

Marines als Kammerjäger

STARSHIP TROOPERS

Im Ego-Shooter bewahren Sie die Erdkolonien mit schweren Waffen vor einer Insektenplage.

Wer sich vor Spinnen fürchtet, wird **Starship Troopers** lieben. Denn im Ego-Shooter der englischen Entwickler Strangelite sollen Sie aus allen Rohren auf Arachniden, Käfer und sonstiges Gezücht ballern. Das Spiel basiert auf dem **Starship Troopers**-Universum von Robert A. Heinlein, in dem die Bugs – skrupellose Insekten-Aliens – menschliche Kolonien angreifen. Die Ballerei orientiert sich optisch am gleichnamigen Kinofilm, allerdings ist die Handlung rund 50 Jahre danach angesiedelt. Bereits vor drei Jahren setzte Micropose das Szenario für den PC um, damals allerdings in ein Echtzeit-Taktikspiel (GameStar-Wertung: 76 %). Im neuen **Starship Troopers** dominiert dagegen kompromisslose Action.

Tödliche Schwärmerei

Eine der packendsten Szenen aus dem **Starship Troopers**-Film ist die Attacke der Käfer auf einen menschlichen Außenposten. Hunderte von Insektenkämpfern branden an die Mauern des Forts, von den Wehrgängen feuern Space Marines verzweifelt ihre Magazine leer. Solche Szenen sollen Sie in **Starship Troopers** häufig erleben. Außerdem durchkämmen die Soldaten weitläufige Canyon-Landschaften auf der Suche nach Käfernestern. Wenn sie eins gefunden haben, geht's in gruselige Innenlevels bis zur Königinnenkammer der Bugs. Die Entwickler planen drei Kampagnen, die jeweils eine Episode aus Sicht eines Soldaten erzählen. Eine umfangreiche Rahmenhandlung hält die Abenteuer zusammen.

Mini-Atombombe

Die Standardwaffe der Space Marines ist ein High-Tech-Maschi-



Landungsschiffe bringen die Soldaten ins insektenverseuchte Einsatzgebiet. Ob Sie Teamkameraden befehligen dürfen, steht noch nicht fest.



Allein steht der Marine im Canyon einem Bug gegenüber – hoffentlich ist das Maschinengewehr geladen.



Beim verbissenen Kampf um einen Außenposten hat ein Gegner die meterhohe Mauer übersprungen.

nengewehr, das auch Granaten verschießen kann. Bei härteren Fällen wie einer Insektenkönigin sollen dagegen schwerere Kaliber wie Mini-Atombomben zum Einsatz kommen. Diese werden wie ein Raketenwerfer abgefeuert und räumen unter den Bugs gründlich auf. Solche Overkill-Wummen sollen nötig sein, um den Gift- und Flammenwerfern der Käfer Paroli zu bieten.

Damit die Bug-Hundertschaften auch echt aussehen, programmiert Strangelite eine eige-

ne 3D-Engine. Die ist auf riesige Insektenmassen in Außenarealen optimiert, beherrscht aber auch Innenlevels. Der realistische Schattenwurf auf Böden

und Wänden sieht nicht nur gut aus: Wenn sich die Marines durch ein Käfernest schleichen, sollten sie gut auf messerscharfe Schatten achten... **MS**

STARSHIP TROOPERS

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Strangelite
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Endlich setzt jemand die tolle Buchvorlage in ein zünftiges Actionspiel um! Die Kämpfe gegen die riesigen Käferschwärme versprechen ein wahres Adrenalinbad – zumal auch die Technik einen sehr guten Eindruck macht. Bereits die ersten Bilder fangen die typische Starship-Troopers-Atmosphäre erstklassig ein. Ich melde mich freiwillig zur mobilen Infanterie!«