



Bombast-Weltraumaction

Wing Commander Prophecy



Der fünfte Teil der Erfolgs-Weltraumserie besinnt sich auf alte Tugenden: Mehr Spiel, weniger Film. Dank neuer Grafik-Engine balgen sich in den prächtig animierten Schlachten Dutzende von Raumschiffen gleichzeitig.

Echte Spielgrafik: Wir rasen durch die mächtige Explosionswolke des von uns zerstörten Tankers.



Das gefährlichste Schiff der Aliens ist der **Dreadnought-Schiffszerstörer**, der einem Kraken ähnelt.

Seit 1990 horcht die Spielebranche auf, wenn ein neuer **Wing Commander** erscheint: Jede Fortsetzung war bislang gleichbedeutend mit noch aufwendigerer Weltraum-Action und noch höheren Hardware-Anforderungen. Jetzt ist der fünfte Teil

ins All gestartet, **Wing Commander Prophecy**. Und obwohl der Übervater der Serie, Chris Roberts, nichts mehr damit zu tun hatte, wird der ewige Kampf Gut gegen Böse so

prächtig und spannend zelebriert wie nie zuvor.

Megaträger Midway

Der Kampf gegen die Kilrathi ist Vergangenheit, der Aufstand der Grenzwelten längst niedergeschlagen. Trotzdem

beschließt die terranische Föderation den Bau von zehn Megaträgern, von denen jeder einen ganzen Galaxiequadranten verteidigen kann. Als erstes Schiff der neuen Trägerklasse läuft die TCS Midway vom Stapel, die auf ihrem Jungfernflug vom alten Kriegshelden Chris Blair (alias Mark »Skywalker« Hamill, dieses Mal mit adrettem Bärtchen) begleitet wird. Die Midway kann bis zu 250 Jäger aufnehmen, aufgeteilt in drei Geschwader. Doch davon sind erst zwei an Bord, die Aufklärer der Diamond Backs und die schweren Jäger der Black Widows, bei denen der alte Maniac mitmischte. Da Origin meint, daß sich moderne Spieler nicht mehr mit einem alternden Ex-Star-Wars-Helden identifizieren wollen, übernehmen Sie die Rolle von Lieutenant Casey, einem Greenhorn frisch von der Space-Akademie.

Mörder-Insekten

Während die Piloten noch versuchen, mittels Duftbäumchen den Neuwagen-Geruch aus ihren Erstbezugs-Kojen zu vertreiben, kommt ein Notsignal aus dem Kilrah-System. Ein unbekannter Aggressor hat die Kilrathi angegriffen und vernichtet. Die Nachforschungen ergeben, daß es die Menschheit mal wieder mit einer ganzen Rasse von Oberbösewichtern zu tun bekommt: Insektenartige Aliens, deren organisch wirkende Jäger, Bomber und Großkampfschiffe an Mantas, Muränen und Kraken erinnern. Sie sind noch aggressiver als die ehemaligen Staatsfeinde von Kilrah, und wollen gleich das ganze Universum in die Dunkelheit befördern. Ein riesiges Wurmloch im Kilrah-System ist der Zugang zum von Menschen kontrol-



Jörg Langer



Adrenalin-Overdrive

Um die eigene Achse drehend stürze ich nach unten und lasse die verfolgende Moray

in eine Mine knallen. Während die Strahlenblitze zweier Geschütztürme nach mir greifen, sprengte ich einen dritten mit vier Dragonflys in die Luft. Von links knabbert ein Squid an meinen Schilden, doch ich bleibe weiter hinter meinem Opfer: Ein feindliches As, das sich mit seiner Skate durch die Aufbauten eines gigantischen Dreadnoughts schlängelt. Plötzlich öffnen sich die kilometerlangen Fangarme des Riesenschiffs, das nun einem mondgroßen Alptraum-Kraken ähnelt. Meine IR-Rakete trifft ins Schwarze, zwei Full-Guns-Salven zerreißen das Heck meines Gegners. Jetzt nichts wie weg, der Schleudersitz-Knopf blinkt schon hektisch ...

Präsentations-Overkill

Nie hatte ich so sehr das Gefühl, mitten in einer Raumschlacht zu sein. Die Grafik von Prophecy läßt eine Laserkaskade nach der anderen das stimmungsvoll in Grün und Rot getauchte All erleuchten. Die Massenschlachten halten das Spiel bis zum Schluß spannend. Und das, obwohl die Missionen praktisch keine Planung erfordern. In diesem Punkt wirkt Prophecy im Vergleich zu Balance of Power sehr schwach. Außerdem stört mich die unflexible Steuerung und die eher müde Story. Mußte man unbedingt den alten Mark Hamill nochmal vor die Kamera lassen? Mit seiner geradlinigen, aber superb verpackten Dauer-Action könnte man Prophecy als Astronauten-Fast-Food verunglimpfen. Doch ich habe nichts gegen ein solches Trivialgewitter – solange es wie hier ein echtes Gewitter ist.

Facts

- 36 Missionen
- 10 Simulator-Missionen
- 7 steuerbare Schiffe
- 12 Gegnertypen
- 6 Großschiffe
- 3 CD-ROMs

Interview



Wir sprachen mit Dave Downing, verantwortlich für das Gesamtkonzept von WC Prophecy.

GameStar: Worauf bist du besonders stolz?

Dave Downing: Auf das Flugverhalten der Aliens, wenn sich mehrere Schiffe zusammenschließen. Es war verdammt schwierig, das in der KI umzusetzen, macht aber viel von der Persönlichkeit der Biester aus.

GameStar: Vermißt Du irgendetwas?

Dave Downing: Ich wünschte, wir hätten die Orden nicht wieder rausschmeißen müssen. Wing Commander war immer ein bißchen um diese Belohnungen herum aufgebaut.

GameStar: Was ist nun mit Multiplayer?

Dave Downing: Wir setzen uns im Januar '98 zusammen und überlegen dann, was wir damit machen. Unser großes Ziel ist eine Art Wing Commander Online. Wir werden klären, ob uns ein Mehrspieler-Prophecy einen Schritt näher dahin bringt.

