

WELTRAUMSPIELE GESTERN • HEUTE • MORGEN

Plötzlich meldet sich Chris »Wing Commander« Roberts zurück, gefolgt von Elite-Erfinder David Braben. Kommen sie also wieder, die großartigen Weltraum-Simulationen von damals? Und warum waren sie eigentlich weg? Von Martin Deppe

GameStar.de/Quicklink/8102 Auf XL-DVD: Video-Special

Hach, Weltraumspiele! Ihre wegen haben wir uns einen gescheiterten Joystick gekauft, nicht so ein Rüttelding wie für **Summer Games**. Haben vor **Elite**-Raumstationen rückwärts einparken geübt, bis wir uns endlich den verdammten Docking-Computer leisten konnten. Haben uns für mindestens zwei der fünf **Wing Commander** einen neuen PC zugelegt, den übrigen dreien verschämt einen RAM-Riegel zugesteckt. Weltraumspiele waren toll, wir glücklich. Und später unglücklich, weil's keine mehr gab.

Doch nun keimt wieder Hoffnung, die Triebwerke glühen vor. Der **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts sammelt Crowdfunding-Millionen für sein Traumprojekt **Star Citizen**, David Braben versucht dasselbe mit der Neuauflage **Elite: Dangerous**, in Deutschland feilt Egosoft an **X: Rebirth** – und selbst der **Half-Life**-Entwickler Valve

scheint an einem Weltraumspiel namens **Stars of Blood** zu arbeiten, jüngst sickerten Konzeptzeichnungen ins Netz. Noch dazu bastelt **Minecraft**-Notch am Raumschiff-Programmierspiel **Ox10c**, und auch auf Kickstarter blühen Fanprojekte wie **FTL** (siehe Kasten auf Seite 95) oder **Starlight Inception**, an dem ein ehemaliger **X-Wing**-Designer arbeitet. Kehren die Weltraumspiele zurück? Wir beleuchten die ruhmreiche Vergangenheit des Genres – und seine hoffnungsfrohe Zukunft.

Wir waren damals nicht wenige Verrückte, sondern sehr, sehr viele. Rufen Sie mal testweise »Wing Commander 3!« in einen Raum voller 30- bis 50-jähriger Männer, und Sie bekommen Echos wie: »Neuer Rechner!«, »Luke Skywalker!«, »Rachel, das alte Luder!«, und (verbittert): »Auch du, Hob-

bes?« Denn **Wing Commander 3** verkaufte sich 1994 millionenfach, jeder kennt es, und selbst wer danach Finanzbeamter wurde und nie wieder ein Spiel anfasste, schwärmt noch heute von der Kilrathi-Hatz. Dabei waren **Wing Commander** und **Elite** nicht die

einzigsten großen Namen. **X-Wing**, **TIE Fighter**, **Privateer**, **I-War**, **FreeSpace**, sie alle tummeln sich

in den Neunzigern erfolgreich in einem beliebten Genre. Eine große Übersicht der 32 wichtigsten Weltraumspiele finden Sie übrigens am Ende dieses Artikels.

Doch dann, Anfang des neuen Jahrtausends, haben sie plötzlich Schluss mit uns gemacht, ließen sich kaum noch blicken. **Freelancer** war unser letzter großer Ausflug ins Hollywood-All – und das ist fast zehn Jahre

Beginnt nun eine neue Weltraum-Ära?



Chris Roberts' Ankündigung von **Star Citizen** schlug ein wie eine Temblor-Bombe und landete auch auf den Webseiten von Spiegel, Stern, Guardian.



Bernd Lehahn, Egosoft: »Ich bin überzeugt, dass Weltraumspiele massentauglich sind.« **X: Rebirth** soll alte Fans und neue Spieler ansprechen.



Interview mit David Braben

Der Brite David Braben, Jahrgang 1964, hat zusammen mit Ian Bell das Kultspiel *Elite* programmiert. Auf Kickstarter sammelt er die Mittel für die Neuauflage *Elite: Dangerous* ein, die Anfang 2014 erscheinen soll – wenn Braben das Geld dafür bekommt.

GameStar Freelancer war das letzte große Weltraumspiel. Warum hat niemand ein neues entwickelt?

David Braben Die Publisher waren lange Zeit sozusagen die Türsteher und haben entschieden, welche Spiele in den Markt reinkommen. Dabei ist die zu erwartende Rendite das Schlüsselement. Deren Einschätzung basiert darauf, wie erfolgreich ein bereits erschienener ähnlicher Titel war, den man zum Vergleich heranzieht. Darum erleben wir auch so viele Fortsetzungen. Momentan gibt es aber kein Weltraumspiel zum Vergleichen, also gehen die Publisher auf Nummer Sicher und schätzen die potentiellen Verkaufszahlen eher niedrig ein. Aber das war VOR Kickstarter. Denn Crowdfunding umgeht diesen Prozess und finanziert das Spiel direkt. Das ist eine fantastische Lösung – aus Sicht der Entwickler.

