

Wing Commander Saga

Kein Blair-Flair, aber fulminante Gefechte: Dieses deutsche Fanprojekt pfeift auf Schauspieler und Hollywood-Story, schmeißt uns dafür aber schon zu Beginn in hoch spannende Raumschlachten, die es so früher höchstens im Finale gab. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Tolwyn** WO **Gamestar.de/Quicklink/7762**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Fazit: Unbedingt spielen

F

ünf Jahre lang stand er ausgerangiert im Regal. Wir haben gute Zeiten erlebt, mit den **Blazing Angels** und beiden **HAWX**-Teilen. Und weniger gute, mit **Cliffs of Dover**. Und dann, ganz plötzlich, darf er wieder auf den Schreibtisch: mein Thrustmaster T-Flightstick X. Erst für **Wing Commander 3**, das ich für die Hall of Fame in dieser Ausgabe anschmeiße. Und jetzt für das deutsche Fanprojekt **Wing Commander Saga**. Ob das wohl an den Erfolg der großen Serie anschließt? Apropos anschließen: Ich schließe meinen Flightstick an – und bin begeistert: **Saga** erkennt das Teil sofort, alles funktioniert. Bis auf die Schubkontrolle, die ich manuell zuweisen muss. Was gar nicht so leicht ist, denn das Weltraumspiel hat seitenweise Tastenbelegungen. Dazu später mehr, ich will jetzt fliegen!

Doch bevor ich abhebe, geht's zum Briefing. Wo früher Mark »Skywalker« Hamill in den Briefingraum schlappte und vom dezent trantütigen Captain Eisen eingewiesen wurde, hält nun ein noch dezent trantütigerer Vorgesetzter die Einsatzbesprechung ab.

Damit steht er im krassen Gegensatz zur Hektik, die ich gleich im All erlebe. Und die ist schließlich entscheidend, ich will ja kämpfen, nicht quatschen. Auf Patrouille soll ich gehen. War ja klar, bin schließlich nun hier auf dem Träger »Hermes«, der im Krieg gegen die überdimensionierten Kilrathi-Kampfkater meine neue Heimat wird. Übrigens kurz vor den Ereignissen von **Wing Commander 3**. Wer allerdings Wert auf Hintergrundinfos legt, der muss sich durch ellenlange, teils bildschirmbreite Texte in Großbuchstaben (!) quälen. Liebschaften? Feindschaften? Intrigen? Fehlzanzeige.

»Saga« ist, wie nach Hause zu kommen

Endlich geht's los. Ich sitze in meinem einsatzfähigen Hellcat-Jäger. Vor mir das Hangar-Ende, hinter dem die Sterne funkeln. Starterlaubnis! Vergessen sind das dröge, laberlastige Briefing und der schäbige Hangar, schlagartig setzt das **Wing Commander**-Gefühl von damals ein, als ich aus der Hermes schieße. Ich springe zum ersten Navpunkt (mit Alt-A, nicht mit A!) – und da ist er: mein erster Kilrathi! Er schimpft so schön wie damals. Ich will ihn auch beleidigen, doch die C-Taste öffnet zwar einen Kanal zu meinem Wingman, nicht aber zum Feind – schade.

Herzklopf-Mission: Zwischen dem schweren **Kilrathi-Kreuzer**, Korvetten und Zerstörern müssen wir unseren Träger hüten, bis wir alle verduften können.



Für Weltraum-Fans

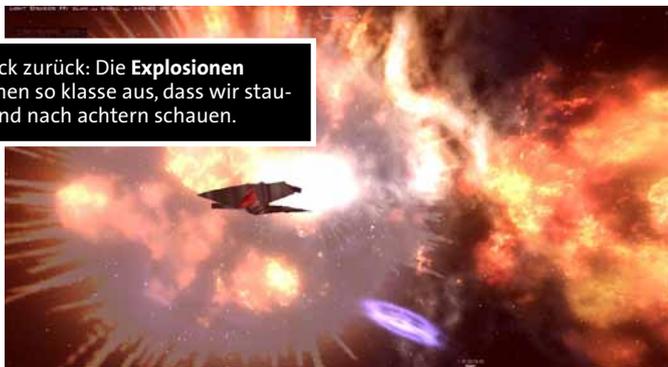
Martin Deppe,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Diese Saga würde ich auch gerne spielen, wenn's heutzutage noch andere Weltraumspiele da draußen gäbe. Denn die Schlachten treffen genau meinen Geschmack zwischen Action, Taktik und viel Rums. Dabei könnte Wing Commander Saga auch ohne den großen Namen auskommen. Denn es übernimmt zwar die Schiffstypen, Waffen und das Universum, pfeift aber auf das, was Wing Commander auch ausmacht: Story, Protagonisten und die Zwischensequenzen, die vor allem Wing Commander 3 so unvergessen machen. Saga funktioniert trotzdem. Weil das Wesentliche funktioniert: Uns in packende, fordernde Raumgefechte zu schicken. Und das noch dazu gratis.