GameStar: Von Origin hört man fast nichts zu den Zwischensequenzen.

Dave Downing: Prophecy hat nur halb so viele Filme wie der Vorgänger. Wie machen da kein großes Geschrei drum. Die Videos sind jetzt ein ganz normaler Bestandteil des gesamten Spielerlebnisses. Hauptsächlich geht es uns aber um die Weltraumschlachten.

GameStar: Sind Spiele-Videos so verpönt?

Dave Downing: Ja. Kein Wunder nach all dem Schrott, der schon veröffentlicht wurde. Wir wollen, daß der Spieler mitmacht und nicht, daß er passiv dasitzt und sich einen Film anguckt. Wenn schon Videos, dann muß das Ganze sehr gut ausbalanciert sein.

lierten Teil der Galaxie. Und das Schlimmste: Die schier übermächtigen außerirdischen Streitkräfte, mit denen die Piloten der Midway um ihr Leben kämpfen, scheinen nur die Vorhut der eigentlichen Invasionsmacht zu sein ...

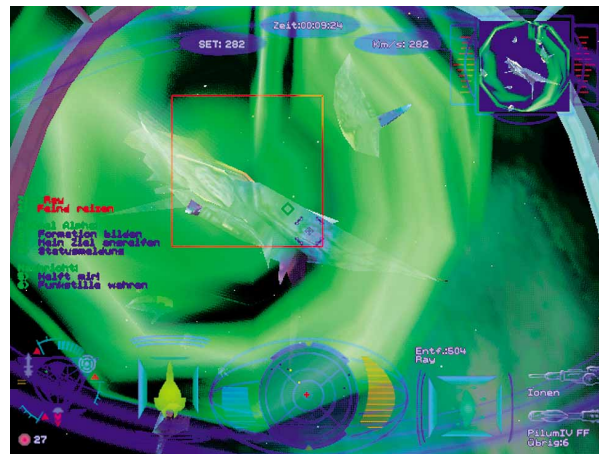
Rasante Grafik

Während es vom dritten Serien-Teil zum vierten kaum Verbesserungen gab, präsentiert sich **Prophecy** generalüberholt. Selbst ohne 3D-Karte wird das Geschehen prächtiger dargestellt als alles, was Ihnen bislang an Weltraum-Kost über den Monitor geruckelt ist. Sterne dienen als Lichtquellen, die sämtliche Objekte perspektivisch korrekt beleuchten. Riesige Großkampfschiffe sind nicht nur Verzierungen im Hintergrund, sondern stellen den Schauplatz für wilde Dogfights. Die Explosionen sind schöner als je zuvor; wenn ein Tanker in die Luft geht, scheint man sich inmitten einer Hochhaus-Sprengung zu befinden. Wer eine 3D-Karte sein eigen nennt (bevorzugt 3Dfx), kommt in den Genuß von Transparenzeffekten, mehr Farbtönen, Lichtreflexionen und aufwendigeren Texturen. Trotz aller Grafikpracht läuft das Spiel auch



Die Triebwerke des ungeheuer flinken **Vampire-Jägers** sind vertikal drehbar.

166 an, was aber übertrieben ist: Mit heruntergeschalteten Details und ohne zusätzliche 3D-Effekte sieht **Prophecy** immer noch gut aus und läuft schon auf einen Pentium 133 fast flüssig.



Die in einem grünen Lichtreifen explodierende Ray wird gleich mehrere **Remora-Minischniffe** zurücklassen, die dann wütend weiterkämpfen.

auf normalen PCs. Origin gibt zwar als Minimum (ohne 3D-Karte) einen Pentium

Privateer 2 Cockpits vermißt haben, sind nicht ungehört geblieben – Sie können die Steuerkanzeln nun zuschalten. Das sind dann freilich nicht die unbeweglichen Pixelgrafiken vergangener Tage, sondern sich bewegende, dreidimensional wirkende Polygonstrukturen, die sogar im Schein unterschiedlicher Lichtquellen glänzen. Die Energiezuweisung wurde vereinfacht; Sie halten die »P«-Taste gedrückt und legen per Joystick oder Maus die Verteilung zwischen Schilden, Waffen und Triebwerk fest. Auf ähnliche Weise stellen Sie komfortabel die vordere und hintere Schildstärke ein. Der größte Kritikpunkt an der Serie wurde behoben: Das Verhältnis von Drumherum und Flugaction hat sich deutlich zugunsten letzterer verschoben. Zwischen den Einsätzen irren Sie nicht

Im Weltall viel Neues

Die Klagen vieler Fans, die bei **Wing Commander 4** und

Alle Wing Commander im Überblick

Wing Commander – Dezember '90

Das Original! In **Wing Commander** kämpfte man an Bord des heruntergekommenen Raumkreuzers Tigers Claw gegen die Kilrathi. Für damalige Verhältnisse war WC 1 eine absolute Grafikorgie, die den Rechnern Höchstleistungen abverlangte.

Statt Polygon-Raumschiffen schob die Grafik-Engine grob aufgelöste und platte Bit-map-Bilder so durchs Weltall, daß der Eindruck räumlicher Tiefe entstand.



Wing Commander 2 – Dezember '91

In Sachen Grafik-Engine tat sich bei Teil 2 nicht viel, dafür waren die Zwischensequenzen überwältigend. Tarnkappenbomber der Kilrathi zerstörten die Tigers Claw, und nur der Held hatte es gesehen. Der Spieler sollte seine Unschuld beweisen und den tatsächlichen Übeltäter aufspüren. Wer während der Flüge Sprachausgabe hören wollte, mußte 50 Mark für's Speech Accessory Pack berappen.



mehr auf dem Mutterschiff herum, sondern besuchen (wie in **WC 1**) die Bar, führen dort maximal ein Gespräch, schauen sich die Abschußliste an und fliegen dann den nächsten Einsatz.

