

Roberts ist weg, doch die Erfolgsserie geht weiter

Wing Commander

Der fünfte Wing Commander startet gegen Jahresende mit toller Grafik und komplexen Missionen.

Ein neuer **Wing Commander** ohne Chris Roberts: kann das gutgehen? Der Schöpfer der erfolgreichen Weltraumaction-Serie hat Origin nach Teil 4 verlassen und sich selbständig gemacht. Bei dem texanischen Hersteller werkelt nun die nächste Generation von Spieledesignern an der Vorzeige-Spaceopera. Die jungen Entwickler besinnen sich auf alte Stärken: Als Vorbild dient nicht etwa der direkte Vorgänger, sondern der erste Teil der Serie. Das vor rund sieben Jahren veröffentlichte **Wing Commander** kam mit drei 5,25-Zoll-Disketten und ohne Videosequenzen aus, hat damals aber trotzdem jede Menge Spielspaß geboten.



Ein Raumjäger der **Panther-Klasse**, ein schlagkräftiges und flinkes Schiff der Terran Confederation.

X-Wing als Vorbild

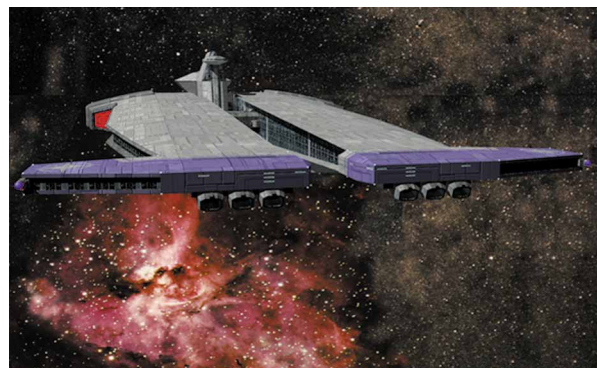
Letztlich ist jede Weltall-Ballerei nur so gut wie ihre Missionen. Hatte auf diesem Gebiet bislang LucasArts die Nase vorne, soll nun auch **Wing Commander** **Prophecy** mit komplexen und abwechslungsreichen Raumschlachten aufwarten. Die Texaner tüftelten rund 100 Missionen aus, die 50 besten finden den Weg ins Spiel. Je nachdem, wie der Spieler sich schlägt,

ändern sich die Missionsaufgaben grundlegend: Statt eines Großkampfschiffes gilt es plötzlich, kleinere Jäger auszuschalten. Das System ist so weit fortgeschritten, daß die Entwickler sogar einen eigenen Namen dafür schufen, nämlich »Dynamic Mission Branching«. Noch etwas hat Origin bei LucasArts abgeguckt – ab sofort gibt es im WC-Universum nach Wichtigkeit gestaffelte Aufgaben. Die »First Objec-

tives« müssen, die »Secondary«- und »Bonus«-Ziele sollten erledigt werden. Je nach Performance wirft das Programm am Missionsende eine Gesamtwertung aus. Wer 80 Prozent erreichen konnte, wird befördert und mit Orden dekoriert. Wer nur mit Ach und Krach die wichtigsten Ziele geschafft hat, darf sich innerlich beim Landeanflug schon auf eine harsche Zurechtweisung durch den Captain einstellen. Die



Die organisch geformten Alien-Kreuzer verfügen über **modernste Technologien** und erfordern vom Spieler **andere Taktiken** als bei normalen Dogfights.



Ein gigantischer Midway-Raumkreuzer der Terraner: Gegen diese **fliegenden Festungen** wirkt jedes andere Schiff winzig.

Prophecy

neu strukturierten Missionen bringen einen Wermutstropfen mit sich: um den Schwierigkeitsgrad genau dosieren zu können, haben die Entwickler das bislang übliche Ausstattungs Menü für Schiff und Bewaffnung gestrichen. Künftig muß der Spieler mit dem Raumjäger zurechtkommen, den die Missionsdesigner ihm vorsezen. Lediglich in Multiplayer-Begegnungen darf jeder Pilot bis ins Detail bestimmen, wie er in den Kampf zieht.