► **Mit *Elite: Dangerous* und Chris Roberts' *Star Citizen* kommen zwei berühmte Weltraumspiele-Designer zurück. Ist das ein Zufall, werden diese Spiele die einzigen bleiben, oder erleben wir ein neues Zeitalter der Weltraum-Opern?**

◀ Ich vermute, dass es auch andere Spiele geben wird. *Star Citizen* und *Elite: Dangerous* wurden erst durch Crowdfunding möglich, das ist kein Zufall.

► **Seit deinem letzten *Elite*-Spiel sind 17 Jahre vergangen. Seitdem hat sich nicht nur die Spieleindustrie verändert, sondern auch die Spieler selber. Wir sind sicher, dass du viele *Elite*-Veteranen einsammelst – aber wie gewinnst du Gelegenheitsspieler und Weltraum-Neulinge?**

◀ Das ist eine sehr gute Frage. Ich betrachte *Elite: Dangerous* für einige Spieler als Alternative zu nächtlichen Sessions mit

Call of Duty, nur als Beispiel. *Call of Duty* ist ein großartiger Test von Präzision und Können, und es ist ein Spiel, in das man völlig eintaucht und die echte Welt ausblendet. Das soll auch das neue *Elite* hinbekommen – eine große Herausforderung, aber sie ist machbar.

► **Ganz ehrlich – wird *Elite: Dangerous* die Weltraumspiele wiederbeleben, wie es *Baldur's Gate* 1998 mit dem Rollenspiel-Genre geschafft hat?**

◀ Nichts ist sicher, aber das Interesse steigt bereits. Abgesehen davon sehe ich *Elite* nicht nur als Weltraum-Simulation, sondern auch als ein Open-World-Spiel. Gary Penn, der Creative Director des ersten *GTA*, hat mir *GTA* mal als »*Elite* in der Stadt« beschrieben. Beide Spiele bieten eine ähnliche Freiheit, das zu tun, was Du willst. Also ja – ich hoffe, dass *Elite* 4 das Genre wiederbelebt.

her. Als wir die beiden Urgesteine Chris Roberts und David Braben nach den Gründen für das Dahinsiechen des einstigen Vorzeigegenres fragten, bekommen wir zwei völlig unterschiedliche Theorien zu hören. Understatement-Brite Braben begründet die Flaute mit vorsichtigen Publishern, die ein Investment in Weltraumspiele mangels positiver Beispiele für zu riskant halten (siehe auch unser Interview). Demnach beißt sich die Kilrathi-Katze selbst in den Schwanz: Wenn ein konservativer Publisher die Wirtschaftlichkeit eines potenziellen Weltraumspiels nicht mit anderen vergleichen kann, weil es keine Spiele zum Vergleichen gibt, dann wird er auch selber keines machen.

Sunnyboy-Amerikaner Chris Roberts hingegen haut in unserem Skype-Telefonat auf die Ego-Pauke: »Jedes Genre braucht jemanden, der es nach vorne bringt. Der *Call of*

Duty-Entwickler Infinity Ward hat das bei den Shootern geschafft, und ich habe die Weltraumspiele zu dem gemacht, was sie waren.« Gleichzeitig gibt Roberts den Konsolen die Schuld am Ende der Weltraum-Ära, vor allem der Xbox: »Während mein Freelancer noch in der Entwicklung war, konzentrierte sich Microsoft immer stärker auf die Xbox, weg vom PC. Wenn du dich aber auf den PC beschränkst und dich deshalb kein Multiplattform-Publisher unterstützt, wird es schwer, so ein Spiel zu finanzieren. Vielleicht gäbe es heutzutage mehr Weltraumspiele, wenn ich damals eines für die Konsolen gemacht hätte.«

Wir fragen noch jemanden, der sich bestens mit Weltraumspielen auskennt – weil er seit 1999 davon lebt. Bernd Lehahn ist Chef von Egosoft, das deutsche Studio entwickelt ausschließlich die *X*-Serie, quasi das deutsche *Elite*. Aber auch dessen bisher letzter Teil, *X3: Reunion*, hat inzwischen sieben Jahre auf dem Buckel, momentan arbeitet das Team an *X: Rebirth*, das 2013 erscheinen soll. Gleichzeitig baut Egosoft *X3* kontinuierlich weiter aus, denn es wird trotz seines Alters noch viel gespielt, neben Deutschland in immer mehr Ländern, darunter Russland, Japan, die USA. Aber warum traut sich dann kein anderer Publisher an ein gro-

Railshooter und Abtaucher

Weltraumspiel ist nicht gleich Weltraumspiel: Obwohl uns viele Titel ins All schicken, haben wir uns in unserem Report auf weitgehend klassische Weltraum-Simulationen mit Cockpit-Perspektive konzentriert. Diese vier Abweichler fallen nicht darunter.