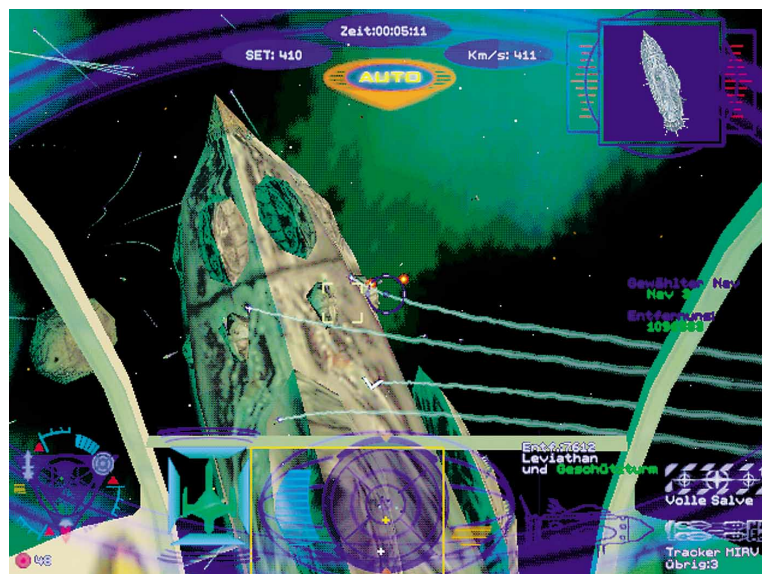
Massenschlachten

Alle bisherigen Serienvorläufer mußten schummeln, um Massenschlachten darzustellen. Nachdem eine Gruppe von Gegnern besiegt war, teleportierte sich flink die nächste heran. Nicht so bei **Wing Commander 5**: Im Test durften wir uns manchmal mit zwei Dutzend Gegnern inklusive Großraumschiffen

gleichzeitig vergnügen, teilweise wurden wir von mehr als zehn befreundeten Jägern (und sogar der Midway) begleitet. Die Kämpfe finden häufig zwischen Großkampfschiffen statt. Dabei glaubt man tatsächlich, Feindpiloten über einen riesigen Träger zu jagen – und nicht, in einer Dia-Vorführung zu sitzen. Zahlreiche Funkgespräche, Treffergeräusche und Detonationen tragen zur Stimmung bei. Überall blitzt es, ziehen Raketen Rauchschweife hinter sich her, kommen Alienflieger ins Trudeln und zerbersten in grellen Farb-Kaleidoskopen. Die anderen Piloten beschimpfen die Insektoiden mit Nettigkeiten wie »Ich werde deine Fühler verknoten«.

Hightech-Killer

Eigentlich würde ein schlauer Midway-Pilot angesichts der Alien-Übermacht zum Arzt gehen und sich krankschreiben lassen. Geht aber schlecht, da die nächste Praxis außerhalb des Trägers einige Lichtjahre entfernt ist. Die private Kapitulation ist auch nicht zu empfehlen, denn die Insekten kümmern sich überaus sorgfältig um jeden Gefangenen (bevor sie ihn als Futter benutzen). Bleibt also doch nur der Kampf – zum Glück in den besten Kriegsmaschinen, die jemals gebaut wurden. Die sieben Jägertypen der Konfö-



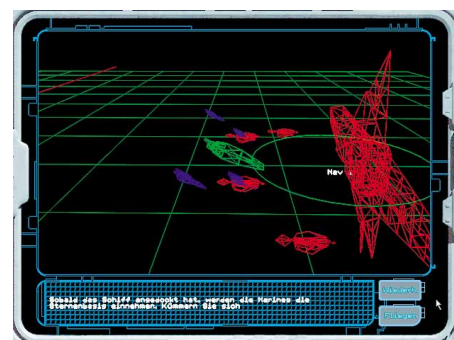
Zahlreiche **Raketen**, an ihrem Rauchschweif zu erkennen, schießen auf den **Leviathan** zu.

deration teilen sich in Aufklärer, schwere Angriffsmaschinen und Bomber auf. Außerdem gibt's einen Abfangjäger, der zusätzlich zum normalen Afterburner einen Booster mitführt, der ihn auf fantastische 3.000 km/s beschleunigt (Nachbrenner-Maximum: 1.500 km/s). Die Schiffe sehen äußerst detailliert aus, bei einigen drehen sich sogar die Triebwerke zwecks engerer Wendekreise. Stärker als im Vorgänger unterscheiden sich die Flugeigenschaften, so steuert sich ein Bomber wie ein Sattelschlepper mit 150 km/h auf einer vereisten Startbahn.

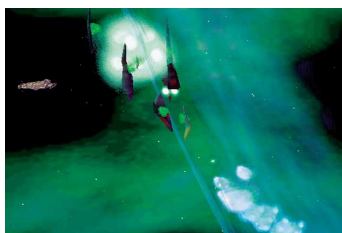
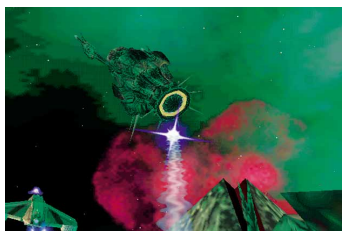
Raketen statt Mückenspray

Die bis zu drei Kanonentypen eines Schiffs lassen sich

mal wieder als volle Salve abfeuern (die stark an der Schiffsenergie zehrt), wie gewohnt erleichtert Ihnen eine Vorhalte-Markierung das Zielen. Die Sturmfeuerkanone ist das futuristische Äquivalent zum Maschinengewehr; als einzige Waffe frißt sie Munition an Stelle von Schiffsenergie. Bei den Raketen sind einige nette Varianten



Jeder **Einsatz** wird vorher detailliert erklärt.



Licht, **Galaxienebel** und Explosionen sorgen für farbenprächige Szenen.

Wing Commander Academy – Oktober '93

Hinter **Academy** verbarg sich anno '93 der Missions-Editor, mit dem Origin bereits die Add-ons zu Teil 2 gebastelt hatte. Mit ein paar Mausklicks bestimmte man die Anzahl der Nav-Points und verteilte Raumschiffe, Asteroiden und Bojen.

