

Wir sind Helden

FREEDOM FORCE 2

Sie kennen das: Sie drücken ein bisschen zu kräftig auf die Klingel, da stürzt gleich das ganze Haus ein. Ist halt schwierig, wenn man Superkräfte hat. Dann lieber Nazi-Berlin in Schutt und Asche legen.

Ich habe viel wissenschaftliche Recherche betrieben«, sagt Ken Levine, »das Ergebnis ist eine akkurate Wiedergabe des Zweiten Weltkriegs.« Klar glauben wir das dem grinsenden Chef von Irrational Games, der gerade in der Redaktion sitzt und uns zeigt, wie ein fliegender Filmstar einen Wehrmachtssoldaten mit der Straßenlaterne durch Berlin prügelt. Nächste Mission: Kill-a-rillas mit Affenkopf feuern Maschinengewehrsalven auf eine Südstaaten-Lady. Nächste Mission: Ein fettleibiger Terror-Tenor singt Gebäude zu Klump. Dass die knallbunten Spandex-Helden der Freedom Force Nazi-Deutschland in die Knie zwingen, steht zwar in keinem Geschichtsbuch – aber in Comicbüchern. Und die persifliert **Freedom Force 2** mit Charme und augenzwinkerndem Witz.

Soviel Kraft! Soviel!

»Freedom Force ist im Prinzip eine Seifenoper«, sinniert Ken Le-



Eine der neuen Heldinnen: die französische Fechterin Tricolour.

vine. Wir wagen Widerspruch: **Freedom Force 2** ist vor allem ein Strategiespiel. Bis zu vier Mann stark ist das Heldenteam, das Sie in aberwitzige Missionen schicken, gekämpft wird in Echtzeit. Die ist jederzeit pausierbar; so wählen Sie bequem Superkräfte und geben Ziele an. Das können auch Gebäude sein, die dann spektakulär zusammensinken, denn alles im Spiel ist zerstörbar. Der Mix der Fähigkeiten sorgt ebenso für Spannung wie die Haupt- und Nebenaufgaben:

Zivilisten retten, Verdächtige aufspüren und so weiter. All das gab's 2002 schon im ersten **Freedom Force**, das satte 82 Spielspaßpunkte kassierte und wie Blei in den Regalen lag. Was ist diesmal anders? »Die wichtigsten Fortschritte haben wir bei der Grafik und der KI gemacht«, erklärt Ken. Das heißt: Hochauflösende Texturen, Echtzeit-Schatten, überarbeitete Charaktere. Und Teamkollegen, die sich nun auch selbstständig verteidigen. Außerdem sind die Computergegner in Multiplayer-Partien flexibler: »Die KI muss auch Superkräfte einsetzen können, die der Spieler neu entworfen hat. Unsere Computerspieler kommen mit unendlich vielen Kombinationen klar.«



Bang, Swoosh, Boom – die Kampfeffekte passen zum Comic-Stil.

Eigene Comics bauen

Überhaupt, Multiplayer: Den mageren Part im ersten Teil hat Irrational Games aufgebohrt. Highlight ist der so genannte Storymodus, in dem Sie mit wenigen Handgriffen eigene Abenteuer für Ihre Freunde entwerfen und kleine Geschichten erzählen. Im mitgelieferten Editor dürfen Sie passende Karten entwerfen. Wer lieber offline übt, baut sich im Rumble Room maßgeschneiderte Kurzeinsätze gegen den Computer. Das alles wird **Freedom Force 2** langfristig fesselnd machen, hofft Ken Levine: »Die Spieler sollen wegen der Solo-Kampagne kommen und wegen dem Multiplayer-Modus bleiben.« **CS**



Okay, ganz originalgetreu ist Berlin nicht, aber immerhin voll finsterner Wehrmachtssoldaten.

FREEDOM FORCE 2

christian@gamestar.de

Genre: Strategie
Termin: April 2005

Entwickler: DTP / Irrational Games
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Dieses Spiel ist cool. Einfach lässig, wie locker ich Gegner durch die Stadt schleudere und Benzinflaschen in zusammenkrachende Barracken werfe. Dazwischen gibt's brillant witzige Dialoge der zankenden Helden und schön gezeichnete Comicsequenzen. Und unter der Glamour-Oberfläche steckt ein grundsolides Strategiespiel. Hoffentlich werfen diesmal mehr Spieler einen Blick auf die Heldenhatz – ein solch originelles Kleinod hat es verdient.«

POTENZIAL GUT



► CD/DVD:
Video-Special
► AB-18-DVD:
Längere
Version



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B7**