



George Lucas schlägt zurück

Star Wars Episode 1

plus Test von
X-Wing-Alliance

Der Krieg der Sterne bricht 1999 zum vierten Mal aus. Star-Wars-Vater George Lucas bläst mit Episode 1: The Phantom Menace zur Großoffensive, die nicht nur auf der Kinoleinwand neue Maßstäbe setzen soll. Bei einem Besuch auf der Skywalker-Ranch erfuhr GameStar geheime Infos über die neuen PC-Spiele, Pläne für die Zukunft und Fakten über den Film.



Episode 1: *The Phantom Menace* wird das Medienereignis '99. Stars wie Liam Neeson und Ewan McGregor schlüpfen in die Rolle der Jedi-Ritter.

Dieses Jahr steht ganz im Zeichen von **Star Wars**. George Lucas setzt endlich sein Milliarden Dollar schweres Weltraummärchen im Kino fort. Tricktechnik bis zum Anschlag, ein rasanter Plot und natürlich die legendäre Mischung aus Fabelstoff und Hightech-Mär werden wieder weltweit Millionen von Zuschauern in die Lichtspielhäuser strömen lassen. Fans wollen bereits vier Wochen vor dem Start Schlange vor den US-Kinos stehen, um eine der begehrten Premierenkarten zu ergattern. **The Phantom Menace** ist noch vor der offiziellen Premiere am 19. Mai ein Medienphänomen, das selbst Experten verblüfft.

Das Medienereignis

Star Wars Episode 1 wird derzeit auf der legendären Sky-

walker Ranch, Heimat von Lucasfilm, Special Effects-Firma Industrial Light & Magic (ILM) und Lucas-Sound digital nachbearbeitet. Dort liegen in den Safes bis kurz vor dem US-Filmstart am 19. Mai sämtliche Kopien. Wir berichten Ihnen jetzt schon, worauf Sie sich nach den Sommerferien, ab dem 2. September, auch in unseren Kinos freuen können.

Zentrum der Macht

Ganz in der Nähe der Skywalker-Ranch arbeitet die Spieleschmiede LucasArts bereits auf Hochtouren an verschiedenen Spieliteln zu **Episode 1**. Unser USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt suchte vor Ort Neuigkeiten aus erster Hand und wagte sich in George Lucas' **Star Wars**-Imperium, das rund

um die Uhr von einem eigenen Wachdienst abgesichert wird. Ohne spezielle Einladung passiert niemand die strengen Sicherheitssysteme. Einmal auf der Ranch, durfte Heinrich zwei neue Spiele kritisch beäugen: Im Rennspiel **Episode 1: Racer** schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Anakin Skywalker, der ein Turbinenvehikel über waghalsige Kurse steuern muß. Das zweite Spiel, **Episode 1: The Adventure** (deutscher Titel: **Die dunkle Bedrohung**) läßt Sie die ganze Filmhandlung detailliert in einem 3D-Action-Adventure nachspielen.

Beflügelte Allianz

Gerade noch rechtzeitig vor der Filmpremiere ist das laut LucasArts letzte Spiel, welches ohne Bezüge zur »al-

ten« **Star Wars**-Serie auskommt, fertig geworden. In **X-Wing Alliance** fliegen Sie die Weltraumschlacht um Endor. Ob Ihre Hardware mit der X-Wing-Macht mithalten kann, erfahren Sie in unserem Technik-Check.

Und jetzt lehnen Sie sich zurück, schnallen Sie sich an, und tauchen Sie ein ins **Star Wars**-Universum, wo vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxie ... **MIC**

Inhalt

Episode 1: Der Film	66
Episode 1: The Adventure	70
Episode 1: Racer	74
Test: X-Wing Alliance...	78
Technik-Check: X-Wing Alliance	82



Der garantierte Blockbuster

Episode 1 – Der Film

Nach 16jähriger Wartezeit kommt Mitte Mai Star Wars: Episode 1 in die US-Kinos – schon die Trailer sorgen für ausverkaufte Säle. Wir haben für Sie einen Blick hinter die Kulissen der Megaproduktion geworfen.

Facts

- Kinostart in Deutschland: 2.9.99
- 130 Minuten Länge
- 115 Mio US-Dollar Produktionskosten
- 1700 Special-effects-Szenen
- 65 Film-Sets

Der Countdown bis zur US-Premiere von **Episode 1** läuft ab. In knapp sechs Wochen ist es soweit: Am 19. Mai feiert George Lucas' neuester **Star Wars**-Teil, der vor den er-

sten drei Filmen spielt, Premiere. Kaum ein Streifen hat jemals soviel Aufmerksamkeit und Erwartungen geschürt wie **The Phantom Menace**. Schließlich handelt es sich beim **Krieg der Sterne** um ein Massenphänomen, das seit der Uraufführung des ersten Films 1977 einen Ge-

samtumsatz von rund sechs Milliarden Dollar (inklusive Merchandising) generiert hat. Jene Saga um den vermeintlichen Farmersohn Luke Skywalker, der das böse galaktische Imperium stürzte, brach sämtliche Kassenrekorde. Die 1997, zum 20jährigen Jubiläum, digital restau-

rierte und erweiterte THX-Edition allein spielte rund 475 Millionen Dollar ein. Dieser Erfolg dürfte sich fortsetzen: Schon zwei Trailer der 115 Millionen Dollar teuren **Episode 1** versetzten die US-Fans in Entzücken. Der erste ließ prompt die Besucherzahl des »Begleitfilms« **Rendezvous**



Auf dem Planeten **Naboo** residiert Königin Amidala, die spätere Mutter von Prinzessin Leia und Luke Skywalker. Sehr gut können Sie das Zusammenspiel von

mit **Joe Black** in unerwartete Höhen schnellen. Binnen zwei Monaten wurde die Video-Preview rund zehn Millionen mal von Lucasfilms offizieller **Star Wars**-Homepage (www.starwars.com) heruntergeladen. Auch Trailer 2 füllte die Kinokassen am ersten Wochenende nach seiner Veröffentlichung. Mehrere US-Kinos sollen gar nur wegen der Vorschau ausverkauft gewesen sein. Hinter all dem steckt ein hohes Informationsbedürfnis der Kinogänger, denn Lucas hütet seinen Film wie ein Staatsgeheimnis. Selbst die Schauspieler erhielten ihren Text erst kurz vor dem Dreh.

Es war einmal

Episode 1 beginnt wieder mit den traditionellen Worten:

»Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie ...«. In der klassisch ins Bildzentrum auslaufenden 3D-Schrift folgt: »Die galaktische Republik ist in Aufruhr. Schuld daran ist die Besteuerung der Handelsrouten zu entlegenen Sternensystemen. In der Hoffnung, das Problem mit der Blockade durch tödliche Kriegsschiffe lösen zu können, hat die habsüchtige Handelsföderation jeden Schiffsverkehr zum kleinen Planeten Naboo zum Erliegen gebracht ...«

Episode 1

Untermalt von Musik, die wieder von John Williams stammt, spielt der Film zur Jugendzeit von Anakin Skywalker, den meisten bekannt als düsterer Fiesling Darth

Vader. **Episode 1** spielt rund 30 Jahre vor den Ereignissen um dessen Sohn Luke und dem Kampf gegen das Imperium. Anakin ist neun Jahre alt und ein begeisterter Pod-Racer, der gern riskante Rennen durch die zerklüfteten Schluchten des Wüstenplaneten Tatooine fliegt. Pods sind Rennvehikel aus zwei Turbinen, hinter die ein Käfig für den Fahrer gespannt ist. Das Design geht auf Entwürfe von George Lucas höchstpersönlich zurück. Doch weniger die Virtuosität beim Rennen, als vielmehr Anakins hohe Begabung für die Macht weckt das Interesse von Jedi-Meister Qui-Gon Jinn und dessen Schüler Obi-Wan Kenobi. Und wie es Schicksal und Drehbuch wollen, stehen die beiden Jedis gleichzeitig



Das **US-Filmplakat** präsentiert sich im klassischen Look der bisherigen drei Star-Wars-Filme.



