen Sie in die Rolle des gerade an Bord eingetroffenen Lieutenant Casey. Die Ungewißheit, was genau denn da in gigantischen Raumschiffen durch das Universum wütet, begleitet Casey und die Crew durch das ganze Spiel – angeblich findet die Terran Confederation sogar erst in einem späteren Teil der als Trilogie angelegten neuen WC-Staffel heraus, wie sich die Außerirdischen selbst nennen.

## Popcorn fürs Intro

Die Grafik-Engine von **Prophecy** ist brandneu. Selbst kleinere Schiffe explodieren zweistufig mit gewaltigen,

farbig imposanten Detonationsringen oder torkeln wild Flammen schlagend durch das All. Raketen zischen mit weithin sichtbarer »Rauchfahne« auf die Aliens zu, teilweise spalten sie sich effektiv vor dem Einschlag in mehrere Sprengköpfe auf.

Der jüngste **Wing Commander**-Sproß soll sich auf alte Werte der Serie besinnen und mehr Spiel denn interaktiver Film sein. Videofreaks müssen trotzdem nicht darben – erst nach rund 20 Minuten Introfilm saßen wir in unserer Beta-Version endlich im Cockpit. Die aus den Vorgängern bekannten Multiple-choice-Dialoge, die Sie in den Videos zwischen zwei Antworten wählen ließen, fehlen diesmal. Trotzdem verläuft die Story nicht ganz linear. Vor allem der Ausgang einiger Schlüsselmissionen hat Auswirkungen auf die Handlung.

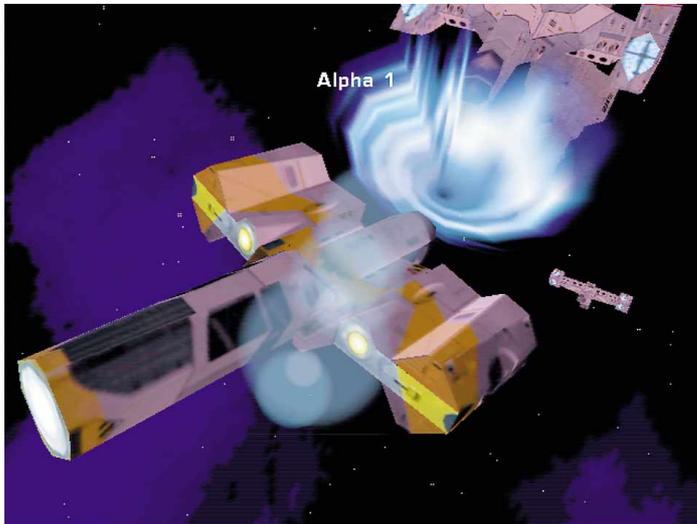


Zwei Frachtschiffe der Konföderation.



Die Außerirdischen hinterlassen deutliche Spuren: Im H-rekkah-System treiben nur noch brennende Trümmer.

# Prophecy



Der Wasp-Bomber demonstriert gleich mehrere optische Leckerbissen: **Lens-Flaring-Effekte**, aufwendiges **Schutzschild**, perfekt **berechnete Texturen**.

## Interstellare Kampfeinsätze

Die rund 50 Kampfeinsätze orientieren sich stark am zweiten **Wing Commander**. So gibt es Verteidigungsschlachten um die Midway herum, in denen Sie verzweifelt Wellen blutrünstiger Außerirdischer abwehren. Oft begleiten Sie Transporter oder kleinere Kreuzer durch feindliches Gebiet. Die Missionen in **Prophecy** sind komplex angelegt. Auch rei-

ne Massenkämpfe mit Dutzenden von Teilnehmern werden geboten. Deutlich schwieriger als bislang wird es, größere Schiffe zu zerstören. Die gewaltigen Alien-Kreuzer sind stabil, meist genügt ein einziger Anlauf nicht. Dann müssen Sie zurück zur Midway eilen und Nachschub aufnehmen. Neu ist in einigen Missionen die Möglichkeit, zwischendurch aus einem Begleitschiff Kraftstoff für den durstigen Nachbrenner aufzutanken.



Los geht's: Die Midway **katapultiert** Sie in den Weltraum.

## Flinke Raumschiffe

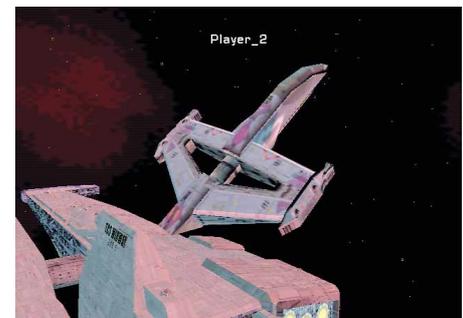
In sieben verschiedenen Raumjägern flitzen Sie durch das Universum. **Prophecy** läßt Sie nicht selbst wählen, mit welchem Schiff Sie in den Kampf ziehen. Ähnlich wie bereits in **WC2** fliegen Sie so lange mit dem gleichen, bis Ihr Captain Sie befördert und einer anderen Staffel zuteilt. Einige der Raumjäger haben flexibel aufgehängte Antriebe, die enge Wendekreise erlauben.

Dummerweise sind auch die Aliens sehr beweglich. Deren organisch geformte Schiffe beherrschen besondere Tricks. Sie schließen sich etwa bei Bedarf zusammen und haben dann mehr Feuerkraft als die Summe der Einzelschiffe. Das ermöglicht den fiesen Außerirdischen Taktiken, die besonders bei Angriffen auf Großkampfschiffe wie die Midway brandgefährlich sind.

## Raketenfeuer frei

Um der Alienflut Herr zu werden, muß die Konföderation aufrüsten. Deshalb bestückt sie die meisten Raumjäger mit einer Unzahl schwerer Raketen. Konnte

selbst der stärkste Bomber bisheriger **Wing Commander** nur 24 dieser Geschosse laden, tragen die meisten Schiffe jetzt bis zu 44. Besonders großzügig geht die militärische Leitung mit den Dragonfly-Missiles um. Al-



Im Hintergrund schwebt die **gigantische Midway**, während Sie gegen den Feind fliegen.

lein von diesen einfachen, un gelenkten Raketen haben Sie bis zu 36 Stück.

## Technik mit Vision

Eine speziell für Karten mit 3Dfx-Chip programmierte Schnupperversion von **Prophecy** finden Sie auf der GameStar-CD. Später will Origin eine weitere Demo veröffentlichen, die auf jedem Pentium ab etwa 133 MHz laufen soll. Dank der Grafik-Engine namens Vision sollen mindestens 20 Einzelbilder pro Sekunde möglich sein. **PS**



Auf der CD: **Spielbare Demo**

## Wing Commander Prophecy

Genre: Simulation Hersteller: Origin  
Termin: Dezember '97 Erstdruck: Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Einfach klasse, was bereits unsere Beta-Version an Grafikpracht und Spielspaß bietet. Prophecy könnte das neue Glanzlicht der Serie werden.«