KEIN SPIEL



Simulationen wie **Space Shuttle: A Journey into Space** (1983) oder die *Apollo-Sims* sind nicht wirklich Spiele. So spannend sie auch sind – wenn man einen Doktor in Luft- und Raumfahrttechnik hat.

WELTRAUM AUF SCHIENEN



Rebel Assault (1993) ist zwar ein Klassiker – aber wir fliegen wie auf Schienen durch Todessterngräben und Tatooine-Schluchten. Selber lenken ist zwar erlaubt, aber nur in sehr engen Bahnen.

RAUMSCHIFF OHNE ALL



Im verwirrend-genialen **Descent** (1994) steuern wir zwar ein Raumschiff – aber durch Bergwerksanlagen. Dafür reichten die Entwickler später mit *Freespace* eine echte Weltraum-Sim nach.

WELTRAUM UNTER WASSER



Wenn Sie sich das Wasser mal kurz wegdenken, spielt sich das brillante **Aquanox** (2001) wie ein Weltraumtitel. Den inoffiziellen Schleifahrt-Nachfolger können wir Ihnen heute noch empfehlen!



Von **Elite: Dangerous** gibt es außer ein paar Renderings und Konzept-Artworks bisher kaum etwas zu sehen.



Eingestellt: Valves Weltraumspiel **Stars of Blood** (auch als Stars of Barathrum bekannt) kam nicht über die Konzeptphase hinaus.

Bes Weltraumspiel? »Das Genre dümpelt bis heute dahin, weil es zu wenige Innovationen gab. Weltraumspiele waren nicht mehr konkurrenzfähig. Früher ist man auch mal eine Minute lang nur geradeaus geflogen, doch vor allem die Shooter haben mit immer dichter Atmosphäre aufgeholt – bei Weltraumspielen hingegen spricht man schon von dichter Atmosphäre, wenn man durch Nebel fliegt. Wenn du so ein Spiel mit einem Ego-Shooter vergleicht, ist das, als ob deine Gegner am anderen Ende einer fünf Kilometer langen Halle auftauchen, und in der Mitte steht ein Raketenwerfer.«

Atmosphäre steht beim nächsten **X** deshalb im Vordergrund. Lehahn will die Spieler zum Beispiel näher an die kilometerlangen, bewaffneten Raumstationen heranbringen, Kämpfe sollen direkt davor entbrennen, nicht weit weg wie in anderen Spielen, in denen man die Stationen nur anfliegt, andockt und in Menüs landet. Es soll daher Spionageaufträge gegen die Kolosse geben, Raubzüge, Überfälle – »weg vom langen Nur-durchs-All-Fliegen«. **X: Rebirth** heißt nicht umsonst so: Egosoft wird viel Bekanntes über den Haufen werfen, »den Fans etwas zumuten«, wie Bernd Lehahn es formu-

liert. Er hoffe, »dass die Leute offen sind. Diejenigen, die heute Weltraumspiele spielen, sind nicht so engstirnig wie die Mitglieder in anderen Communitys. Wir haben alle Altersgruppen, sehr unterschiedliche Spielertypen, und wir können nicht alle glücklich machen. Aber wir haben früh angefangen, die Community einzubinden.«

Der Begriff Community wird gern gebetsmühlenartig verwendet, doch bei den Weltraumspielen ist er goldrichtig. Ohne Community gäbe es keine Mods wie ein **Wing Commander Saga** oder wie Dutzende Spiele

Das Internet, unendliche Weiten

Natürlich erobern Weltraumspiele auch das Internet – oder versuchen es zumindest. Hier die MMO-Meilensteine, zwei von sechs kamen durch.



EVE ONLINE
(SEIT 2003)

Über 400.000 zahlende Abonnenten hat das Weltraum-MMO des isländischen Entwicklers CCP derzeit. Eve Online ist sozusagen Elite in riesengroß, die Galaxie besteht aus über 5.000 Sonnensystemen, Schlachten mit über 1.000 Schiffen sind keine Seltenheit. Eve ist kein einfaches Spiel, denn es simuliert unter anderem ein offenes Wirtschaftssystem, die Schiffe steuert man indirekt, und im Alleingang kommen Spieler fast gar nicht voran.