Modell-Kulissen (vorn) und **Computeranimationen** (Raumgleiter, hinten) sehen.



Eine von **1700** Spezialeffects-Einstellungen.



Das Volk von **Naboo** steht unter Beschuß.



Die **Cockpits** wurden völlig neu gestaltet.



Alle **Raumjäger** sind computergeneriert.



Teenie-Prinzessin **Amidala** ist Lukes Mutter.



Halsbrecherische Rennen mit den **Pods**.



Gerenderte **Roboterheere** marschieren auf.



Darth Mauls Laserschwert hat zwei Spitzen.



Der junge Anakin Skywalker (Jake Lloyd) bittet vor dem **hohen Rat** der mächtigen Jedi-Ritter um Hilfe.

der durch die Belagerung von Naboo in Not geratenen Tee-niekönigin Padme Amidala bei. Denn die friedliche Welt der jungen Herrscherin wird von Droiden-Armeen bedrängt, und der intrigante Senator Palpatine (der spätere Imperator) sägt an den Grundfesten der alten Republik. Padme rettet sich nach Tatooine, wo sie ihrem späteren Gatten Anakin begegnet, der gerade in die Grundzüge des Jeditums eingeweiht wird.

Gemeinsam flieht das Quartett nach Coruscant, der Hauptwelt der alten Repu-

blik. Unterwegs treffen sie auf alte Bekannte wie das Roboterduo R2D2 und C3PO; letzterer muß zu Beginn als Stahlskelett auf seine goldene Rüstung verzichten. Und auch Jabba the Hut ist nicht weit.

Maul-Helden

Da **Episode 1** vor den drei bisherigen **Star Wars**-Filmen und damit vor dem bösen Imperium spielt, mußte Lucas auf viele bekannte Versatzstücke verzichten. So gibt es weder Sturmtruppler noch Rebellen oder Todesstern. Für **The Phantom Menace** wurden neue Schurken verpflichtet, die den bekannten in nichts nachstehen sollen. Darth Maul heißt der gesichtstätowierte Obergegner. Seine Spezialvariante der Jedi-Traditions-waffe hat sogar zu beiden Seiten Laserklingen. Geheimnisvoll im Schatten bleibt in **Episode 1** sein Meister Darth Sidious, der letzte Überlebende der Sith. Diese »Dunklen Jedis« gaben dem **Jedi Knight-Addon** seinen Namen.

Mit Finte und Finesse

Actionsequenzen wie die Fecht-szenen mit den Laserschwert-ern sollten sich nach

Lucas' Willen grundlegend von denen der alten Trilogie unterscheiden. Stuntkoordinator Nick Gillard entwarf die Choreographie der Kampfeinlagen aus alten Samuraitechniken, vermischt mit etwas Kendo und klassischen Säbelkämpfen. »Wir wollten eine schnellere, energiegeladene Fassung der Originalkampfszenen präsentieren«, so Gillard. Herausgekommen sind extrem schnelle Duelle mit blitzartigen Drehungen der Akteure und mit Sprüngen, bei denen gleichzeitig zwei Gegner durch Tritte außer Gefecht gesetzt werden.

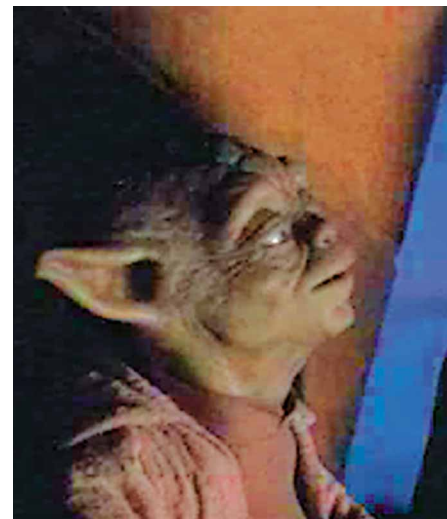
Sand im Getriebe

Wie schon die früheren Teile der Saga wurde **Episode 1** größtenteils in Europa produziert. Lediglich für die Außenaufnahmen diente wie beim ersten Film erneut die tunesische Wüste. Und genau wie damals überraschte ein heftiger Sandsturm auch diesmal

das Team. Bis auf ein Set wurden alle Kulissen zerstört. Doch während um Lucas herum alle hektisch versuchten, von den Konstruktionen zu retten, was zu retten war, machte der Altmeister seelenruhig am heilgebliebenen Set mit dem vorgesehenen Drehplan weiter. Sein lapidarer Kommentar: »Daß uns das gleiche passiert ist wie beim ersten Film, sehe ich als gutes Omen.« Weniger Probleme hatte das Team beim Dreh in Italien, wo die Naboo-Palast-szenen in der Reggia di Caserta produziert wurden. Die meiste Zeit verbrachten Lucas und seine Mannen im Studio in Leavesden in England. Das ist von sehr weitläufigem, unbebautem Gelände umgeben. Einzig ein kleines Nachbardörfchen hätte die ansonsten

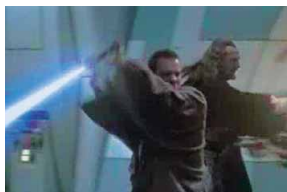


Rasante **Raumschlachten** mit tonnenweise Spezialeffekten aus den Industrial-Light-and-Magic-Labors dürfen nicht fehlen.



Jedi-Meister **Yoda** (links) mit Darsteller Samu-Menace wird der Gnom von Muppet-Guru

Diese Sequenz zeigt Ihnen die wirbelnde Laserschwert-technik der Jedi-Ritter in Episode 1.





Darth Maul (Ray Parks) ist der gefürchtete Bösewicht in Episode 1.

völlig freie Sicht gestört. Doch ein eigens angeschütteter Hügel versperrt nun den Blick auf die Wohnhäuser. Die Kulissen sollten aus Blueboxgründen den Akteuren nur knapp über Kopfhöhe reichen. Wegen des hochgewachsenen Liam Neeson mußten die Konstrukteure allerdings die erreichte Höhe von 1,85 m auf 2 Meter erhöhen.

Klang-Pioniere

Mit **Star Wars** forcierte Lucas schon immer die technische Entwicklung des Kinos. Bei der Premiere 1977 war **Krieg der Sterne** der erste Film, der Dolby Stereo nutzte. Mit seiner THX-Abteilung initiierte Lucas Jahre später ein Qualitätssiegel für Dolby-Surround-Klang. **Episode 1** treibt

die technische Ausstattung der Kinos noch eine Stufe weiter. Gleichzeitig mit **The Phantom Menace** feiert auch das Surround-EX-System Premiere. Entwickelt wurde die Erweiterung von THX-Sounddesigner Gary Rydstrom in Zusammenarbeit mit den Dolby Laboratories. Durch einen zusätzlichen Lautsprecher im hinteren Bereich des Kinosaals wird es möglich, Geräusche überall im Raum frei zu plazieren, ohne daß Lautstärkeschwankungen von den Seiten auftreten.

Natürlich wird es wieder eine große Raumschlacht geben. Sämtliche Raumjäger mußten dafür neu entworfen werden. Dabei ging es Lucas vor allem darum, daß man die unterschiedlichen Schiffe nicht mehr auf Antrieb von ihrer Form her der guten oder bösen Seite zuordnen kann. Alles wurde etwas runder, etwas organischer. Für einige der Sternenjäger standen gar Elefanten Pate.

Talente statt Stars

Beim Casting (Motto: Superstars unerwünscht) achteten Lucas' Talentscouts neben dem schauspielerischen Talent auf Ähnlichkeiten zu den Original-Darstellern. So sollte Natalie Portman, als spätere Mutter von Leia, eine gewisse Ähnlichkeit in den Gesichtslinien mit Carrie Fisher aufweisen. Bei der Auswahl von Anakin Skywalker konnte sich Jake Lloyd auch deshalb gegen 3.000 Mitbewerber durchsetzen, weil er nach Auffassung von Cast-Koordinatorin Robin Gurland dem jungen Mark Hamill (Luke Skywalker in den ersten drei Teilen) ähnlich sieht.

