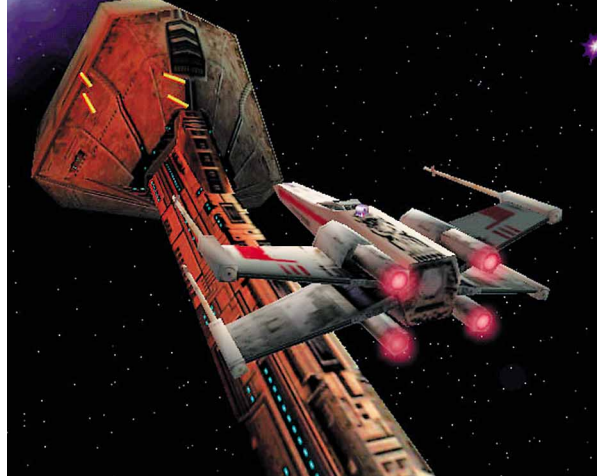


Kampf dem Todesstern

# Star Wars X-Wing Alliance



Die X-Flügler heben wieder ab und schicken Sie  
in den Sternenkrieg gegen Darth Vaders Geheimwaffe.



In den neuen Fliegern läßt sich sogar der **Pilot** erkennen.

**D**ie Schlacht um die Macht ist noch längst nicht entschieden. Das frisch angekündigte **Star Wars**-Spektakel **X-Wing Alliance** setzt die klassische Weltraumserie von LucasArts mit einer Mischung aus bewährten Zutaten und neuen Ideen fort. Sie spielen als eine Art Han Solo den Abkömmling eines alten Handelshauses, der nach der Niederlage von Hoth immer stärker in die Rebellen-Allianz hineinwächst. Dabei kämpfen Sie nicht nur gegen bekannte imperiale Raumflieger, sondern kommen einem geheimen Kampfschiff von Darth Vader auf die Spur. Erste Prototypen flogen angeblich oh-

ne Piloten und sahen wie umgekehrte TIE Fighter aus – ein Sonnensegel zwischen zwei Triebwerken.

## Rasender Falke

Echten **Star Wars**-Fans läuft schon jetzt eine kleine Träne der Rührung über die Backe: Erstmals sollen Sie in den legendären Millennium Falcon klettern können. Wie einst Lando Calrissian schalten Sie damit in der Schlacht um Endor den mächtigen Todesstern aus. Sogar in dessen engen Tunnelsystemen sollen Sie sich eine spektakuläre Jagd mit imperialen Verteidigern liefern können. Dabei haben Sie die Kontrolle über Flug-

oder Waffensysteme. Sobald Sie auf die Quad-Laser-Kanonen wechseln, soll der corellanische Transporter geradeaus weiterflitzen und kleinen Hindernissen mit dem Autopiloten ausweichen.

## Per Hypersprung durchs All

LucasArts verspricht gewaltige Weltraumschlachten mit rund doppelt so vielen Schiffen und sonstigen Objekten wie in den Vorgängern. Spielte der Sternenkrieg dort immer an einem einzigen Einsatzort, können Sie in den geplanten 50 Missionen künftig per Hyperdrive an bis zu vier unterschiedliche Punkte springen – schöne Grüße von **Wing Commander**.

Anders als in Origins Saga soll die Wahl des nächsten Einsatzgebietes aber weitgehend Ihnen überlassen bleiben.

Beispielsweise müssen Sie entscheiden, ob Sie lieber Ihre Flotte bewachen oder eine imperiale Station angreifen.

In Alliance starten Sie manuell aus »echten« Hangars heraus. Die Buchten dienen gleichzeitig als 3D-Menü, in dem Sie direkt vor Ort zwischen X-Wing oder Z-95 sowie der passenden Raketenbestückung wählen. In den Hangars sorgen liebevolle Details für waschechte Rebel-



**Hangars** dienen als 3D-Menü zur Schiffsauswahl.

lenstimmung: Droiden spazieren geschäftig herum, gelegentlich startet oder landet ein anderes Schiff. **PS**

## Star Wars: X-Wing Alliance

**Genre:** Weltraumspiel **Hersteller:** LucasArts  
**Termin:** 1. Quartal '99 **Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »Mit X-Wing Alliance wird ein Rebellen-Traum wahr: Dank des Millennium Falcon darf ich endlich mal zeigen, das auch in mir ein Han Solo steckt. Technisch muß LucasArts die auf den ersten Blick enttäuschende Engine noch kräftig aufmöbeln.«