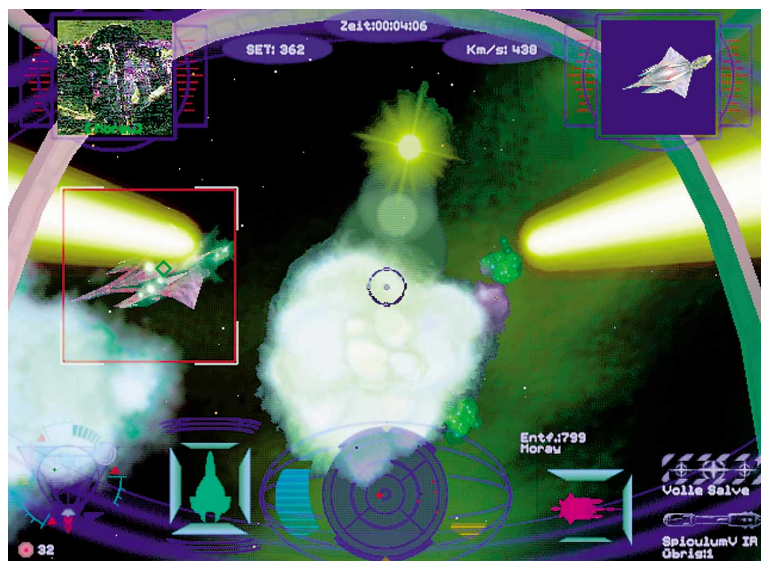
Wem das zuviel war, der ließ sich Zufallseinsätze entwerfen oder kämpfte sich durch immer stärkere Kilrathi-Wellen. Ein durchweg langweiliges Programm.



Privateer – November '93

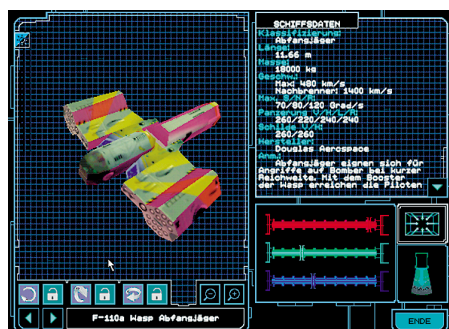
Privateer hatte sich viel von **Elite** abgeschaut. Statt einer festgelegten Handlung zu folgen, genoß man weitgehende Freiheiten und transportierte mit einem von vier Raumschiffen Getreide durch das All, plünderte Transporter aus oder erledigte bezahlte Kampfaufträge. Erst allmählich entfaltete sich eine spannende Story um ein außerirdisches Artefakt. Die Deluxe Version bot auf CD durchgehende Sprachausgabe sowie das Add-on **Righteous Fire**.





Innerhalb weniger Sekunden schicken wir zwei Morays in den Insektenhimmel.

ten hinzugekommen, allen voran die Schwärmer: Vier Geschosse gleichzeitig jagen auf das anvisierte Ziel zu und schlagen in Halbsekunden-



Die Datenbank kennt nur die eigenen Schiffe.

Abständen ein – da hilft kein Anti-Raketen-Düppel mehr. Der Smart-Marschflugkörper explodiert erst, wenn Sie den Abschußknopf wieder loslassen und entläßt sechs kleine Freund-Feind-

Raketen, die sich selbständig ein Ziel suchen. Für wahre Stakkato-Salven empfehlen sich die Dragonfly-Raketenbehälter, die 36 ungelenkte Geschosse enthalten. Auf nahe Distanz decken Sie damit einen Kreuzer so mit Sprengköpfen ein, daß Sie sich in der entstehenden Kettenexplosion ohne Radar verfliegen würden. Die beiden Bomber Shrike und Devastator verfügen zusätzlich über einen bzw. drei Flaktürme. Mit denen halten Sie sich Gegner vom Leib, während Sie schnurgerade auf ein Großschiff zuhalten, bis ein zartes »Pling« verkündet, daß die Torpedos bereit sind.

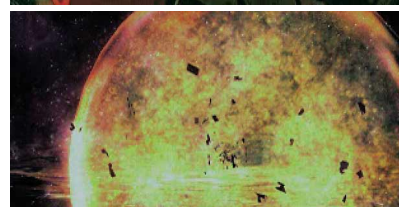
36 Action-Missionen

Im Vorfeld wurde viel Wirbel darum gemacht, daß sich

Teil 5 wieder auf die Qualitäten des allerersten Wing Commanders besinnen werde. Wer jedoch als Veteran der ersten Stunde einen ähnlich komplexen Missionsbaum wie bei **Wing Commander 1** erwartet (der ganze Kriegsverlauf änderte sich aufgrund Ihrer Leistungen), wird etwas enttäuscht. Die Handlung teilt sich kein einziges Mal auf. Dafür dürfen Sie fast jede der 36 Schlachten verlieren, ohne daß das Spiel zu Ende wäre. Vielmehr wird die Nachfolgemitte etwas schwieriger, oder ein Kollege heimst den Ruhm ein. Auf solche Nuancen gehen auch die Funksprüche ein: Ein »Schade, daß Du die Jäger nicht alle ausschalten konntest« sorgt für zusätzliches schlechtes Gewissen, wenn man den Überraschungsangriff versaut hat und seine Staffel auf eine Armada alarmierter Feinde hetzt. Ansonsten gibt es nicht viel Kommunikation mit den Flügelpiloten; ein einfaches »Helft mir« oder »Greift mein Ziel an« ist das höchste der interaktiven Gefühle.