Abschied von Blair

Erstmals übernimmt der Spieler nicht die Rolle von Christopher Blair, sondern die eines jungen, aufstrebenden Fliegerassens. Der noch namenlose Held trifft im Verlauf der Handlung mehrmals auf den wieder von Mark »Skywalker« Hamill gespielten alten Haudegen, der als Mentor agiert. Auch andere alte Bekannte geben sich ein Stelldichein, etwa Maniac oder Rachel.

Ausgerechnet Blair löste mit der Zerstörung des kilrathischen Heimatplaneten intergalaktische Schallwellen aus. »Hoppla«, sagen sich einige Außerirdische, »wer zu sowas fähig ist, der muß ge-

fährlich sein. Vernichten!« Und sofort machen sich die Aliens auf den Weg und nehmen mit ihrer überlegenen Technik sowohl die kilrathische als auch die terranische Flotte auseinander.

»The badder the better« lautete der Auftrag von Origin an Sid Mead: Der Designer von Filmen wie »Blade Runner« oder »Aliens« sollte völlig neue, furchterregende Außerirdische erschaffen.

Echtes 3D-Cockpit

Insgesamt darf der Spieler in sieben neuen Raumjägern Platz nehmen, die Außerirdischen verfügen über die doppelte Menge an Schiffen. Wieder eingeführt hat Origin sichtbare Cockpits, die man freilich ausschalten kann. Alle Apparate und Anzeigen sind erstmals aus echten 3D-Objekten aufgebaut und erlauben besonders dramatische Effekte bei Treffern, etwa explodierende Anzeigesysteme oder wackelnde Armaturen. Der Pilot kann blitzschnell mit einem Fadenkreuz die Schiffsenergie zwischen den Bereichen Waffen, Schilde und Triebwerke neu verteilen. Gigantische Ausmaße haben die neuen Großkampfschiffe: Über 2.000 Meter lange Boliden durchstreifen das All, ein Flug entlang dieser Festungen dauert mehrere Minuten.

Erstmals Multiplayer

Obwohl Wing Commander Prophecy in erster Linie auf Solospaß ausgerichtet ist, dürfte der Multi-



Diese grünen Alien-Raumjäger beherrschen **völlig neue Formationsflüge**. Frontalangriffe und blindwütiges Ballern bringen gegen sie nichts.

playermodus die Konkurrenz weit überflügeln. Alle gängigen Spielmodi wie Capture-the-flag, Deathmatch, Cooperative oder Melee sind von vornherein eingebaut. Trotzdem soll die Konfiguration auch für Anfänger kein Problem darstellen. Origin verspricht, daß vom Hauptmenü aus maximal drei Mausklicks in flotte Weltraumkämpfe mit oder gegen menschliche Piloten führen.

Flinke Engine

Prophecy bedient sich einer von Grund auf neu programmierten Grafikkarte. Besondere Highlights sind neben optischen Leckereien die hyperrealistischen Lichteffekte und die plattformunabhängige Unterstützung von 3D-Beschleunigern. Jede gängige Grafikschnittstel-

le wie Glide, OpenGL oder Direct 3D (und damit jede halbwegs verbreitete Grafikkarte) wird vom Start weg unterstützt. Kommt neue Hardware auf den Markt, muß der Spieler nur eine entsprechende DLL-Datei in das Wing-Verzeichnis kopieren, und schon kommt Prophecy mit der allerneuesten Technik



Prophecy setzt auf Render-Zwischenszenen.

klar. Nötig sind Beschleunigerkarten nicht unbedingt, das Programm soll auf jedem mittleren Pentium laufen, sieht dann aber weniger beeindruckend aus. **ps**



Aus dem Intro: Einer der neuen Konföderations-Raumjäger im **Landeinflug** auf die Erde.

Wing Commander Prophecy

Genre: Simulation

Hersteller: Origin

Termin: November 97

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Sinnvolle Neuerungen, guter Multiplayer-Modus und opulente Grafik vom Allerfeinsten – Prophecy hat schon jetzt den Wow-Effekt«.