Die Zukunft

Während gerade erst die letzten Außenszenen abgedreht wurden, hat Lucas schon Plä-



Obi-Wan Kenobi beherrscht perfekt die Kombination von Schwerthieben und Tritten.



Königin Padme Amidala (Natalie Portman) muß sich ohne Jedis selbst verteidigen.

ne für die Zukunft. Die vor Jahren angekündigten Teile 7 bis 9 sind für ihn kein Thema mehr. Dafür arbeitet er die Story von **Episode 2** aus, in der die Klonkriege stattfinden. Im nächsten Jahr beginnen bereits die Dreharbeiten, bei denen Lucas, entgegen früheren Äußerungen, doch selbst Regie führen will. 2002 soll Kinopremiere sein. Nach England wird das Team nicht zurückkehren, denn 20th Century Fox hat gerade ein hypermodernes Studio in Australien eröffnet. Der größte Teil der Darsteller

bleibt uns erhalten, lediglich Jake Lloyd wird den Part des Anakin Skywalker an einen älteren Kollegen abtreten müssen. Fest steht, daß er in **Episode 2** zwischen 19 und 21 Jahre alt sein soll. Und daß sein Darsteller auch in **Episode 3** (2005) Anakin spielen wird, wenn der zu Darth Vader mutiert. In der engeren Wahl befindet sich Mark Hamills Sohn Nathan. Falls die Casting-Ähnlichkeits-Regeln von **Episode 1** noch gelten, hat er gute Chancen auf den Job. **MIC**

→ www.starwars.com



Jabba the Hut hat in Episode 1 wieder seine Finger im Spiel.



el Jackson. Auch in Episode 1 - The Phantom Frank Oz in bewährter Qualität gesteuert.



Den Film nachspielen

Star Wars Episode 1 The Adventure

Durchleben Sie die komplette Handlung des neuen Star-Wars-Films!

Doch wer hinter dem »Adventure« zu Episode 1 ein Puzzle-gespicktes Abenteuerspiel in LucasArts-Tradition erwartet, sieht sich getäuscht.

Obi-Wan Kenobi sollte sich hüten: Diese Kampfdroiden schrecken nicht einmal vor der Vernichtung unschuldiger Blumen zurück.



Beispiel einen Schwebepanzer entern und steuern.

Jedis für jeden

»Das ist ein sehr leicht zugängliches Spiel«, erklärt Sean die Designphilosophie von **The Adventure**. Die Puzzles sind eher Action-orientiert und stammen meist aus den Schubladen »Schalter umlegen« und »Gegenstände verwenden«. Zwar gibt es ein Inventar, in dem Sie spannende Objekte aufbewahren. Doch zur Benutzung ist nicht allzuviel Kombinationsgabe gefordert. Hat man den richtigen Gegenstand am richtigen Ort, wird er automatisch eingesetzt. Auch die gelegentlichen Gespräche mit anderen Figuren haben wenig Rätsel-Kalorien: Die Dialoge wirken durchsichtig; durch Ausprobieren

Der Niedergang des Adventuregenres ist beschlossene Sache. Infocom ruht schon lange in Frieden, Sierra machte gerade seine Yosemite-Entwicklungsstudios zu, und nun liebäugelt LucasArts ebenfalls mit der dunklen Seite der Macht. Von **Maniac Mansion** bis **Grim Fandango** lieferte das Unternehmen Abenteuerklassiker am laufenden Band ab. Doch das »Adventure« zum neuen **Star Wars**-Film wirkt wie eine Kreuzung aus **Tomb Raider**

und **Jedi Knight**. Traditionsverliebte Rätselfans müssen angesichts des ballerlastigen Action-Adventures ganz gehörig umdenken.

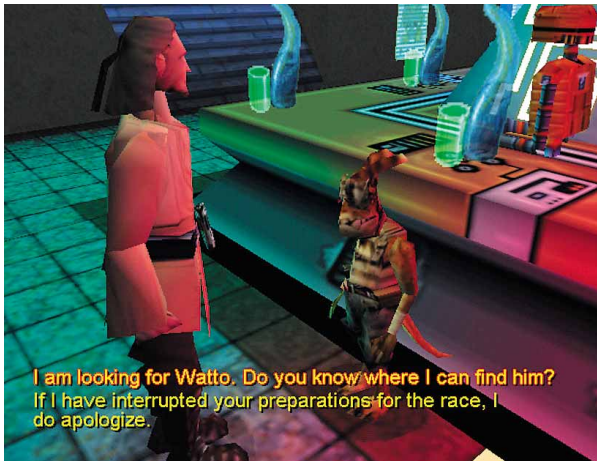
Mehr Action als Adventure

»Es gibt verschiedene Arten von Gameplay«, erklärt Designer Dean Sharpe den Genre-Mix von **Star Wars Episode 1 – The Adventure**. Von schräg oben blickt man auf seine 3D-Spielfigur herab und kämpft sich mit viel

Radau durch ein Dutzend Levels. Der Held darf laufen, springen, schwimmen, Objekte verschieben und Waffen einsetzen. Des Jedis liebste Klinge ist natürlich das Laserschwert, mit dem er freche Angreifer in imperiales Gyros verwandelt oder automatisch Schüsse reflektiert. Später können Sie auch Fahrzeuge wie zum



Mit einer dicken Extrawaffe beschützen wir die Königin.



Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn versucht sein Glück an einem der unkomplizierten **Dialogpuzzles**. Texte und Sprachausgabe werden übersetzt.

sämtlicher Gesprächsthemen kommt man ohne Probleme weiter. Der Redeschwall sorgt immerhin für viel Filmatmosphäre dank vertrauter Stimmen. Zur Aufnahme der Sprachausgabe will LucasArts alle wichtigen Synchronsprecher der deutschen Filmfassung verpflichten. Das fertige Spiel soll zwölf Levels

enthalten, in deren Verlauf Sie vier verschiedene Helden steuern; die Wechsel finden vor jedem Abschnitt automatisch statt. Die Hauptcharaktere sind die beiden Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn. Dazu gesellen sich eine Königin und Captain Panaka, der Chef der royalen Garde. Charakterwechsel machen

sich auch spielerisch bemerkbar: Jede Person hat ihre Eigenheiten. So können Sie nur dann zum Laserschwert greifen, wenn Sie gerade einen der beiden Jedi-Ritter steuern.

Hohe 3D-Kamera

Im Vergleich zu den Abenteuern von Kollegin Croft ist die Kamera weiter oben angebracht; Sie gucken fast aus der Vogelperspektive aufs Geschehen. Der Blickwinkel lässt sich nicht frei einstellen; die 3D-Kameraführung übernimmt das Programm automatisch. Wenn man berücksichtigt, daß **The Adventure** auch für die Playstation-Spielkonsole erscheinen soll, wirkt die Engine auf den ersten Blick ganz wacker. Ob die technische und künstlerische Qualität ausreichen wird, um 3D-verwöhnte PC-Freaks zu überwinden, bleibt abzuwarten. Eine Di-

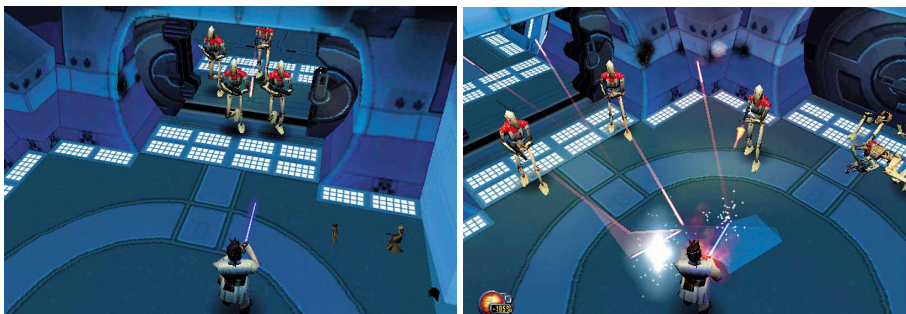


Noch haben die Kampfroboter nicht gemerkt, daß sich ein gut gerüsteter **Jedi** im Sumpf anschleicht.



