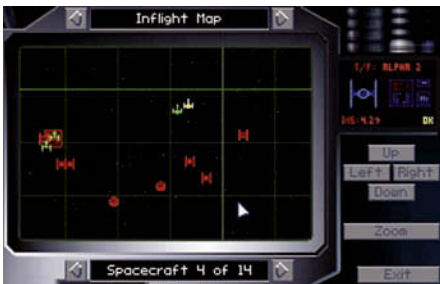




HALL OF FAME

Star Wars X-Wing

Das All hat Tiefe: Mit dem Raumkampf-Simulator X-Wing führte LucasArts 1993 die 3D-Grafik ins Genre ein.



Die Karte sorgt für **Überblick** im hektischen Geschehen.



So nahe sollte man nie an einen **Sternenzerstörer** heran.



Im **Tech-Raum** erfahren Sie alles technisch Wissenswertes.

Gleißende Lasersalven, bombastische Explosionen und fein texturierte Modelle: All das bietet **Star Wars: X-Wing** 1993 natürlich eben sowenig wie seine Zeitgenossen. Dennoch setzt das Spiel einen technischen Meilenstein, denn LucasArts verwendet dreidimensionale Polygonmodelle im Weltraum. Das erlaubt es den Entwicklern erstmals, Großkampfschiffe spielerisch sinnvoll in die Missionen einzubauen. Die bis dahin üblichen platten Sprites lassen die Abmessungen der Pötte nicht erkennen, weswegen ständig Rammgefahr besteht.

Vollbeschäftigung
Spielerisch unterscheidet sich **X-Wing** von den eher auf Action getrimmten Konkurrenten **Wing Commander** und **Privateer** durch unübersehbare Simulationsanleihen.

Neben der reinen Fliegerei muss der geneigte Rebellenpilot unter anderem noch die Energie des Hauptreaktors auf Schilde und Waffen verteilen, nach Treffern die Energie auf Vorder- und Hinterschild ausgleichen sowie Flügelmannern kommandieren. Das überrascht nicht, hatte sich das Entwicklerteam um Larry Holland doch zuvor mit Flugsimulationen wie **Secret Weapons of the Luftwaffe** einen Namen gemacht. Auch bei den **Star Wars**-Filmen spielten die Luftschlachten des Zweiten Weltkrieges als dramaturgische Vorlage eine wichtige Rolle. Dementsprechend liegt der Schwerpunkt in **X-Wing** auf Dogfights, also Nahkampfduellen, in denen Laser- und nicht Projektilwaffen im Mittelpunkt stehen. Dass die Geschwindigkeit der Raumjäger ebenfalls an gemächliche Propel-

lermaschinen erinnert, mag das zwar passen, ein bisschen mehr Schwung hätte sich der eine oder andere X-Wing-Jockey allerdings schon gewünscht.

Schau genau

Der Simulationseinfluss in **X-Wing** zeigt sich auch in der Missionsstruktur: Überlegtes Vorgehen und ein guter Überblick über das Geschehen sind die wichtigsten Aspekte, um dem Imperium erfolgreich gegenüberzutreten. Die Missionen gestalten sich dabei oft knifflig, nicht selten unfair und manchmal haarsträubend. Vor allem bei Geleitschutzaufgaben kann ein einziger übersehener TIE-Bomber leicht das Aus bedeuten. Auch die Trümmer abgeschossener Jäger bergen eine gewisse Gefahr, schlagen sie doch nicht selten mit verdächtiger Präzision im Cockpit des Spielers ein. Da empfiehlt es sich dann, in einem gut gepanzerten Y-Wing zu sitzen. Der leichte, da-

Deswegen legendär

- ▶ erstmals Polygonmodelle
- ▶ gewaltige Weltraumschlachten
- ▶ sehr große Raumschiffe
- ▶ tolle Atmosphäre, knackige Missionen

für schnelle A-Wing sowie der X-Wing haben hier schlechtere Chancen. B-Wings werden erst im zweiten Addon nachgeliefert. Für den Fall eines Abschusses sollten Sie übrigens die Pilotendatei sichern, da Sie ansonsten alle Punkte und Ränge einbüßen können. Den Umgang mit den Allianzjägern erlernen Sie auf einem Trainingsgelände, Informationen zu allen Schiffen im Spiel erhalten Sie im Tech-Raum. Ein Filmraum, in dem sich abgeschlossene Missionen aus beliebigen Perspektiven noch einmal erleben lassen, gehört ebenfalls zur Grundausstattung. Auch in Sachen Umfang ist **X-Wing** also vorbildlich. **SD**



Die **Belohnung** für Abschüsse sind zum Teil krachende Bitmap-Explosionen.

STAR WARS: X-WING

WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER	LucasArts	ORIGINALRELEASE	1993
ENTWICKLER	LucasArts	CA. PREIS	15 Euro
QUELLE	Ebay	USK	ab 12 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS 386er mit MHz, 1,0 MB RAM
Mithilfe des kostenlosen Emulators DOSBox läuft X-Wing ohne Probleme unter den Betriebssystemen Windows XP, Vista und Windows 7.

FAZIT Technisch wie spielerisch ein Klassiker des Genres.

