

Der neue Wing Commander

Starlancer

Wing Commander ist tot, es lebe Starlancer: Der inoffizielle Nachfolger zur Kult-Reihe setzt auf bewährte Tugenden.



Auf Demo-CD:
exklusives
Video-Special

Die beiden haben schon ein paar Galaxien geschaffen. Insgesamt acht Weltraumspiele – ohne Missions-CDs – gehen bislang auf das Konto der Brüder Chris und Erin Roberts. Lange Zeit haben die Schöpfer von **Wing Commander** und **Privateer**, nachdem sie Origin den Rücken gekehrt und die Firma Digital Anvil gegründet hatten, uns nun auf neue Spiele warten lassen. Demnächst wollen die beiden Sie

mit einer Reihe intergalaktischer Abenteuer wieder ins All schicken. Der erste Titel entsteht unter Aufsicht von Erin Roberts: **Starlancer**, eine Space-Opera mit allen Stärken von **Wing Commander** – actionreiche Kämpfe im All, eine packende Story und bombastische Grafiken. Digital Anvil hat große Pläne mit dem Programm: Die Handlung ist zwar in sich abgeschlossen, soll aber nur den Auftakt zu einer Trilogie

darstellen. Die definiert außerdem die Grundrisse des Universums, in der das noch interessantere **Freelancer** (siehe Preview) spielen wird. Allerdings 1.000 Jahre später, die Ereignisse aus **Starlancer** gehören dort zur Zivilisationsgeschichte im Hintergrund.

Keine Kilrathis

Außerirdischen werden Sie in **Starlancer** nicht begegnen. Statt dessen sollen sich zwei altbekannte Machtblöcke be-



Einige Raumschiffe erinnern an bemalte Jagdflugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg.

kämpfen: Auf der einen Seite eine Föderation, die auf den ehemaligen Staaten USA und



Eine riesige Armada von Raumschiffen und Zerstörern zieht in die Schlacht – Sie sind für den Schutz zuständig.

England basiert. Auf der anderen Seite steht ein Bund aus Russen und Chinesen. Letztere zerschlagen in einem Überraschungsangriff die wichtigsten Weltraum-Installationen der Gegenseite – Pearl Harbor läßt grüßen. Der intergalaktische Krieg scheint entschieden. Da kommen Sie ins Spiel: Als Nachwuchs-Raumpilot kommandiert man Sie zum Verband »45th Volunteers« ab, einem wilden Haufen, der besonders heikle Einsätze erledigt. Die Anklänge an den Zweiten Weltkrieg sind beabsichtigt, auch einige der Raumschiffe erinnern etwa an Jagdbomber. Sie sind größtenteils in unserem Sonnensystem unterwegs, mitsamt allen Planeten und bekannten Monden.

Vertraute Umgebung

Bei einem ersten Probeflug mit **Starlancer** fühlen wir uns

Leben im All

Unerwartet öffnet sich ein Dimensionstor, schickt Sie quer durch das Sonnensystem und spuckt Sie mutterseelenallein am Jupiter wieder aus, Auge in Auge mit einem feindlichen Zerstörer: Derartige Überraschungen sollen in **Starlancer** an der Tagesordnung sein. Plötzliche Wendungen im Kriegsglück und überraschende Attacken wollen den Spieler bei der Stange halten. Da legen Kollegen Minenteppiche aus, Zivilschiffe ziehen ihre Bahn, Bautrupps schweißen einen Satelliten zusammen.

Einen besonderen Clou haben die Entwickler für Multiplayer-Fans in der Hinterhand. Die können die computergesteuerten Mitstreiter in der Kampagne durch echte Menschen ersetzen. Das soll sowohl im Internet als auch



Farbenprächige **Explosionen** sind eine der Spezialitäten des Spiels.

sofort heimisch. Das Programm ähnelt bis hin zu Details wie einigen Menüs **Wing Commander**. Sobald Sie im All sind, klappern Sie eine Reihe von Navigationspunkten ab, kommandieren Ihre Geschwaderkollegen mit ähnlichen Befehlen, und auch die Cockpit-Anzeigen wie der Radarschirm erinnern sofort an vergangene Weltraum-Abenteuer mit Colonel Blair.

im Netzwerk funktionieren und nicht nur für Spaß sorgen, sondern auch handfeste Vorteile haben – etwa dann, wenn Sie einen besonders schwierigen Auftrag einfach nicht schaffen. Ein paar Klicks, und Sie sind im Internet, bitten einen erfahrenen Freund um Hilfe und stellen sich dann mit vereinten Kräften der gegnerischen Übermacht in den Tiefen des Alls.



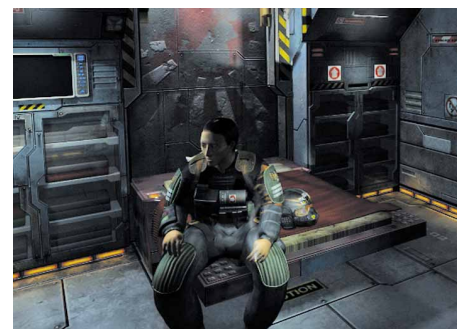
Mit Ihren **Energiewaffen** nehmen Sie ein russisches Großkampfschiff unter Beschuß.

Superkämpfer und Krankentransport

Sie werden in gut ein Dutzend unterschiedliche Militärjäger klettern können. Die Palette reicht vom schrottreifen Billigmodell, mit miserablen Schilden und der Manövrierfähigkeit eines Lastkraftwagens, bis zur teuren Chestnut-Klasse mit kräftigem Antrieb und fortgeschrittenen Navigations- und Zielhilfen. In einigen Missionen sollen Sie sogar in unbewaffneten Schiffen unterwegs sein, etwa um selbst Minen zu legen oder einen verwundenen Kameraden ins Hospital zu transportieren. Abgesehen von diesen außergewöhnlichen Einsätzen haben Sie meist die freie Wahl, mit welchem Raumer Sie in den Kampf ziehen wollen. Auch die Waffen wählen Sie selbst aus. Abgesehen von den üblichen Raketentypen

soll es auch ein paar Überraschungen geben, die man aber noch nicht verraten möchte.

Derzeit werden für **Starlancer** die allerletzten Engine-Features programmiert. Vor allem die Texturen sollen höher aufgelöst werden als in der von uns gespielten Version, und ein paar neue Explosionen sind ebenfalls in der Mache. Danach wird vor allem noch am Design der Einsätze gefeilt. Spätestens im März 2000 will Digital Anvil die Startrampen freigeben. **PS**



Das Schiffsinnere und Ihre **Geschwaderkollegen** werden von Digital Anvil aufwendig vorgerendert.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: März 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Starlancer spielt sich wie ein Wing Commander mit frischer Grafik und ohne echte Schau-spieler. Ich finde das gut, zumal mein erster selbst geflogener Einsatz schon richtig Spaß gemacht hat.«