BATTLESTAR GALACTICA ONLINE
(SEIT 2011)

Das Free2Play-MMO dreht sich um den Kampfstern Galactica, der in unbekannte Gebiete des Universums katapultiert wird – zusammen mit seinen zylonischen Verfolgern, die Sie auch spielen können. Weil sich der Großteil der Spieler auf Seiten der Menschheit schlägt (Wer will schon einen Toaster steuern?), bekommen Einsteiger einen XP-Bonus, wenn Sie einen Zylonen übernehmen. Über 15 Millionen Registrierungen verzeichnet Galactica momentan.



JUMP GATE
(2001-2012):

Netdevils Jumpgate ist eines der ersten großen Online-Weltraumspiele, quasi ein Eve Online Light. Für rund 20 DM (!) im Monat dürfen wir Waren umherfliegen, Asteroidenerze abbauen, natürlich PvE- und PvP-Feindschiffe zerlegen und uns levelweise hocharbeiten. Das erfordert Geduld, macht dank der netten und hilfreichen Community aber auch auf langwierigen Flügen Spaß. So muss sich ein Trucker fühlen, der auf der A1 nachts mit seinen Kollegen funkt ...



EARTH & BEYOND
(2002-2004)

Aus C&C mach E&B: Niemand anderes als die Westwood Studios starten im September 2002 das MMO Earth & Beyond – nach sieben Jahren Entwicklung. Das Spiel sieht aus wie eine Weltraum-Simulation, spielt sich aber wie ein Rollenspiel. In den Gefechten hängen wir uns automatisch an ein Ziel und greifen es mit Bordwaffen an – Steuern ist überflüssig. Obwohl das Spiel gut ist, macht der Publisher EA nach zwei Jahren Schluss.



BLACK PROPHECY
(2011-2012)

Es sollte groß werden, fing bombastisch an – und endete nur anderthalb Jahre später mit der Abschaltung: das deutsche Free2Play-Weltraumspiel Black Prophecy. Das sollte sich von Eve Online absetzen, doch nach fulminanten ersten Stunden geht Black Prophecy die Puste aus. Die Quests werden öde, die Story bricht ab, das Spiel wird ohne Erfahrungs-Boost aus dem Shop so zäh wie Bantha-Leder. Im September 2012 knipst Gamigo die Server aus.



JUMP GATE EVOLUTION
(NIE ERSCHIENEN)

Seit 2006 geistert beharrlich Jumpgate Evolution durch die Weiten des Internets. Ursprünglich hätte die Fortsetzung 2009 erscheinen sollen – doch unsere monatliche Termin-Rückfrage bei Codemasters wird über die Jahre zum Running Gag und ruft auf der anderen Seite bald nur noch hysterisches Gelächter hervor. Seit 2010 ist von Jumpgate 2 nichts mehr zu hören. Das Ur-Jumpgate läuft da noch, erst im April 2012 gehen die Sternenlichter aus.

auf Basis der kostenlosen **Freespace 2**-Engine. Und vor allem gäbe es ohne die treuen Fans kein neues Epos von Chris Roberts oder David Braben. Besonders Roberts, der via Crowdfunding über 3,5 Millionen US-Dollar eingesammelt hat, davon 1,2 über Kickstarter (Stand jeweils 14. November 2012), ist heilfroh, ohne Publisher auszukommen. »Dafür habe ich jetzt zehntausende Mini-Publisher im Nacken, die mir über die Schulter schauen«, erzählt er uns im Skype-Interview und lacht. »Natürlich designen die das Spiel nicht, der Designer bin ich, aber ich sehe gleich, was den Leuten wichtig ist. Und sie haben auch tolle Ideen – als wir angekündigt haben, dass man seine Raumschiffe gegen Schäden oder Totalverlust versichern kann, wollten die gleich Versicherungsbetrügereien eingebaut haben. Das Schöne am Crowdfunding: Ich kann mein Spiel direkt für die Leute machen, die es spielen wollen.« Und die bislang gesammelten 3,5 Millionen Dollar ermöglichen sogar ein größeres Spiel als ursprünglich geplant, neben der **Wing Commander**-ähnlichen Story-Kampagne **Squadron 42** soll es nun auch ein offenes Universum à la **Privateer** geben, das man gemeinsam mit anderen Spielern erkunden kann. Sieht so aus, als würde Roberts' Traum von der lebendigen Online-Galaxis endlich wahr, zumindest ein bisschen. Bei **Freelancer** hatte ihn ja noch Microsofts Konsolen-Fokus davon abgehalten.