Hoffentlich hinterläßt diese **Massen-Schießerei** keine Schmauchspuren im Fliesenbelag.

rect3D-kompatible Beschleunigerkarte ist zwingend erforderlich, damit sich in **The Adventure** auch nur ein Polygon rührt. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Zwischensequenzen tauchen in zwei Varianten auf: Zahlreiche kurze Animationen werden im Rahmen der 3D-Engine in Szene gesetzt; dazu kommen rund zehn Minuten mit vorgerenderten Computergrafik-Filmen.



Auf dem Föderationsschiff **reflektiert** Kenobi mit seinem Laserschwert einige Energiesalven seiner Gegner.

Die nächsten Star-Wars-Spiele

Bevor er Boß von LucasArts wurde, versuchte sich Jack Sorensen als Musiker und Wall-Street-Manager. Anlässlich der Offenbarungs-Pressekonferenz wirkte er erleichtert, daß sich Racer und The Adventure der Fertigstellung nähern: »Es ist zweieinhalb Jahre her, seit wir mit der Entwicklung begonnen haben.«

Bereits 1996 traf sich Sorensen zur Konzeptabstimmung mit George Lucas, als dieser noch am Filmdrehbuch feilte. Racer und The Adventure sind nur die Spitze des Eisbergs; bei LucasArts laufen weitere streng geheime Star-Wars-Aktivitäten auf vollen Touren. »Wir fan-

gen jetzt schon langsam an, uns erste Gedanken über die Spiele zu Episode 2 zu machen«, verrät Sorensen. Die nächsten Monate stehen jedoch erst einmal ganz im Zeichen von Episode 1. Bei zwei Spielen will man es nicht belassen, weitere sollen zum Jahresende erscheinen.

GameStar zapfte die Gerüchteküche an und bekam ein paar ebenso spannende wie unbestätigte Witterungen in die Nase. Nach dem Motto »In jedem populären Genre ein Episode-1-Spiel« könnten zu Weihnachten eine Flugsimulation und ein 3D-Shooter folgen. Schließlich warten wir immer noch auf einen Nach-

folger zu Jedi Knight. Fehlt eigentlich nur noch das Strategiegenre zur Vervollständigung der Episode-1-Sammlung. Allerdings hat man mit Force Commander immer noch eine unvollendete Echtzeit-Leiche im Keller, die historisch zur alten Filmtrilogie gehört – sich aber sicherlich auf Episode 1 umstricken läßt...

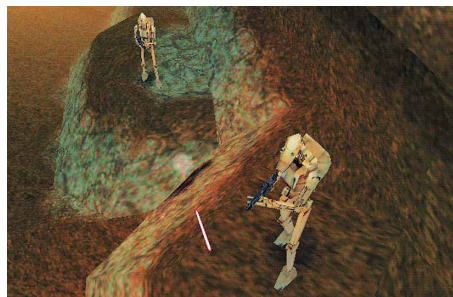


LucasArts-Präsident **Jack Sorensen** verspricht Episode-1-Spiele für alle wichtigen Genres.



Von Neboo nach Coruscant

In einer Hinsicht stellt **Episode 1 – The Adventure** ein Novum dar: Es ist das erste Spiel, bei dem Sie die Handlung eines **Star Wars**-Films genau nachspielen, von der Anfangsszene bis zum Finale. Die Geschichte konzentriert sich im wesentlichen auf drei Planeten: Naboo, Tatooine und Coruscant. Vor allem in Städten stoßen Sie



Kampfdroiden sind die Ahnen der Stormtrooper. Links sehen Sie Spielgrafik, rechts eine Zwischensequenz.



auf kleine Nebenmissionen, deren Lösung für das Weiterkommen in der Story nicht unbedingt nötig ist. Im Spiel

werden einige Schauplätze zudem detaillierter dargestellt als im Film. Also definitiv ein Programm, das man sich erst vorknöpfen sollte, nachdem man die Leinwandvorlage gesehen hat. Die läuft dummerweise erst Anfang

September in Deutschland an, während **The Adventure** Ende Mai zeitgleich mit dem US-Kinostart erscheinen soll. Echte Fans sollten also mit dem Kauf des Spiels lieber warten, um sich die Spannung zu erhalten. **HL**



Von einem Dschungelhänger startet dieser schnittige Kampfgleiter.

Episode 1 – The Adventure

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** LucasArts
Termin: Mai '99 **Ersteindruck:** Gut

Heinrich Lenhardt: »Die Macht der Star-Wars-Lizenz kann dieser Third-Person-Shooter mit Rätsel-light-Geschmack gut gebrauchen. Hoffentlich kommen bis zur Fertigstellung noch ein paar spielerische und grafische Glanztaten ins actionreiche Ballergebräu.«



Interview: Designer mit Star-Wars-Lizenz

Julian Eggebrecht von Factor 5 plaudert über die Besonderheiten bei der Entwicklung von Star-Wars-Spielen.

GameStar Julian, wie habt ihr es geschafft, euch für den kleinen Kreis der Designer zu qualifizieren, die Star-Wars-Spiele schreiben dürfen?

Julian Eggebrecht: Mit viel Glück und Beziehungen. Ich habe 1989 bei meiner ersten Berührung mit der Spielebranche in Kalifornien den späteren Produzenten von X-Wing und Super Star Wars kennengelernt. Damals hatte ich meine Abi-turszeit damit verbracht, einigen großen Firmen ganz frech unsere Dienste als Spiele-Programmierer anzubieten. Als sich Factor 5 dann 1992 auf Videospielekonsolen etabliert hatte, kamen wir auf einer Messe beim LucasArts-Stand vorbei – und eben dieser Produzent war in-

zwischen der größte Fan unserer Turrican-Spiele. Gut zehn Minuten später hatten wir ein Angebot von LucasArts.

GameStar Wie sehr gucken euch LucasArts und Lucasfilm bei der Entwicklung auf die Finger?

Julian Eggebrecht: Wir müssen die Story, alle grafischen Konzepte und unsere Musik-Neukompositionen von Lucasfilm absegnen lassen. Die Kommunikation übernimmt in der Regel der zuständige Produzent bei LucasArts. Die Beziehung mit LucasArts hat allerdings nichts mit »auf die Finger schauen« zu tun: Unsere Firmen arbeiten schon so lange miteinander, daß wir zueinander großes Vertrauen haben. LucasArts kann sich darauf verlassen, daß wir uns an die Regeln im Star-Wars-Universum halten – wir sind nun mal in dieser Beziehung typisch deutsch: sehr penibel und genau. Wenn die Spiele dann George Lucas gezeigt werden, ist natürlich immer etwas Nervosität dabei, wir hatten allerdings noch keine negativen Erlebnisse.

GameStar Fühlt ihr euch manchmal beim Design eingeengt, weil ihr euch an Regeln und Historie des Star-Wars-Universums halten muß?

Julian Eggebrecht: Selten – und diese Einschränkungen werden ersetzt durch das Streben, dem Star-Wars-Universum ganz besonders gerecht zu werden. So lächerlich es klingt: Den Winkel des scrollenden Star-Wars-Vorspanntexts exakt wie im Film hinzukriegen, ist schon ein gewisser Ansporn, ebenso die möglichst echte Reproduktion der Schiffe. Wir wollten speziell in Rogue Squadron deutlich exakter arbeiten als zum Beispiel Larry Hollands Team bei seinen X-Wing-Spielen.

GameStar Könntet ihr jetzt schon darüber reden, falls ihr ein neues Star-Wars-Spiel zu Episode 1 entwickeln würdet?