Gruß vom TIE Fighter

Einige Details hat sich Origin beim Konkurrenten **X-Wing** vs. **TIE Fighter** entliehen. So gibt es Primär-, Sekundär- und Bonusziele, deren Erfüllungsgrad jederzeit abrufbar ist. Auch die bislang getätigten Funksprüche werden in



Die Zwischensequenzen bieten den gewohnten Mix aus Filmschnipseln und Animationen.

einer Liste gesammelt. Nach Missionsende folgt die Abrechnung. Je nach Trefferquote Ihrer Schüsse und Raketenalven, dem Beschädigungsgrad Ihres Stahlvogels und dem Erreichen der diversen Ziele erhalten Sie eine Prozentbewertung. Bei uns lag die nach allen Missionen

Alle Wing Commander im Überblick

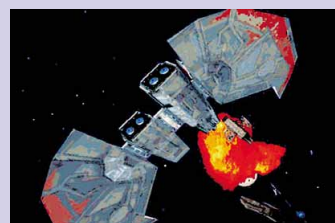
Wing Commander Armada – August '94

Armada ist bislang die einzige Möglichkeit, im Wing-Commander-Universum gegen andere Spieler anzutreten. Neben einem reinrassigen Action-Modus durfte man in einer leicht strategisch angehauchten Kampagne ran, Vom Start weg hatte **Armada** mit technischen Schwierigkeiten zu kämpfen, und konnte sich, vor allem der mangelnden spielerischen Abwechslung wegen, nie richtig durchsetzen.



Wing Commander 3 – Januar '95

Erst drei lange Jahre nach Teil 2 hob wieder ein »richtiger« Wing Commander ab. Die Schiffe bestanden nun aus texturierten Polygonen; statt der gezeichneten Zwischensequenzen lieferte Origin auf vier CDs massig Videos mit echten Darstellern. Die Kilrathi im Muppet-Look fielen allerdings der Handlung zum Opfer – in der letzten Mission zerstörte man kurzerhand den Heimatplaneten der Miezekatzen.



Peter Steinlechner



Grandiose All-Action

Prophecy setzt in Sachen bombastische Weltall-Effekte neue Maßstäbe. So ein schönes Universum ist mir noch nicht auf den Monitor gekommen!

Es sieht klasse aus, wenn aus einem fremdartigen Alienjäger der Treibstoff leckt und die Biester wenige Sekunden später in einem gigantischen Feuerball explodieren. Deutlich besser als im vorigen Wing Commander gefällt mir auch das Flugverhalten der Aliens. Die garstigen Insekten stellen sich am Lenkrad ihrer Raumflitzer relativ klug an, ohne daß mir allzu wilde Ausweichmanöver langfristig den Spielspaß verderben – und trotzdem hat jeder Schiffstyp andere Manöver drauf. Wenn Sie ernsthafte Simulationsansätze erwarten, dann liegen Sie bei Prophecy falsch. Der fünfte Wing Commander spielt sich eher wie Descent im All – das aber grandios.

(wir haben als As gespielt) bei 77,7 Prozent – schauen Sie doch mal, ob Sie uns übertrumpfen können. In zehn interessanten Simulator-Einsätzen machen Sie sich mit diversen Kampfsituatio-

nen vertraut. Im Vergleich zu TIE Fighter sind die Einsätze wesentlich actionlastiger und weniger taktisch; trotzdem muß man die großen Gefechte mit Übersicht und einem gewissen Plan angehen. Zu den schwersten Aufgaben gehört das Eskortieren von Transportern oder das Ausschalten feindlicher Träger.

Unflexible Steuerung

Als Eingabegerät empfehlen wir den MS Sidewinder. Um auch die Griffführung benutzen zu können, müssen Sie unter »Spielsteuerungen« im System-Menü von Win95 die Box »Ruderkontrolle« ankreuzen. Leider läßt sich weder der Joystick frei belegen, noch die Tastaturbelegung verändern – ein Anachronismus. Im Eifer des Gefechts passiert es dann auch häufig, daß Sie statt »E« (Düppel abwerfen) die »R«-Taste erwischen. Damit schaltet der Zielcomputer zwar brav von einem Teil des anvisierten Großschiffs zum nächsten (etwa vom Triebwerk zur Brücke), doch das beeinträchtigt die wenige Sekundenbruchteile später einschlagende Feindrakete wenig ...

Mehr Spiel, weniger Film

Prophecy belegt mit drei CDs nur halb soviel Platz wie der Vorgänger. Das reduziert einerseits die Produktionskosten um circa 2 Mark pro



Ein Vampire-Jäger wacht über den andockenden Marine-Transporter.

Schachtel, andererseits tritt endlich wieder das eigentliche Spiel klar in den Vordergrund. Auf die Multiple-Choice-Gespräche müssen Sie nun ebenso verzichten wie auf aufwendige Filmkulissen. Meist sehen Sie in den Videos die Bar oder den Briefing-Raum; viele Szenen á la Auschecken am Missions-

computer tauchen mehrmals auf. Dafür sind die gerenderten Szenen so prächtig wie eh und je, und die In-Flight-Videos etwas abwechslungsreicher. Eine kleine, aber feine Änderung: Auf schnelleren Rechnern werden die Videos auf Wunsch endlich ohne die störenden, schwarzen Interlace-Zeilen abgespielt. **LA**

Vier Schnappschüsse aus der In-Flight-Kommunikation.



Wing Commander Prophecy

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
P90, 3D-Karte, 32 MB, 4x CD oder P133, 32 MByte, 4fach CD	P133, 3D-Karte, 32 MB, 12x CD oder P166, 32 MByte, 12fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Actionreicher SF-Grafik-Overkill.



Alle Wing Commander im Überblick

Wing Commander 4 – April '96

Wing Commander 4 setzte ganz auf das erfolgreiche Rezept des Vorgängers. Allerdings war in Preis der Freiheit alles noch ein bißchen größer und schöner. Roberts drehte den Film diesmal teilweise vor echten Kulissen. Die Grenzwelten begehrten gegen die Erden-Zentrale auf, und der Spieler mußte sich für eine Seite entscheiden. Dadurch konnte sich die Handlung für kurze Zeit aufspalten.