Allerdings hatte Roberts sich fürs Crowdfunding auch mächtig ins Zeug gelegt und schon einen Prototyp parat, der fantastisch aussieht. David Brabens Kickstarter-Auftritt hingegen wirkt, böse gesprochen, wie der eines Trittbrettfahrers: Ein paar Rendermodelle und Konzeptbilder, jede Menge Erinnerungen, wie toll das **Ur-Elite** doch war, und ein beschwörendes Spendenaufruf-Video. Das war's. Nicht nur im GameStar-Forum wird Brabens Kickstarter-Projekt deshalb eher skeptisch gesehen; während die Kommentare sich bei **Star Citizen** vor Freude überschlugen, fallen hier oft Sätze wie »kein Video, keine Bilder, nur Gelaber« und »der will nur was vom Kuchen abhaben«.

Doch die schwächere Präsentation ist nicht der einzige Grund, warum sogar **Elite**-Fans zurückhaltend reagieren: Im Gegensatz zu Chris Roberts, der mit seinen Weltraumspielen durchgehend sehr gute bis fantastische Arbeit ablieferte, sind die **Elite**-Fortsetzungen von 1993 und 1995 nicht nur viel länger her, sondern auch umstritten, wegen zahlreicher Bugs und einer realistischen, aber schwer zu handhabenden Steuerung. Der Autor dieses Artikels steckte 1993 selber in dem Dilemma, sich mangels Budgets für eines der beiden neuen Spiele entscheiden zu müssen: **Privateer** oder **Elite 2**? Internet gab's quasi nicht, und die Previews in den damaligen Magazinen fanden beide Spiele toll. Am Ende bekam **Privateer** den Zuschlag – eine sehr weise Entscheidung. Schön wäre es, wenn wir solche Entscheidungen bald wieder treffen dürf-

Fan-Projekte

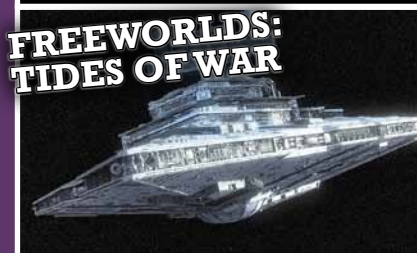
»Weltraum-Simulationen sind tot? Dann baue ich mir eben selber einen!« Zahllose Fan-Projekte, Mods und winzige Teams halten das Genre tapfer lebendig – so entstehen spannende Spiele wie diese beiden hier. Hut ab!



Wer braucht Mark Hamill?! Die kostenlose **Wing Commander Saga** konzentriert sich auf bombastische Gefechte mit den Original-Fliegern, während die Briefings und Piloten-Animationen auf dem Trägerschiff eher ... nun ja ... zweckmäßig sind. Aber wir wollen schließlich kämpfen, nicht quatschen!

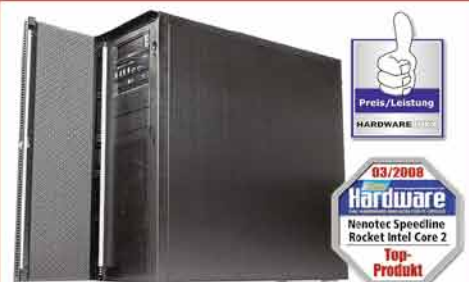


Zwei Mann plus Zuarbeiter bauen ein »Spaceship Management Game« und veröffentlichen es dank Kickstarter-Support – klasse! Der Mix aus Action, Strategie und Crew-Hantieren ist stimmig – und nervenkitzlig, denn wenn ein Crew-Mitglied tot umfällt, geht schon mal das ganze Schiff hops.



Die gelungene Star-Wars-Mod für **Freelancer** steht hier stellvertretend für alle die tollen Mods zu – nun ja – **Freelancer** und **Freespace 2**. Beide Klassiker haben bis heute überaus aktive Communitys, die weiter an Modifikationen basteln. Darunter auch The Babylon Project, eine feine Babylon-5-Mod für **Freespace 2**.

ten, dann zwischen **Star Citizen**, **X3: Reunion** und Brabens **Elite: Dangerous**. **Stars of Blood** hat Valve indes schon in der Konzeptphase eingestellt, das Projekt ist tot. **Star Citizen** hingegen könnte kaum lebendiger sein: Roberts hat über Kickstarter und seine eigene Webseite »Roberts Space Industries« schon Mitte November insgesamt über 3,5 Millionen US-Dollar eingesammelt – und übertrumpft damit sogar Tim Schafer, dessen **Double Fine Adventure** mit 3,3 Millionen Spendendollar das bislang höchstfinanzierte Spieleprojekt war. Martin Deppe / GR