Julian Eggebrecht: Es wäre nach dem Bestseller Rogue Squadron für beide Seiten schon naheliegend, gemeinsam ein Episode-1-Projekt zu machen – offiziell ist allerdings noch nichts... **HL**

Wettrennen der Schwebegleiter

Star Wars Episode 1 **Racer**

Im Racer-Spiel von LucasArts besuchen Sie sieben Welten des Star-Wars-Universums, um mit raketentriebenen Rennern Ruhm und Reichtum zu ernten.

Hosenmatz Anakin Skywalker dürfte bei uns auf der Erde nicht mal ein Moped steuern. Geschweige denn einen von zwei Turbinen angetriebenen Podracer, der mit 800 Meilen pro Stunde über den Wüstenboden fegt. Warum und weshalb

der Sieg im Podracer-Rennen auf Tatooine für Anakin Skywalker so wichtig ist, bleibt im Rahmen der Storygeheimhaltung nebulös. Vor dem US-Kinostart von **Star Wars Episode 1: The Phantom Menace** sollen möglichst wenige Handlungsdetails an

die Öffentlichkeit dringen. Wer plaudert, riskiert eine imperiale Stormtrooper-Invasion. Bei **Racer** schlüpfen Sie in Anakins Rolle oder steuern einen anderen Piloten,

um in der ebenso schnellen wie gefährlichen Outlaw-Rennsportart Meister aller Planeten zu werden.

Dreieck mit Affenzahn

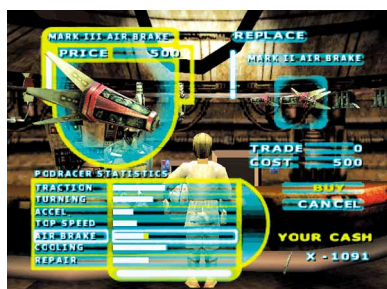
Ein Podracer besteht aus drei voneinander unabhängig beweglichen Teilen, die durch eine wackelige Stahlseilkonstruktion zusammengezurt werden. Vorneweg geben die beiden mächtigen Triebwerke Gas und ziehen die kleine Pilotenkapsel nach. Ein ungewöhnlicher Umstand, der für eine Steuerung fernab üblicher Rennspielkonventionen sorgt. »Hier gibt's nicht nur links-rechts-schneller-langsam«, verspricht Projektleiter Eric Johnston. Indem man den Joystick zurück oder nach vorne bewegt, bekommt der Racer mehr Aufwärtsdrift oder schwebt dichter über dem Boden. »Stell' dir die Dinger als eine Kreuzung aus Formel-1-Boliden und einer Boeing 747 vor«, umschreibt Eric das Steuerungsgefühl.



Schmiert ein **Triebwerk** zur Seite weg, kommt die ganze Dreieck-Konstruktion des Podracers heftig ins Schlingern.

Mit bis zu 1.300 km/h werden Überholmanöver zur blitzartigen Angelegenheit; die Gegner bekommt man nur für kurze Zeit mal aus der Nähe zu sehen.

Neben Lenkrädern und Pedalen werden auch zwei Joysticks gleichzeitig unterstützt, pro Triebwerk ein eigener Knüppel. Zu den fortgeschrittenen Manövern gehört die seitliche Drehung, um mit dem Podracer hochkant durch enge Ritzen zu flitzen.



Anakin beim Ausrüstungs-Shopping: Gerade kauft er eine verbesserte **Luftbremse**.

Eine halsbrecherische Technik, die im Spielfilm eindrucksvoll vorexerziert wird. Während des Rennens sollten Sie die Zustandsanzeigen für die beiden Triebwerke gut im Auge behalten. Eine allzu wilde Fahrweise kann die Schnuckelchen überhitzen, woraufhin sie Feuer fangen. Bevor der Podracer explodiert, versucht man eine Reparatur während des Flugs, die allerdings dezent bremsend wirkt. Auch die dickste



Zwischen den Rennen reparieren die angeheuerteten **Roboter** den angeschlagenen Podracer von Anakin Skywalker.

Kollision wirft Sie nicht aus dem Rennen: Selbst bei einer Totalzerstörung materialisiert Ihr Gleiter nach ein paar Sekunden wieder auf der Strecke, was den Action-Charakter des Rennspiels unterstreicht.

Wettkampf auf 8 Planeten

Der Film begnügt sich mit dem Rennen auf Tatooine, **Racer** entführt Sie auch auf andere Planeten. Insgesamt 21 Strecken verteilen sich auf acht grafisch unterschiedliche Standorte. Beim Flug über flammende Methanseen droht der Podracer anzuschmauchen; in Anti-Schwerkraft-Feldern werden kurzzeitig alle Steuerungsgewohnheiten aufgehoben. Effekte wie transparente Rauchwolken, Nebelschwaden, Regen- und Schneeschauer sollen die spezifische Planetenstimmung unterstützen. Wetterereignisse sind allerdings rein kosmetischer Natur und wirken sich nicht aufs Flugverhalten aus. Je nach Strecke schwanken die Rundenzeiten zwischen 30 Sekunden und vier Minuten. Mehrere Abzweigungen sollen zum Experimentieren einladen; an manchen stehen gleich drei Routen zum Weiterflug zur Wahl. Dazu gesellen sich versteckte Nebenpfade: Auf der Eiswelt Ando Prime können Sie frech durch ein Zelt bretern, hinter dem sich ein getarnter Durchgang verbirgt.

Ein Turniermodus hält die Rennserie zusammen: Durch gute Plazierungen verdienen Sie Geld, um Ihren Racer weiter aufzurüsten. Zu Spielbeginn werden Sie die Wahl zwi-



Der Podprotz mit doppelter Düsenkraft dreht auf der **Eiswelt Ando Prime** seine Runden.



Dieser tollkühne Flug führt durch einen **Unterwassertunnel** auf dem Planeten Aquilaris.

schen vier bis sechs Rennern haben. Jeder Podracer ist an einen bestimmten Charakter gekoppelt. Sie können also nicht mit Anakin den dicken Renner von Bösewicht Sebulba steuern. Jeder Planet hat einen Champion, den Sie besiegen müssen, um ihn »freizuschalten«. Sobald das geschehen ist, kann man ein neues Turnier mit dieser neuen Spielfigur samt ihrem Podracer beginnen.

Podracer-Tuning

Um sich für den nächsten Wettkampf zu qualifizieren, reicht auch ein zweiter oder dritter Platz, doch sind die Prämien dann entsprechend kleiner. Zwischen den Wett-

kämpfen steuern Sie Anakin Skywalker durch ein kleines 3D-Szenario, wo Roboter die Dellen vom letzten Rennen reparieren. Je mehr solcher Mechaniker Sie anwerben, desto größer das Reparaturvolumen. Durch den Kauf besserer Einzelteile können Sie Bremsvermögen, Spitzentempo, Triebwerkskühlung, Kurvenwendigkeit, Beschleunigungswerte und Lenkungsgutmütigkeit verbessern. Auf dem Schrottplatz finden Jedi-Jünger mit beschränktem Taschengeld-Volumen leicht gebrauchte, aber billige Einzelteile. Ballereien sind nicht vorgesehen, doch auch so sollte genug Adrenalin durch die Blutbahn spülen. **HL**

Star Wars Episode 1: Racer

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: LucasArts
Termin: Ende Mai '99 Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Ben Hur mit Raketenantrieb: Die Konstruktion der Podracer-Gespanne verspricht eine ungewöhnliche Action-Flugerfahrung. Das Tempo ist hoch, die Grafikeinheit drängt sich allerdings noch nicht für intergalaktische Schönheitspreise auf.«



Auf den Schwingen des Falken

X-Wing Alliance

Die berühmte Schlacht um Endor aus »Rückkehr der Jedi-Ritter« tobt erneut, doch diesmal stecken Sie mittendrin: Im Cockpit des Rasenden Falken bringen Sie das Weltall zum Glühen und besiegen das Imperium.