Privateer 2 – Dezember '96

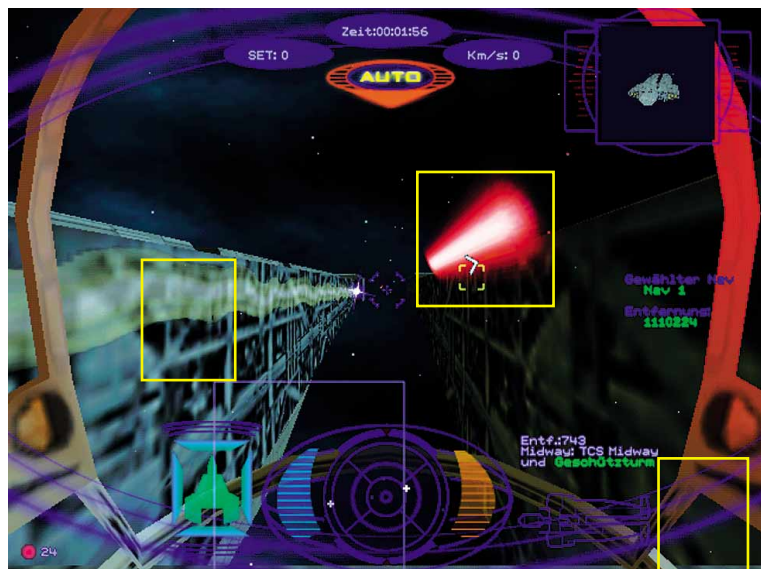
Wie die neueren Wing Commander setzte auch Privateer 2 auf kostspielige Filmsequenzen. Hauptsächlich war man damit beschäftigt, Waren auf dem einen Planeten einzukaufen und sie auf dem nächsten möglichst teuer wieder an den Mann zu bringen, um Geld für neue Schiffe und bessere Ausrüstung zu bekommen. Alternativ zum Dasein als Händler konnte man diverse Söldnermissionen erfüllen und der (insgesamt eher kurzen) Story folgen.



Das richtige Triebwerk für Wing Commander Prophecy

Raumfahrttechnik

Prophecy läuft mit und ohne 3D-Karte. Lesen Sie, wie gut und schnell.



GameStar-Pixeltest: Aus diesem Bild stammen die Ausschnitte rechts unten

Die Grafik-Engine von **Prophecy** unterstützt direkt 3Dfx- und per Direct3D alle anderen 3D-Karten. Auf langsameren Rechnern lassen sich etliche Details abschalten. Je nach Prozessor spielen Sie dann mit oder ohne Raketenspuren, Lens-Fare-Effekte und hochaufgelöste Texturen.

Software, ohne Details

Wer weder eine 3D-Karte noch einen High-end-Prozessor hat, kann **Prophecy** zur Not bereits ab einem Pentium 100 spielen, muß allerdings, wenn Großkampfschiffe ins Bild kommen, spürbare Ruck-

ler in Kauf nehmen. Normale Raumschlachten stellen den Programmcode ab einem Pentium 133 allerdings nicht vor Probleme. In Dogfights mit sehr vielen oder sehr großen Teilnehmern stockt das Bild zwar gelegentlich – allerdings nicht so stark, daß der Spielspaß festhängt.

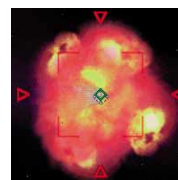
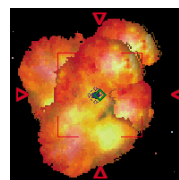
Software, mit allen Details

Wenn Sie keinen 3D-Beschleuniger haben, können Sie ab einem Pentium 166 alle Grafik-Details einschalten. Auch dann gilt zwar, daß größere Raumschiffe wie die gewaltigen Alien-Zerstörer das Bild leicht ins Stocken

bringen – aber letztlich flitzen Sie ab dieser Prozessor-Stufe flüssig durch das Weltall.

Direct 3D

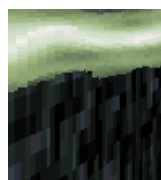
WC 5 spricht gängige 3D-Karten über Direct3D an. Wer den Rendition-2100- oder Riva-Chip am Werkeln hat, bekommt bei nahezu identischer Grafik die gleichen Bildwiederholraten wie mit einer 3Dfx-Karte. Einige Beschleuniger der ersten Generation stellen transparente Texturen allerdings als schwarze Fläche dar oder weigern sich, die (eher unwichtigen) Farblichter abzuschalten. Ergebnis: geringfügig bessere Grafik, aber auch deutlich mehr Ruckeln als in der Nur-Software-Variante.



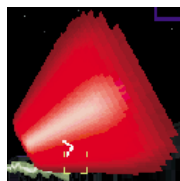
Explosionen: Links sehen Sie die Variante ohne, rechts mit 3D-Beschleunigung.

Mit 3Dfx fliegen Sie am besten

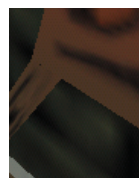
Auf Karten mit Voodoo Chip-satz sieht **Prophecy** am besten aus. Alle Spezialeffekte – von Transparenzen über Hintergrundtexturen im Weltraum bis zu farbigem Licht – lassen sich damit aktivieren. Außerdem läuft das Programm dank der nativen Unterstützung auch bei größeren Objekten ohne merkbare Aussetzer. **PS**



Ohne 3D-Beschleuniger, niedrigste Detailstufe.



Ohne 3D-Beschleunigung, höchste Detailstufe.



Direct 3D (hier mit einer Rendition-Karte).



Die beste Qualität bietet 3Dfx (wird direkt unterstützt).

Prophecy Hardware-Check

	Software Detail niedrig	Software Detail hoch	Direct 3D	3Dfx (nativ)
P-100	Leicht ruckelnd	Stark ruckelnd	Ruckelnd	Ruckelnd
P-133	Schnell	Leicht ruckelnd	Schnell	Schnell
P-166	Sehr schnell	Schnell	Sehr schnell	Sehr schnell
P-200	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell

Eine Prophecy-Mission in allen Details

Kampfeinsatz

Mit Karacho schießt Ihr Schiff aus der Midway ins dunkle Weltall – auf Am Beispiel der 5. Mission zeigen wir Ihnen alle Einzelheiten eines Wing-

Start: Briefing – Midway

Alarm auf der Midway. Jägerverbände der Aliens sind unterwegs zu Frachtern der Konföderation. Gemeinsam mit zwei Flügelmännern sollen Sie Nav 1 bis Nav 7 aufklären und den

Schiffen TCS Barklay und TCS Porter bei Nav 4 helfen.