Ein nenotec ist nicht "einfach nur zusammengebaut"!
Perfekte Abstimmung dank über 10 Jahren Erfahrung

SpeedLine

- Individuell leise Abstimmung
- Schalldämmung verfügbar
- Leise Grafikkartenkühler erhältlich
- Vielfach von Fachpresse ausgezeichnet
- Opt. flusterleise SuperSilent Variante



LiquidLine

- Testsieger, enorm leise Abstimmung
- Komplette wassergekühlt (CPU & VGA)
- Edle Optik (CNC gef. Einbaublende)
- Opt. zwei Radiatoren (420 & 280mm)
- Komponenten höchster Güte



VOR LANGER STERNENZEIT

Die Geschichte der Weltraum-Simulationen, von Star Raiders bis Darkstar One. von Martin Deppe

1990 Nackte Polygone? Darüber kann Chris Roberts nur lachen! Sein **Wing Commander** zerbombt in Sachen Grafik und Sound ALLE anderen Spiele. Die Dogfights gegen die Kilrathi-Katzen sind auch deswegen so aufregend, weil wir mit dem Helden Christopher Blair und seinen Kumpels mitfeiern. Roberts schafft aber auch das Unwort des Jahres: Hardwarehunger.

1993 in X-Wing: Der Flugsimulations-Veteran Larry Holland stürzt sich ins Star-Wars-Universum – und inszeniert bockschwere, aber packende Raumschlachten. Die sind simulationslastiger als bei Wing Commander, taktischer und vielfältiger.

1993 David Brabens **Elite 2: Frontier** legt eine Bruchlandung hin. Zum einen ist es völlig verboggt, zum anderen hat Braben einen echten Simulator gebaut: Wegen seiner realistischen Flugphysik mit Schwerkraft, Trägheit & Co. kriegen wir Feinde nur für Millisekunden ins Fadenkreuz.

1994 **Wing Commander 3** kombiniert die bewährte Spielmechanik (Wegpunkte abklappern, Kilrathis grillen) mit echten Schauspielern, allen voran Mark «Luke Skywalker» Hamill. Das Ergebnis: vier Millionen Dollar Entwicklungskosten – und erneut ein Unwort des Jahres: Hardware-Heißhunger.

1995 Brabens bislang letzter Elite-Ausflug **Frontier: First Encounters** hat mehr Bugs als Planeten – und davon gibt es sehr, sehr viele. Spieler, die Action wollen und auf Simulation pfeifen, greifen nach dem Elite-2-Schock jetzt gar nicht erst zu. Das inoffizielle Elite 3 verkauft zwar immer noch über 100.000 Stück, im Vergleich zum ersten Teil ist das aber nur ein Bruchteil.

1995 Für **Wing Commander 4** legt Chris Roberts noch eine Schippe zu: Mit insgesamt über zehn Millionen Dollar Budget heuert er fast die gleiche Schauspielerriege an, die diesmal noch mehr Zwischensequenzen füllt. Das Aufrüsten der Schiffe wird wichtiger, zumal wir gelegentlich die Wahl zwischen zwei Einsatztypen haben. Und die Gefechte werden taktischer, ohne an die Star-Wars-Rivalen heranzukommen.

1996 Chris Roberts' Bruder Erin inszeniert **Privateer 2** mit professionellen Filmsequenzen (unter anderem mit John Hurt, Christopher Walken und Jürgen Prochnow) und einer fesselnden Story. Nur der Anspruch könnte fairer sein, schon zu Beginn gibt's fast unbesiegbare Piraten.

1984 Der Urknall: **Elite** bietet spielerische Freiheit, komplette Galaxien, Missionen, aufrüstbare Schiffe, Handel, Piraten. Auf dem C64, Apple II und ZX Spectrum sind die Handvoll Raumschiff-Polygone nicht mal ausgefüllt, aber die Vektorgrafik-Duelle trotzdem spannend.

1979 Eine der ersten großen Weltraum-Simulationen. Auf dem Atari 8-bit klappern wir in **Star Raiders** Sektoren ab, um Gegner mit Torpedos wegzuspusten. Jeder Sektorensprung, Treffer oder Asteroiden-Bumms senkt unsere Energie – bei Null heißt's Game Over.

1991 Nach nur einem Jahr hebt Christopher Blair in **Wing Commander 2** erneut ab. Der zweite Teil der Saga ist ein wenig Stillstand auf sehr hohem Niveau und spielt sich eher wie ein Addon zum ersten Teil: neue Schiffe, mehr Schwerpunkt auf Torpedo-Angriffe gegen Großkampfschiffe. Dafür gibt's hier erstmals ein separat erhältliches »Speech Pack« – ein Sprachausgabe-Addon.