Auf Bonus-CD:
Videospecial

Welcher **Krieg der Sterne**-Fan würde nicht gern im Cockpit eines Rebellenjägers Darth Vader samt Imperium zu Sternenstaub zerbröseln? Kein Wunder, daß die drei **Star Wars**-Simulationen (**X-Wing**, **TIE Fighter**, **X-Wing vs. TIE Fighter**), zu denen seit 1993 außerdem diverse Missionserweiterungen erschienen sind, zu den erfolgreichsten Titeln von LucasArts zählen. Ihr brandneues Werk **X-Wing Alliance** spielt noch im »alten« **Star Wars**-Universum, ohne

Vom Händler zum Rebellen

Siehe CD: Video-Special, Time 0:52

Die Handlung von **X-Wing Alliance** setzt ein, als die Rebellen vom Eisplaneten Hoth fliehen müssen. Davon bekommt Ihr Alter Ego Ace Azzameen allerdings nur wenig mit. Denn auf der

väterlichen Raumstation geht scheinbar alles seinen gewohnten Gang. Als jüngster Sproß einer Händlerdynastie werden Sie mit einem schwach bewaffneten Transporter auf einen vermeintlich harmlosen Erkundungsflug geschickt. Dabei stoßen Sie auf die Viraxo, skrupellose Konkurrenten, die mit dem

Imperium gemeinsame Sache machen. Ehe Sie sich versehen, ist die Hälfte Ihrer Sippe tot oder verhaftet, und imperiale Schergen sind Ihnen auf den Fersen. Es kommt, wie es muß: Sie treten der örtlichen Rebellen-truppe bei und kämpfen fortan nicht nur gegen schlecht bewaffnete Piraten,

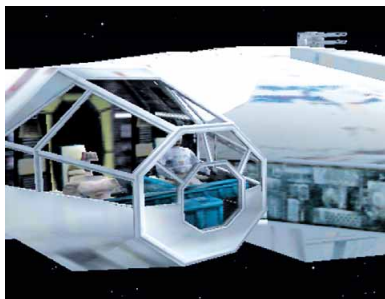
Facts

- 53 Solomissionen
- 8 Raumschiffe im Solomodus
- 11 Zwischenvideos
- 8 Multiplayer-Rennen
- 20 Raumschiffe im Mehrspielermodus

Bezüge zur **Episode 1**. Als unerfahrener Rookie treten Sie der Allianz bei, um sich durch 53 Missionen bis in die Elite der Rebellen vorzukämpfen. Denn nur die Besten dürfen an Bord des Rasenden Falken in der Schlacht um Endor den Todesstern in die Luft jagen. Und zwar zeitlich zwischen den beiden Filmen **Das Imperium schlägt zurück** und **Rückkehr der Jedi Ritter**.



Wenn Ihr Jäger getroffen wird, spritzen Funken und elektrostatische **Entladungen** von den Cockpitanzeigen auf.



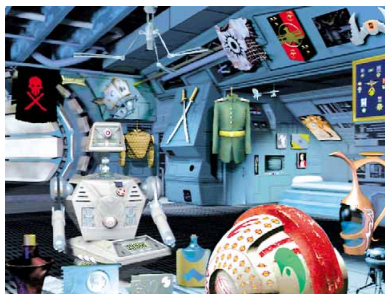
Von außen sehen Sie Ace und seinen Roboter, die sogar ihre **Köpfe** bewegen.

sondern auch gegen gut ausgebildete Imperiale in wieselflinken TIE Fightern.

Gehaltvolle Missionen

Siehe CD: Video-Special, Time 1:42

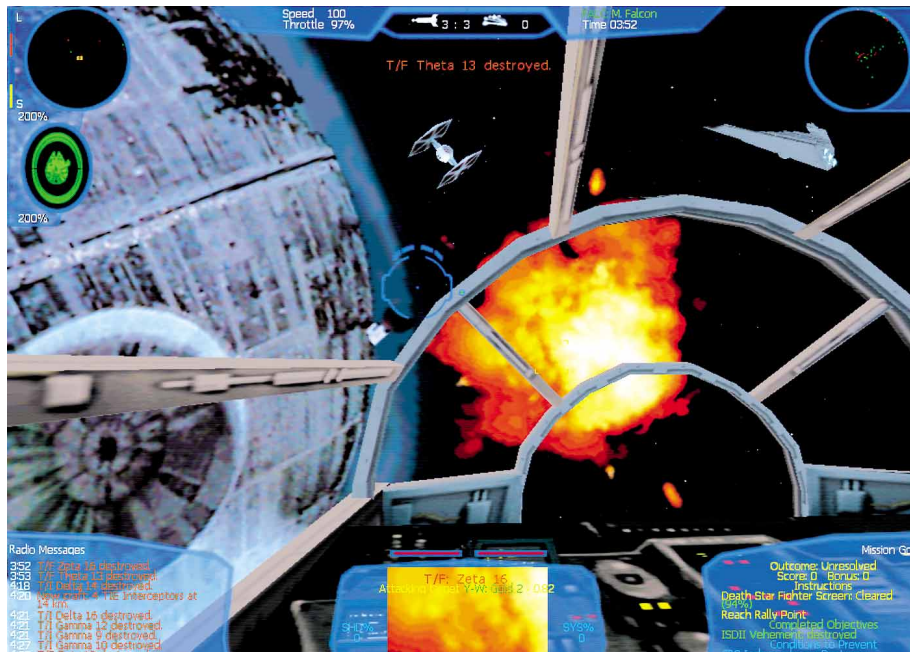
Bevor Sie loslegen, sollten Sie in Ruhe das ausführliche Briefing absolvieren. Doch auch während der Einsätze entwickelt sich die Handlung weiter. Die Primär- und Sekundärziele, die Ihnen vor jedem Start vorgelesen wer-



Nach den meisten Missionen bekommen Sie **Souvenirs** von dankbaren Mitfliegern.



Zwei TIE Fighter gleichzeitig nehmen hier unseren **X-Wing** ins Visier.



Zum Greifen nah erscheint der **Todesstern**. Doch noch verteidigen TIE Fighter und Sternzerstörer das imperiale Bollwerk.

den, sind also nicht in Stein gemeißelt. So sollen Sie in einem Ihrer Aufträge Vater und Bruder eigentlich nur zu einem Rendezvous mit Schmugglern begleiten. Doch die Piraten treiben ein falsches Spiel. Kaum sind die Verwandten am Treffpunkt sicher angedockt, schwirren Raumhelm-bewehrte Saboteure los, um die Triebwerke der familieneigenen Flieger zu deaktivieren. Ein riskanter Wettlauf mit der Zeit beginnt. Urplötzlich auf sich allein gestellt, nehmen Sie die Jungs ins Visier und sorgen gleichzeitig dafür, daß keinem der

hilflosen verbündeten Transportschiffe etwas passiert.

Bekanntes Cockpit

Siehe CD: Video-Special, Time 1:52

Wenn Sie bereits einen der Vorgänger gespielt haben, werden Sie sich im Cockpit sofort zurechtfinden. Übersichtlich informieren die Radareschirme für Front- und Rückbereich Sie über herannahende Gegner. Ein Multifunktions-Display am unteren Bildschirmrand zeigt Daten zu Panzerung und Schildstärke der anvisierten Feinde an. Diese Infos helfen Ihnen bei der Entscheidung, mit welchem Waffensystem Sie das Feuer eröffnen sollten. Laserwaffen verbrauchen Energie und laden sich nur langsam wieder auf. Bei Bedarf können Sie deshalb zusätzlichen Saft aus den Schutzschilden oder den Antriebsaggregaten umleiten. Raketen und Protonentorpedos sind dagegen Einmalwaffen, die nur im heimatischen Hangar nachgefüllt werden können. Allerdings kostet diese Aktion Zeit, und es kann Ihnen passieren, daß nach Ihrer Rückkehr vom

eigenen Geschwader nichts mehr übriggeblieben ist.