08:03 Missionszeit – Midway

Die Schlacht um die Midway ist in vollem Gange. Grelle Explosionen und wild funkelnde Laserstrahlen erhellen das All. Mit Nachbrennern auf Maximum stürzen Sie sich ins Gefecht. Wenig später herrscht wieder Friede im All – in dieser Mission haben Sie es den Aliens gezeigt.

Midway Nav

00:20 Missionszeit – Nav 1

Drei Morays greifen an. Flink und wendig, ist die Moray für konföderierte Piloten brandgefährlich. Gegen die Feuerkraft Ihrer drei Tigersharks hat das Alien-Trio keine Chance, schnell verglühen die Schiffe in gewaltigen Explosionen.



Nav 1

01:33 Missionszeit – Nav 2

Sie prüfen den zweiten Nav-Punkt: Alles ist friedlich, der Radar meldet keine Aliens. Voller Sorge, was Sie am nächsten Einsatzort erwartet, werfen Sie den Autopiloten an und fliegen weiter.

Nav 2

01:44 Missionszeit – Nav 3

Am dritten Nav-Punkt stoßen Sie auf weitere Morays der Insekten. Während Ihnen Lasergeschosse auf den Schiffsrumpf klatzen, hören Sie über Funk die gräßlichen Schreie vom Begleitschutz der Frachter. Ein unbekanntes Alien-Schiff entführt die Piloten. Kalter Schweiß rinnt Ihnen in die Augen: Können Sie wenigstens noch ein paar der Kollegen retten?



Nav 3

im Weltall

welche Gefahren müssen Sie sich einstellen?

Commander-Prophecy-Einsatzes.

Facts

Die 36 Missionen von Prophecy:

- Midway verteidigen: 6
- Bomber oder andere Schiffe schützen: 7
- Großkampfschiffe ausschalten: 12
- Patrouillen/Dogfights: 8
- Sonstige: 3

Nav 7

07:47 Missionszeit – Nav 7

Sie stöbern wieder ein Trio Morays auf. Mitten im Kampf meldet sich verzweifelt per Funk die Midway: Aliens versuchen, das Mutterschiff zu zerstören.



Mit den restlichen Morays machen Sie kurzen Prozeß, und dann nichts wie weg!

Nav 6

07:36 Missionszeit – Nav 5, Nav 6

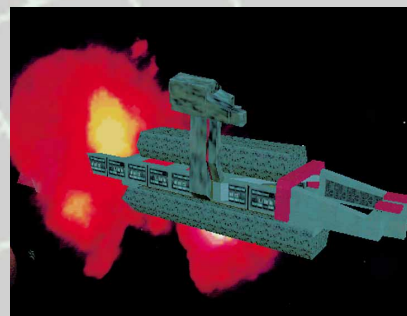
Alles ist ruhig – haben Sie etwa sämtliche Insektenwesen der näheren Umgebung ausgeschaltet?



Nav 5

03:17 Missionszeit – Nav 4

Ein Bild des Grauens: Die TCS Barklay und Porter treiben brennend im All, schwere Detonationen erschüttern die Schiffskörper. Voller Wut stürzen Sie sich auf die höhnisch fluchenden Aliens. Den Tanker Redeemer sollen die Kakerlaken nicht auch noch kriegen! Neben Mantas sehen Sie zum ersten mal ein neues Schiff. Sie hängen sich an den wendigen Jäger und landen mehrere Treffer in seinen Insekten-Hintern. Mit einem lauten Knall fliegt das grau-gelbe Monstrum auseinander. Statt



gegen einen kämpfen Sie plötzlich gegen drei Aliens. Irgendwann haben Sie es geschafft: Alle Aliens sind besiegt.

Nav 4

Intergalaktische Spiele im Direktvergleich

Weltraumflieger



Auf CD:
Demos zu
WC Prophecy
X-Wing vs. Tie
Privateer 2
I-War

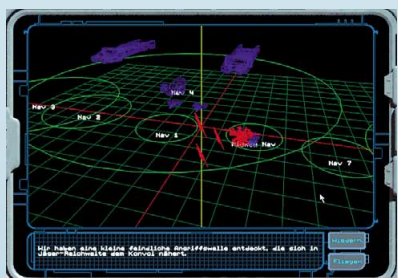
Wing Commander Prophecy (Origin)



Raumschiffe: Ihre 7 Schiffe tragen 8 Geschütze und 13 Rakentypen. Bis auf wenige Ausnahmen ist Ihr Jäger vorgegeben. Die Bedienung ist komfortabel und simpel.



Gegner: Ein insektoides Alienvolk mit insgesamt 12 organisch wirkenden Kampfschiffen greift an. Einige teilen sich bei Beschuss in kleinere Einheiten auf.



Missionen: Ein sehr ausführliches Briefing erklärt genau, was Sie tun sollen. Die rund 36 teils verzweigenden Einsätze sind sehr actionlastig; Taktik ist selten gefragt.



Zwischensequenzen: Prophecy bietet mit etwas über einer Stunde nur halb so viel Film wie der Vorgänger. Der unschöne Interlace-Modus lässt sich abschalten.

Jörg Langer: »Back to the roots: Prophecy konzentriert sich auf die große Stärke der Serie – heiße Action – und fährt den Zwischensequenzen-Aufwand zurück.«

GameStar-Wertung 86%

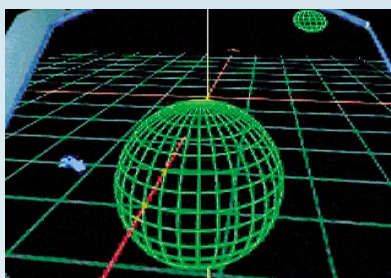
Wing Commander 4 (Origin)



Raumschiffe: Steuerung und Schiffssysteme sind eher actionorientiert. Aus 7 Jägertypen und der Bewaffnung dürfen Sie in den meisten Missionen frei wählen.