1993 Chris Roberts schlägt erneut zu und bringt seinen Bruder Erin mit. Ihr Wing-Commander-Ableger **Privateer** spielt sich wie ein kastriertes Elite: Mit einem Dümpelschiff beginnt unsere Karriere, wir können handeln, uns als Söldner verdienen – oder beides. Das Universum ist kleiner als das von Elite, aber ausgearbeiteter. Durch die freie Spielwelt zieht sich zudem ein roter Story-Faden.

1994 Larry Holland legt in **Tie Fighter** noch einen drauf, diesmal für die Dunkle Seite der Macht. Wir machen nämlich Jagd auf Verräter und Rebellen. Die ungewöhnliche Perspektive ist allein schon ein Atmosphäre-Highlight, doch Holland bohrt die Stärken von X-Wing noch weiter auf: Abwechslungsreiche Missionen geben uns das Gefühl, als kleines Licht im großen Sternenkrieg zu kämpfen.

1996 Weil Derek Smarts vorab hochgejubelte, dann aber völlig verunzute Schlachtschiff-Simulation **Battlecruiser 3000AD** von Internet-Usern massiv eins auf den Deckel kriegt, beißt Smart unsmart zurück. Statt die offensichtlichen Fehler anzuerkennen, verteidigt er sein Werk und blafft die Kritiker an.

1997 Schlachtschiff und realistisches Flugverhalten: I-War kombiniert quasi Frontier mit Battlecruiser 3000AD, lässt aber die Bugs weg. Heraus kommt die hochgradig spannende Simulation einer 150-Meter-Corvette. Missionen dauern schon mal eine halbe Stunde am Stück und wimmeln vor Überraschungen und cleveren Gegnern.

1997 **Starfleet Academy** schickt uns als Star-Trek-Kadetten an die Sternenflotten-Akademie und danach in »echte« Aufträge. In über zwei Stunden Filmsequenzen dürfen die alten Hollywood-Haudegens noch mal ran, darunter Kirk, Chekov und Zulu – ein echter Atmosphäre-Knüller. Und das trotz der actionlastigen und damit wenig trekkigen Gefechte.

2005 X3: Reunion setzt wie seine Vorgänger auf viel spielerische Freiheit – lässt aber sogar Genre-Veteranen schnell alleine. Die Steuerung ist erneut der größte Knackpunkt, dranbleiben lohnt sich aber, denn Erforschen, Handeln und der Ausbau der Flotten und Fabriken motivieren monatelang.



2003 Seit der Gründung von Digital Anvil 1996 bastelt Chris Roberts an seinem »Über-Spiel«, verlässt die Firma aber 2000. Erst 2003 erscheint **Freelancer**, und ist zwar weit von Roberts' Ursprungsvision entfernt, aber dennoch ein fantastisches Spiel. Im Prinzip spielen wir ein modernisiertes Privateer – mit der Maus!



2002 Nach den beiden Academy-Spielen gilt **Star Trek: Bridge Commander** als das trekkigste: Die Schiffe steuern sich wirklich wie ... große Schiffe, und wir kommandieren die Crew, statt uns selber die Hände schmutzig zu machen – optional sogar per Spracheingabe! Zeitlich ist das Ganze bei The Next Generation angesiedelt; wir treffen sogar Picard und Data.



2006 Es ist das letzte große Spiel in Privateer-Tradition: Mit dem sehr guten **Darkstar One** wagt sich das deutsche Studio Ascaron ins All. Auch hier lockt eine offene Galaxis, allerdings schwanken die Karrierepfade in Sachen Spannung. Kurz gesagt: Kämpfen hui, Asteroidenbergbau pfui. Trotzdem ein sehr stimmungsvoller Titel.



2003 Vom Jäger bis zum imposanten Träger: In **X2: Die Bedrohung** haben wir eine große Auswahl an Schiffen, die wir entweder selber steuern oder in unseren Flotten automatisch steuern lassen. Wie das Ur-Spiel von 1999 ist X2 ein Zeitfresser par excellence, es lässt uns nämlich schön viel Freiheit: Wir können die Story backbord liegen lassen und uns nur unserer eigenen Firma widmen.



2002 Das ist schon frech: Kurz vor dem Kinostart von Episode 2 bringt LucasArts **Star Wars: Starfighter** auf den PC-Markt, eine Konvertierung des Playstation-2-Spiels von 2001. Das ist schön bunt und laut, aber anspruchslos. Warum es dann hier gelandet ist? Weil es zeigt, wie LucasArts nach X-Wing Alliance ins Weltraum-Nirwana abstürzt.