Gefährliche Medizin

Kurz nach der Schmugglermission liefern Sie die bei diesem Einsatz erbeuteten Medikamente zu einem Rebellenhospital, das bei Ihrem Eintreffen von einem Sternzerstörer angegriffen wird. Der Rebellenkommandant verdächtigt Sie, ein imperia-



Der Todesstern zerstört mit seinem gefürchteten **Laserstrahl** einen Calamari-Kreuzer.

Raumjäger-Fibel für Rebellen

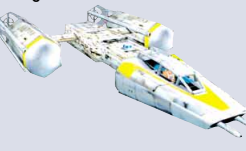
X-Wing

Mit vier koppelbaren Laserkanonen sowie Protonentorpedos können Sie vor allem den leicht gepanzerten TIE Bombern einheizen.



Y-Wing

Der Y-Wing ist ein Kompromiß aus Jäger und schwerem Bomber. Die Doppeltorpedowerfer gleichen zwei magere Laserkanonen aus.



A-Wing

Der A-Wing ist der schnellste Rebellenjäger. Zwei Laserkanonen und die Concussion-Raketen entschädigen für schwache Schilde.



B-Wing

Mit jeweils zwei Ionenkanonen, Torpedowerfern, Blasterkanonen und einem Laser nimmt es der B-Wing auch mit größeren Imperiums-Raumschiffen auf.



Z-95 Headhunter

Zwei Laserkanonen und Concussion-Raketen gleichen die generelle Unterlegenheit des Z-95 ein wenig aus.



YT1300

Der Frachter mit zwei Laserkanonen (eine davon kann ein mitgeführter Roboter bedienen) nimmt es nur mit leichten Zielen auf.



YT2000

Schnellere und mit mehr Laserkanonen ausgestattete Variante des YT1300. Seine Panzerung ist schlechter als beim Rasenden Falken.



Rasender Falke

Aufgemotzte Version des YT1300. Der Rasende Falke ist erheblich schneller, verfügt über drei Kanonen und ist besser gepanzert.



Martin Deppe



Der Zauber fliegt mit

Und wieder eine X-Wing-Simulation, die ich durchspielen werde. Denn das Star-Wars-Feeling ist einfach

nicht zu schlagen – dafür lasse ich jeden Wing Commander links liegen. Das fängt beim opulenten Soundtrack an und hört mit dem vertrauten Wummern der Torpedos und Lasergeschütze auf. Und die knapp vorbeieulenden TIE Fighter strapazieren wieder mein Nervenkostüm.

Vermißenliste

Bei aller Euphorie: Für den nächsten Teil der Serie sollte LucasArts das hochkomplexe Missionsdesign überarbeiten. Zu oft mußte ich einen Einsatz nur deshalb wiederholen, weil mir im Eifer des Gefechts ein wichtiger Funkspruch entgangen war. Mir fehlt eine wirklich dynamische Kampagne. Die Zwischenschnipsel kommen nicht an die tollen Sequenzen aus Balance of Power heran. Und vor allem der Internetmodus erlaubt zu wenig Teilnehmer. Die riesigen Schlachten sollte man auch mit mehr als vier Piloten bestreiten können. Dafür reichen über 50 Missionen dicke für ausgiebige Solo-Kämpfe gegen Vaders Schergen.

ler Köder zu sein. Nur Ihr beherzter Versuch, den Krankenhauschiffen sicheres Geleit zu geben, kann ihn vom Gegenteil überzeugen. Dabei müssen Sie stets konzentriert den (größtenteils gut eingedeutschten) Funksprüchen lauschen, um nicht den roten Faden zu verlieren. Passiert das doch einmal, können Sie in einer Online-Hilfdatei die Ihnen zugedachten Haupt- und Nebenziele jederzeit nachschlagen.

Familienfehde



Siehe CD: Video-Special, Time 3:26

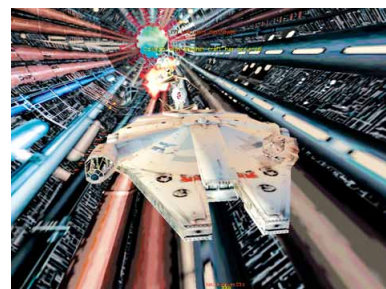
Gelegentlich dürfen Sie sich vor dem Start aussuchen, ob Sie lieber mit einem X-Wing, dem wendigeren A-Wing, dem dicken, bombentauglichen B-Wing losfliegen möchten. Dann und wann werden Sie auch von Ihrer Familie zurückbeordert, um gefangene Verwandte zu befreien oder Racheaktionen gegen die Viraxos durchzuführen. Dann steuern Sie den hauseigenen YF1300-Trans-

porter, eine abgespeckte Version von Han Solos Rasendem Falken. Mit an Bord ist jedesmal Ihr treuer Roboter Emkay, der Ihnen hilfreich zur Seite steht: Der YF1300 verfügt über zwei voneinander unabhängige Geschütze, die separat bedient werden können. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie lieber fliegen und Emkay die rotierende Kanonenkuppel überlassen, oder den Blechkumpan ans Steuer setzen und sich selber hartnäckigen Gegnern widmen.

Opulente Optik

Für **X-Wing Alliance** haben sich die LucasArts-Gratiker kräftig ins Zeug gelegt. Das wird schon offenbar, wenn Sie aus dem mit werkelnenden Wartungsrobotern gefüllten 3D-Hangar starten. Sehr große Planeten und Sternennebel bringen Farbe in die

Dunkelheit des Alls, Sonnen und imaginäre Lichtquellen zaubern Schatten auf die Raumschiffe. Bei einem Blick von außen ins Cockpit des Falken können Sie sowohl den Piloten als auch den mitfliegenden Roboter erkennen, die sogar ihre Köpfe bewegen. Sternenerstörer sind nicht länger nur ein dickes Dreieck mit Texturen, sondern haben an der Unterseite eine Öffnung, in die Sie hineinfliegen können. Spielerisch bringt dieses knifflige Fliegerkunststück allerdings nichts. Am eindrucksvollsten wirkt die finale Schlacht um Endor. Vor dem Waldmond schwebt majestätisch der halb fertige, aber bereits einsatzfähige Todesstern, während sich die gesamte imperiale Flotte langsam aber sicher nähert. So wirkt es zumindest. Erst beim zweiten Blick fällt auf, daß zwei Drittel der vermeintlichen Sternenerstörer sowie Planeten samt Todesstern nur Hintergrund-



Beim Flug durch den **Todesstern** werden Sie von aggressiven TIE Fightern verfolgt.



An Bord des legendären **Rasenden Falken** können Sie selbst hinter die Kuppelkanone schwingen.



Die Schlacht um den **Waldmond Endor** markiert den Höhepunkt. Der Todesstern und einige der herannahenden Sternzerstörer sind allerdings keine echten 3D-Objekte, sondern aufgemalter Bestandteil des Hintergrundbildes.

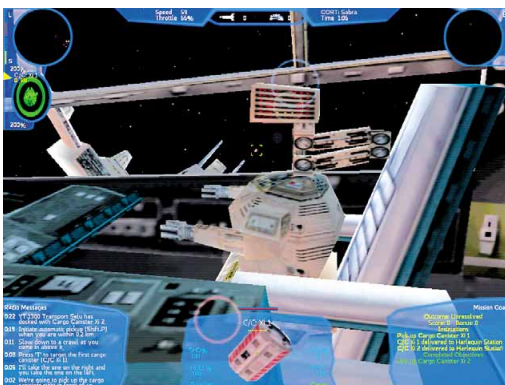
grafiken sind. Erreichen können Sie die Orte in diesen Missionen nie. Das fällt aber kaum auf, da genügend Gegner vorhanden sind und ein enger Zeitrahmen verhindert, daß Sie sich der

potemkinschen Flotte überhaupt nähern können.