Gegner: Die Kilrathi sind besiegt. Diesmal kämpfen Sie gegen die Rebellen der Grenzwelten, die in 12 verschiedenen Raumschiffen unterwegs sind.



Missionen: Über die rund 40 teils taktischen, meist aber actionlastigen Einsätze werden Sie ausführlich informiert. An einigen Stellen teilt sich die Handlung auf.



Zwischensequenzen: Es gibt knapp 2 Stunden aufwendige Filmsequenzen mit Verzweigungen und zwei Endszenen. Die Kulissen sind zum Teil extrem aufwendig.

Jörg Langer: »WC 4 bietet eine wirklich spannende Rahmenhandlung und routinierte Weltraumaction. Auf heutigen Rechnern flutscht die Grafik so richtig.«

GameStar-Wertung 84%

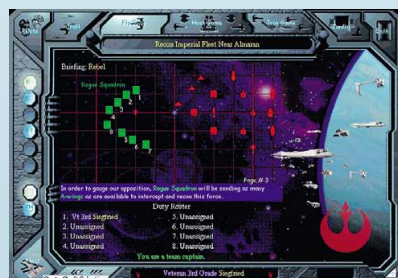
XvT – Balance of Power (LucasArts)



Raumschiffe: Die Tastatur ist dicht mit Kommandos belegt, ansonsten ist die Steuerung einfach und sehr präzise. Zwischen den 10 Schiffen wählen Sie nur manchmal.



Gegner: Sie kämpfen auf Rebellen- oder auf Imperialer Seite gegen Jagdstaffeln und Groß-Kampfschiffe. Das größte ist der Super-Sternzerstörer des Imperiums.



Missionen: Auf jeder Seite des Add-ons fliegen Sie 15 Einsätze. Die Kämpfe erfordern perfektes Timing und gleichen mehr einer Simulation als einem Actionsspiel.



Zwischensequenzen: Jede der beiden Kampagnen bietet nur drei rund einminütige Zwischensequenzen; deren Qualität ist allerdings absolut überragend.

Peter Steinlechner: »Manche der happyen Missionen sind mir einen Hauch zu ausgetüfelt. Doch diese SF-Simulation gehört klar zur absoluten Genre-Oberklasse.«

GameStar-Wertung 85%

Von Wing Commander Prophecy bis Privateer 2: Wir haben die besten Weltraumknaller miteinander verglichen.

Starfleet Academy (Interplay)	I-War (Ocean)	Privateer 2 (Origin)
 <p>Raumschiffe: Die 4 großen Föderationsschiffe fliegen sich wie flinke Raumjäger. Die Stationen (etwa Maschinenraum) gleichen dem Vorbild und sind recht komplex.</p>	 <p>Raumschiffe: Sie steuern einen leichten Kreuzer mit mehreren Stationen. Die Steuerung ist realistisch, so geht es beim Drehen des Rumpfs geradeaus weiter.</p>	 <p>Raumschiffe: Sie kaufen sich eines von 14 Schiffen, die Sie mit einer Vielzahl von Waffen und Extras ausrüsten. Das einfache Interface erlaubt unkomplizierte Dogfights.</p>
 <p>Gegner: Romulaner, Klingonen und sonstige Aliens aus der Trek-Welt greifen mit rund 30 verschiedenen Schiffen an – darunter viele Birds of Prey.</p>	 <p>Gegner: Sie bekämpfen Unabhängigkeits-Rebellen, später gesellen sich Aliens dazu. Insgesamt haben Sie es mit 18 unterschiedlichen Schiffen zu tun.</p>	 <p>Gegner: Meist kämpfen Sie gegen Piraten oder die Mafia. Insgesamt treffen Sie auf rund 30 verschiedene Schiffe, darunter viele mittelschwere Bomber.</p>
 <p>Missionen: Die 25 Aufträge im Dienste der Föderation bieten eine gute Mischung aus Action und Anspruch. In einigen kommt es auf die richtigen Funksprüche an.</p>	 <p>Missionen: Je nach Ihren Entscheidungen müssen Sie durch 40 Missionen, die Sie vor mehrere Handlungsmöglichkeiten stellen. Das Briefing ist deshalb gründlich.</p>	 <p>Missionen: Sie fliegen ca. 50 sehr actionreiche Einsätze. Nur einige davon sind für die Story wichtig, die restlichen Handels- und Söldneraufträge dienen dem Gelderwerb.</p>
 <p>Zwischensequenzen: In den 90 Minuten Video treten Original-Kirk und -Sulu auf. Die Filme sind klasse gemacht, die deutsche Synchronisation leider nicht.</p>	 <p>Zwischensequenzen: Die Designer setzen bei den ca. 90 Minuten Animationen auf Rendergrafik. Die Handlung verzweigt, es gibt sieben verschiedene Endsequenzen.</p>	 <p>Zwischensequenzen: Rund 2 Stunden teils surrealer Clips erzählen eine lineare Handlung. Jürgen Prochnow und andere Stars sind nur wenige Minuten zu sehen.</p>
<p>Peter Steinlechner: »Die Konfiguration der Schiffssysteme macht viel Spaß. Wer sich am schlichten Fluggefühl nicht stört, fühlt sich glatt wie auf der Film-Enterprise.«</p> <p>GameStar-Wertung 85%</p>	<p>Peter Steinlechner: »Mich faszinieren vor allem die genial ausgetüftelten Missionen. An die ungewöhnliche, echt wirkende Steuerung gewöhnt man sich schnell.«</p> <p>GameStar-Wertung 83%</p>	<p>Jörg Langer: »Weihnachten '96 hat mich Privateer 2 begeistert, dank der großen Freiheiten, wie man spielen möchte. Die eigentliche Story ist mir etwas zu kurz.«</p> <p>GameStar-Wertung 82%</p>