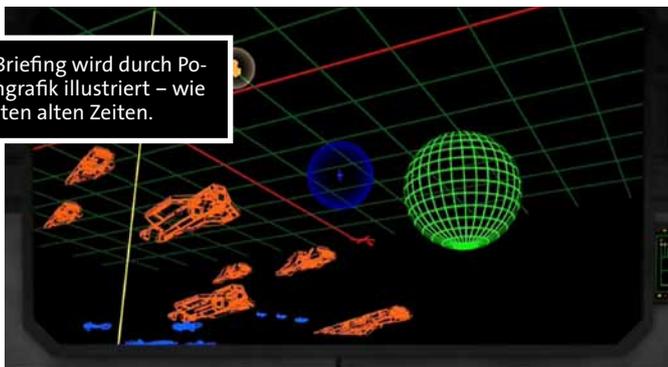
Allerdings habe ich auch keine Zeit zum Feindärgern. Der schießt nämlich. Ich packe den Joystick fester, kurz darauf platzt der Kilrathi-Jäger auseinander. Und hübsch macht er das. Erst leuchten die überlasteten Schilde bläulich, dann verliert er kurzzeitig brennenden Treibstoff, dann fliegt er auseinander, eine wabernde Feuerwolke erscheint kurz, stellt fest, dass hier ja gar kein Sauerstoff rumschwebt, und verschwindet beleidigt. **Wing Commander Saga** ist wie nach Hause kommen, wenn man 15 Jahre weg war: Ein anderer Anstrich hier, neue Gardinen da, doch das eigentliche Haus ist noch das alte. Zum Glück.

Ein paar Missionen später ist die Hölle los. Der einzelne Kilrathi-Jäger ist einem Dutzend seiner Kumpels gewichen, plus mehreren Zerstörern, plus Korvetten, plus einem schweren Kreuzer. Ich habe nur lausige vier Lance-Torpedos in meinem Longbow-Bomber. Allerdings bin ich nicht nur mit Flügelmännchen unterwegs, sondern mit einer ganzen Flotte inklusive meinem Träger Hermes, den ich beschützen soll. Unser Job: in ein anderes System springen. Doch am Absprungpunkt lauert das erwähnte Großaufgebot, und wir stecken mittendrin. Die blöden Torpedos brauchen 20 Sekunden zum Aufschalten. Eine Ewigkeit, wenn man dabei durch Abwehrfeuer saust, Jäger im Na-

Blick zurück: Die **Explosionen** sehen so klasse aus, dass wir stauend nach achtern schauen.



Das Briefing wird durch Polygongrafik illustriert – wie in guten alten Zeiten.



Diese Ansicht der Hermes dient als **Hauptmenü**, rechts unten geht's zum Beispiel zur Datenbank.



Der **Jägerpilot** hat uns gerammt! Zum Glück waren die Schilde oben.



cken hat und noch auf die Hermes schießen muss. Und noch bin ich kein Wing Commander, darf also meinen Begleitern keine Befehle erteilen. Stattdessen kriege ich Hinweise über Funk: Die Schilde sollte ich vielleicht verstärken, weil ja gerade ganz schön arg geschossen wird. Ach ne ...

Die endlich aufgeschalteten Torpedos schlagen zu zweit in einen Zerstörer ein, das Schiff zerbricht. Überall kracht und rumst es, schließlich bläht sich ein Feuerball auf – bildschirmfüllend. Dabei bin ich gar nicht so dicht dran. Was die Hobby-Grafiker hier zaubern, ist erstklassig. Nachdem mehrere der großen Kampfschiffe vernichtet sind (leider auch eigene), wird es noch mal haarig: Das Sprungtor öffnet sich, die dicken

Schiffe verschwinden als Erste, und meine Bomberstaffel bleibt mit einem wütend feuerndem Kreuzer voller Kilrathi zurück. Die Minute, bis auch wir endlich verschwinden dürfen, zieht sich wie Kaugummi.

Bei all dem Feuerwerk, Geballer und Genalle spielt sich **Wing Commander Saga** aber auch eine Ecke simulationslastiger als das große Vorbild. Spätestens auf der höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen komme ich ohne Energie-Management vielleicht zum ersten Sprungpunkt, erlebe den zweiten aber nicht mehr. Stattdessen muss ich Energie auf Antrieb, Waffen und Schilde verteilen, Letztere vielleicht noch auf die Seiten. Etwa beim Anflug auf ein dickes Schiff (Frontschilde hoch, Waffen hoch!),

dann beim Abdrehen und -hauen (Heckschilde hoch, Antrieb hoch, Waffen aus). Allein die Energieverteilung belegt sieben Tasten plus vier für die Schildverteilung.

Auch die Ziel-Kommandos werden wichtiger und komplexer, bis hin zum »Markiere den Angreifer meines Ziels an, der mir am nächsten ist«. Und sobald ich andere Wing-Kameraden kommandiere, wird's noch fordernder. Insgesamt spielt sich **Saga** in den höheren Stufen eher taktisch wie ein **TIE Fighter 3** als actionlastig wie etwa **Wing Commander 3** oder **Freelancer**. Auf »sehr leicht« und »leicht« kommen aber auch Actionspieler ganz gut klar. Übrigens auch mit der Maus, falls Sie keinen verstaubten Joystick im Regal haben. Martin Deppe / DM

Mist! Eine Zehntelsekunde, nachdem wir unseren letzten Lance-Torpedo abgeschossen haben (unten rechts), explodiert der **leichte Zerstörer** durch Wingman-Beschuss. So eine Verschwendung.