2001 Das erste I-War war schon kein Leichtgewicht, doch was uns **Independence War 2** entgegenwirft, lässt selbst Simulationsexperten die Contenance verlieren: Schon die ersten Missionen sind unfair schwer, später regiert der Frust komplett. Schade um die anspruchsvolle Steuerung und das an sich interessante Missionsdesign.



2000 Verfolgungsjagden durch galaktische Müllkippen, riesige Weltraumstädte: Novalogics erstes Weltraumspiel **Tachyon** steckt sogar Starlancer in die Tasche. Schön gemein: Zum Beginn sind wir mit einem Luxusjäger unterwegs – doch dann landen wir im Exil und fangen mit einer Nusschale von vorne an.



2000 Mit ihrem neuen Studio Digital Anvil stricken Chris und Erin Roberts erstmal **Starlancer**, das uns in den Erden-Bürgerkrieg gegen Russen und Chinesen schickt. Das ist auch schon der größte Unterschied zu Wing Commander. Grafisch kommt Starlancer nicht an Freespace 2 heran – eine Schlappe für Roberts.



1999 Das deutsche Studio Egosoft konzentriert sich auf drei Dinge, nämlich Weltraum, All und Kosmos. Der ist in **X: Beyond the Frontier** riesig, lockt zum Erkunden und Schiff-Aufrüsten. Sogar eigene Fabrikstationen und Flotten können wir bauen. Das erfordert zwar viel Geduld und Einarbeitung, belohnt aber beides mit enormer Spieltiefe.



2006 Bis zu vier Star-Trek-Pötte steuern wir in **Star Trek: Legacy** gleichzeitig – einen direkt aus der Verfolgerperspektive, den anderen drei weisen wir wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Ziele zu. Für erfolgreiche Abschüsse und Missionen gibt's Punkte, die wir in neue und bessere Schiffe investieren. Das klingt spannend, spielt sich aber mäßig aufregend, ja sogar träge. Vor allem die zäh reagierenden Begleitschiffe strapazieren unsere Kapitänsnerven.



1997 Die Filme schreien förmlich danach: Online-Schlachten zwischen Imperium und Rebellen! **X-Wing vs. Tie Fighter** lässt im Netzwerk acht Piloten kämpfen, via Internet vier. Trotzdem sind die Dogfights spannend, auch wenn die typischen Einsatzziele mangels Story arg generisch daherkommen. Eine Solo-Kampagne gibt's erst ein Jahr später per Addon.



2000 »Was Star Wars kann, können wir schon lange!« Nach diesem Motto schickt uns **Klingon Academy** wie TIE Fighter auf die dunkle Seite der Macht – zu den Klingonen, die hier noch keine braven Förderationsfreunde sind, sondern knallharte Kirk-Hasser. Diesmal spielen sich die Gefechte taktischer, aber trotzdem spannend.



1999 Nur ein Jahr nach dem ersten Freespace sausen wir in **Freespace 2** wieder zwischen Großschiffen umher, die sich gegenseitig mit Energiestrahlen zerschneiden. Das sieht jetzt endlich auch fantastisch aus, verkauft sich aber so miserabel wie Heizdecken auf Tatooine, die kleine Serie endet abrupt.



1998 Conflict: Freespace stammt vom Descent-Macher Volition, in den USA wurde es daher unter dem Namen Descent: Freespace veröffentlicht. In Sachen Präsentation und Story dümpelt Freespace zwar Lichtjahre hinter Wing Commander: Prophecy her, tischt uns aber dynamische Missionen auf – und ein schön fluffiges Fluggefühl.



1997 Unser Tester Jörg Langer bringt's auf den Punkt: »Nie hatte ich so sehr das Gefühl, mitten in einer Raumschlacht zu sein«, schreibt er über **Wing Commander: Prophecy**. Um dann hinzuzufügen: »Und das, obwohl die Missionen praktisch keine Planung erfordern.« Denn das fünfte und letzte Wing Commander spielt sich wie ein geradliniges Actiongewitter, wie Popcorn-Weltraumkino. Apropos: Mister Skywalker ist auch dabei.



1999 1999 erscheint der erste neue Star Wars-Film – und die alten Fans sehnen sich nach den alten Zeiten zurück. Da kommt **X-Wing Alliance** gerade recht, denn es perfektioniert die X-Wing-Schlachten, bessert die Grafik auf, punktet mit Kino-Atmosphäre. Kurz gesagt: Der Zauber fliegt mit.



2006

2005

2003

2002

2001

2000

1999

1998