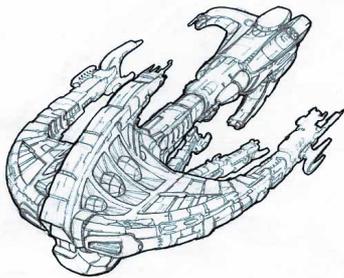


Weltraumslachten im PC-Simulator

I-War

Realismus statt Action pur: Mit einem glaubwürdig simulierten Raumschiff

spielen Sie die Hauptrolle in einem galaktischen Bürgerkrieg.



Unter Hochdruck arbeitet derzeit der englische Spieleentwickler Particle Systems an dem Weltraumspiel **I-War**. Das Programm soll

den sind, gibt es bald die unabhängige Union der Indies. Zwischen beiden Fraktionen tobt seit rund 100 Jahren ein wütender Krieg. Sie begin-



Ein freundlich gesonnener **Raumjäger** kurz vor dem Andocken.

durch Realitätsnähe neue Maßstäbe im Genre setzen. Sie befehligen einen gigantischen Raumzerstörer, der als fliegende Festung mit rund 150 Metern Länge und einem Gesamtgewicht von 10.000 Tonnen das All durchquert. Die Hintergrund-Story spielt in ferner Zukunft. Die Menschheit besiedelt fremde Galaxien. Beschützt werden die Kolonien von der NAVY, einer intergalaktischen Ordnungsmacht. Weil nicht alle Bürger mit diesem System einverstan-

nen als unerfahrener Captain der NAVY auf einem gigantischen Zerstörer, der durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle schließlich mitten in der großen und alles entscheidenden Schlacht landet.

Ein Raumkreuzer unter Ihrem Befehl

Ihre Hauptaufgabe ist es, mit dem schweren Raumkreuzer zurecht zu kommen. Alle denkbaren Schiffseinheiten und -systeme sind voll funktionsfähig. Um die meisten Stationen kümmert sich die



Sicht aus dem **Cockpit** eines Jägers auf einen gegnerischen Zerstörer.

Besatzung weitgehend selbstständig, auf manchen davon kann allerdings auch der Kapitän aktiv in das Spiel eingreifen. So setzen Sie sich etwa als Pilot an das Steuer eines Raumjägers und liefern sich heiße Gefechte mit gegnerischen Jägern. In der Position des Kanoniers bedienen Sie die Raketenysteme und bestimmen, welche Ziele auf gegnerischen Schiffen zuerst ausgeschaltet werden

2.500 Planeten

Die rund 2.500 Planeten im Spiel basieren allesamt auf astronomischen Daten. Weil die Bedienung des Großkampfschiffes nicht ganz einfach ist, steht Ihnen zumindest anfangs ein Computerassistent mit Rat und Tat zur Seite stehen. **I-War** basiert auf der bereits aus **Privateer 2** bekannten Grafik-Engine B-Render, die von den Program-



Die Brücke Ihres ganz persönlichen **Super-Zerstörers**.

sollen. Im Maschinenraum beheben Sie Schäden und versuchen, die angeknacksten Schiffssysteme wieder in Gang zu bekommen.

mieren für ihre Zwecke überarbeitet wurde. Zwischen den einzelnen Missionen führen aufwendige Videosequenzen die Handlung fort. **PS**

I-War

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Particle Systems
Termin: Ende '97 Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »I-War könnte eine ernst zu nehmende Action-Simulation im All werden. Hoffentlich durchdenken die Entwickler die Bedienung der komplexen Schiffssysteme gründlich genug.«