Tief im Tunnel

Nur in der allerletzten Mission fliegen Sie mit dem Rasenden Falken im Innern des Todessterns und arbeiten sich durch die Tunnelsysteme bis zu dem Reaktorkern vor. Ihr größter Feind dabei sind die extrem engen Rohrleitungen und von hinten aufprallende verbündete Flieger. Wenn Ihnen die Schlacht um Endor schnuppe ist, und Sie sich lieber in Mehrspieler-Gefechte stürzen wollen, dürfen Sie Ihr Können mit bis zu sieben menschlichen Kontrahenten messen, fehlende Opponenten übernimmt die CPU. Dabei können Sie auch imperiale Schiffe fliegen, was die Auswahl von acht auf 20 Raumer erweitert. Egal ob

TIE Bomber, B-Wing oder Rasender Falke, mit allen können Sie selbstgebastelte Minimissionen in Teams oder Rennen durch im Raum schwebende Metallringe und vertrackt angelegte Minenkurse absolvieren. Nur wenn Sie die Ringe perfekt durchfliegen, bekommen Sie einen Geschwindigkeitsbonus. Kollisionen nagen an Schutzschilden und Tempo. Nervig: Pro Spieler ist unfairerweise eine eigene CD nötig. **MTC**



Das **virtuelle Cockpit** ist spielerisch zwar vollkommen unbedeutend, sieht aber fast kinoreif aus.



Die **Rennkurse** führen Sie durch verwinkelt angelegte, sehr enge Minenschächte.

Die **Rennkurse** führen Sie durch verwinkelt angelegte, sehr enge Minenschächte.

Mick Schnelle



Fast wie im Kino

Ich war X-Wing Alliance gegenüber ein wenig skeptisch. Zu groß war vor gut zwei Jahren meine Enttäuschung

über das mittelmäßige X-Wing vs. TIE Fighter. Doch diesmal haben Larry Holland und sein Team bewiesen, daß sie nach wie vor ein Händchen für das Genre haben. Vor allem die Atmosphäre stimmt. Ständig passieren unvorhergesehene Dinge, der Funkverkehr klingt authentisch. Die Missionsziele sind zwar nicht immer ganz leicht, aber doch stets schaffbar.

Dazu kommt die kräftig aufpolierte Grafik. Besonders die Planeten und natürlich der Todesstern sind sehr stimmungsvoll geraten. In Kombination mit der sich in gewissen Grenzen anpassenden Musik, die größtenteils den drei Filmen entstammt, fühlte ich mich schnell wie Han Solo persönlich.

Knifflige Missionen

So spannend die Missionen auch sind, so höllisch muß ich aufpassen, ja keine Zieländerung zu verpassen. Gelegentlich macht sich die generell gute deutsche Lokalisierung durch Übersetzungs-Schludrigkeiten wie »Timing ist schwierig« unangenehm bemerkbar. Doch das sind Detailmängel, was letztlich zählt, ist der Spielspaß. Der geht hier Hand in Hand mit der tollen Atmosphäre und der hohen Identifikation mit dem Hauptcharakter. Schöner als in X-Wing Alliance können Sie das Imperium derzeit nicht besiegen.

X-Wing Alliance

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: LucasArts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 bis 250 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 8fach CD Riva-TNT-Karte

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Atmosphärische, fordernde Star-Wars-Sim.



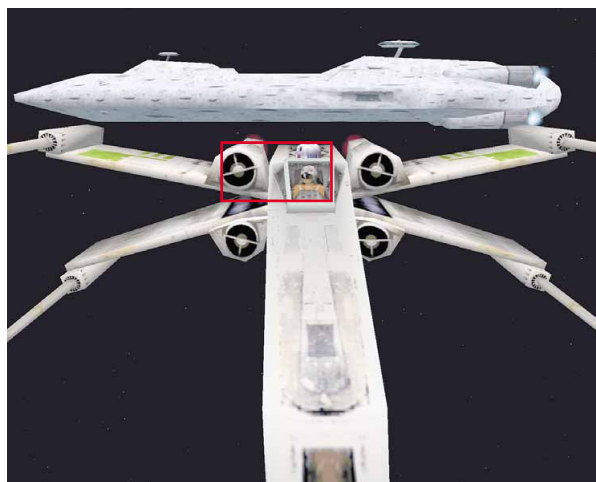
Technik-Check: X-Wing Alliance

X-Wing Alliance unter der Lupe:

Alle Facts zu Hardware und Technik.

Aus der nebenstehenden Szene von **X-Wing Alliance** haben wir einen Ausschnitt vergrößert, um die Bildqualität der verschiedenen Grafikkonfigurationen zu vergleichen. Links finden Sie den Software-Modus, in der mittleren Reihe Lowend-3D-Karten, etwa die Riva 128,

und rechts alle Modelle ab einer Voodoo 2 oder Riva TNT. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Was die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechner anbelangt, werfen Sie einen Blick in die Performance-Tabelle auf der rechten Seite. **MIC**



Der Software-Modus

Alle Karten ohne Direct-3D-Treiber (Baujahr '96 und früher)

Die Mittelklasse

Voodoo 1, Riva 128 und vergleichbare Chips (ATI Rage Pro, Rendition V2200)

Die Highend-Klasse

Riva TNT und aufwärts (Voodoo 2, Banshee, G200, Rage 128, Savage)

640x480,
minimale
Details



800x600,
maximale
Details

Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.



1024x768,
maximale
Details

Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.

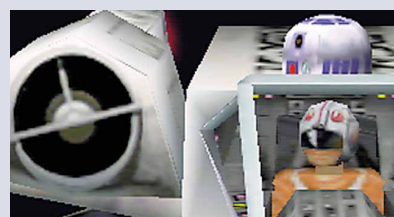
Die Voodoo-1-Karten unterstützen X-Wing Alliance nur bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. Mit Riva-128-Karten stürzte unsere Testversion ab einer Auflösung von 1024 mal 768 ab.



1600x1200,
maximale
Details

Der Software-Modus unterstützt nur die unterste Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.

Die Voodoo-1-Karten unterstützen den Z-Buffer-Modus nur bis zu einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln. Mit Riva-128-Karten stürzte unsere Testversion ab einer Auflösung von 1024 mal 768 ab.



Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Riva 128	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P200 MMX						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1024x768, geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
K6-2/400						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1024x768, geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
P II/300						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1024x768, geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
P II/350						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1024x768, geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
P II/400						
640x480, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
640x480, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
800x600, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1024x768, hohe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1024x768, geringe Detailstufe	●	Absturz	●	●	●	●
1600x1200, hohe Detailstufe	●	●	●	●	●	●
1600x1200, geringe Detailstufe	●	●	●	●	●	●

Legende

- nicht möglich
- unspielbar
- langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar

Tuning-Tips

TIP 1: Wenn Sie X-Wing Alliance mit allen Details und Spezialeffekten flüssig spielen wollen, kommen Sie um 128 MByte RAM nicht herum. Ansonsten erleben Sie selbst auf einem schnellen PII/450 gelegentliche »Hänger«.

TIP 2: Ohne zumindest eine Riva-128- oder Voodoo-1-Karte kommt kein richtiges Fluggefühl auf. Die Software-only-Variante sieht zwar nett aus, doch vor allem die pixeligen Effekte nagen kräftig an der Sciencefiction-Atmosphäre.

TIP 3: Auf schwächeren Rechnern (P200 MMX) kommen Sie nicht umhin, die schönen Planetenbilder samt Todesstern zugunsten einer flotteren Darstellung abzuschalten.

TIP 4: Vor allem wenn Sie weniger als 64 MByte RAM besitzen, sollten Sie die kapazitätsfressenden Spezialeffekte deaktivieren. Dadurch laufen vor allem die Explosionen vernichteter Gegner deutlich flüssiger ab, wodurch die Zahl der ruckligen Hänger erheblich vermindert wird.

TIP 5: Bevor Sie zum allerletzten Mittel, dem Runterschalten der Auflösung, greifen, setzen Sie die Reichweite, in der die Modelle der Flieger noch mit vollem Detailgrad dargestellt werden, herab. Meistens merken Sie im Eifer des Gefechts ja sowieso nicht, wenn ein TIE Fighter am »Horizont« nur noch ein detailloser Polygonklotz ist.