

Interstellare 3D-Action

Starlancer

Angespielt: Mit einer weitgehend fertigen Beta-Version des spektakulären Weltraumspiels konnten wir uns schon mal im Sonnensystem austoben.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Das muß Digital Anvil erst mal einer nachmachen: Bevor auch nur ein einziges Spiel veröffentlicht war, brachte das Entwicklerstudio mit **Wing Commander** einen Spielfilm in die Kinos. So mißraten der auch sein mag – einen derartigen Coup hat bislang kein anderer Hersteller zustande gebracht.

Allmählich wird es aber Zeit, sich auf die eigentliche Stärke der hochkarätigen Spieleschmiede zu konzentrieren und endlich das erste Programm zu veröffentlichen: **Starlancer** soll demnächst mit spektakulärer Grafik jede Menge Weltraum-Action bieten. Der Titel befindet sich kurz vor der Fertigstellung;

auf GameStar.de konnten zehn betatestwillige Leser eine Vorversion gewinnen. Wir haben das Programm in einer Preview-Fassung ausführlich angespielt, diverse Features ausprobiert und sind in der Kampagne ein gutes Stück mit der Rettung des Weltfriedens vorangekommen.

Seeschlacht im All

Starlancer greift den alten West-Ost-Konflikt auf. Sie kämpfen in einer Allianz ehemaliger Nato-Staaten, die sich mit Russen und Asiaten bekriegen. Die Story wird in kurzen, atemberaubend gerenderten Videos, vor allem aber in 3D-Engine-Sequenzen während der Missionen erzählt.

Kein anderer Aspekt überzeugt in unserer Preview-Version so eindrucksvoll wie die gewaltigen Raumschlachten. Dabei geht's nicht um Scharmützel, in denen sich ein paar Jäger abknallen. Nein, mehrere Großkampfschiffe mitsamt Begleitschutz geben sich ein bombastisches Stelldichein. Wie in alten Seeschlachten liegen die Zerstörer Breitseite an Breitseite. Alle paar Augenblicke lösen sich aus Gefechtsstürmen Schüsse. Langsam wandert eine gewaltige Kugel tödlicher Energie zum Feindraum hinüber und schlägt dort flammend ein. Und Sie stecken mitten in diesem

ten. Sie müssen aufpassen, den riesigen Plasmaklumpen auszuweichen, nicht mit den teilweise Dutzenden von Raumjägern zusammenzuprallen – und gleichzeitig möglichst viele Gegner ins Jenseits zu befördern.

Galaktische Vielfalt

Die angespielten Missionen haben sich als extrem ab-



Beim feindlichen **Zerstörer** arbeiten Sie sich direkt an der Hülle zu wichtigen Systemen vor.



Jede der **3D-Raketen** wurde liebevoll modelliert.

Chaos. Aus dem Lautsprecher dringen wilde Schreie von Kollegen und neue Befehle von Vorgesetz-

wechsungsreich entpuppt. Sie müssen Transporter beschützen, feindliche Zerstö-



Auf blauen »Warp-Strahlen« zieht ein Zerstörer davon.



Hier springt ein russisches Großkampfschiff durch ein Wurmloch.

rer zerdeppern oder mal eine piepsende Boje in den Tiefen der Galaxie finden. Auf spielerisch wenig ergiebige Routinepatrouillen-Aufträge à la »gucken Sie doch mal, ob da draußen nicht ein paar Feinde sind« haben die Designer zum Glück verzichtet.

Qual der Wahl

Bevor Sie auf raumfliegende Russen schießen, müssen Sie nach den Missions-Briefings Ihr Fluggerät aussuchen. Anfangs sind nur ein paar einfache Schiffe im Angebot, mit denen Sie gerade mal so durch die ersten Gefechte kommen. Später dürfen Sie in Kampfflieger klettern, die neben stärkeren Schilden und Waffen auch aufgemotzte Zielaufschaltungs-Systeme oder gar eine automatische Heck-Kanone haben.

Ganz nach Ihrem persönlichen Kampfstil suchen Sie das passende Schiff aus. Jeder der insgesamt 13 Typen hat echte Vor- und Nachteile. So sind Grendel und Naginata zwei fast identische Jäger, bis auf ein entscheidendes Detail: Ersterer hat extrem effektive Kanonen auf Materie-Basis – aber wenn Sie nicht sparsam damit umgehen, stecken Sie rasch ohne Munition fest. Die Naginata dagegen verwendet Energiegeschosse – die gehen Ihnen

zwar nie aus, sind aber nur aus nächster Nähe wirksam.

Echte Begleiter

In unserer Beta-Version war der Mehrspieler-Modus noch nicht vollständig, trotzdem haben wir konkrete Informationen dazu. Bis zu drei andere, menschliche Raumflie-

dort aus auf eigene Faust fortzufahren. Wer zwischen nur ein bißchen ballern möchte, macht das im Deathmatch-Modus. Dort schießen sich bis zu acht Teilnehmer Lasersalven um die Ohren. Das Ganze soll sich wie ein klassischer Ego-Shooter spielen. Extras sam-

meln Sie etwa, indem Sie hindurchfliegen. Abgesehen von allerlei Raketen und sonstigen Extras wird es auch eine Art Bombe geben, die nicht explodiert, sondern dem Gegner beim Zusammenprall für kurze Zeit die Richtungsbefehle an Joystick oder Keyboard umdreht. **PS**



Die Schilde sind schon angeschlagen, hinter dem feindlichen Jäger hängt eine Rauchfahne – gleich explodiert der beschädigte Gegner.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Digital Anvil
Termin: Mai 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Wer Wing Commander mochte, wird Starlancer lieben. Abgesehen von der bombastischen Grafik überzeugen mich vor allem die gnadenlos spannenden und abwechslungsreichen Kampfeinsätze.«