



Vor Ort bei Digital Anvil

Heiße Eisen

Erstmals hat die neue Spieleschmiede von Chris Roberts ihr Line-up gezeigt. Mit Freelancer ist das Weltraumspiel fürs 3. Jahrtausend in der Mache.

Die Weihnachtsdekoration im Stil »grüne Kunststoffsterne« im Stadtzentrum von Austin wirkt nicht wegen des Datums (Anfang November) deplaziert. Aber dieses verflucht milde Klima in der Hauptstadt von Texas! Die dazu besser passenden Frühlingsgefühle brechen im Hauptquartier von Digital Anvil aus. Zwei Jahre nach der Gründung lassen Geschäftsführer Chris Roberts (**Wing Commander**) und seine Kollegen endlich die Spiele aus dem Sack; unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt war für Sie vor Ort.

E-Mail für Bill

Von außen sieht das Digital-Anvil-Büro so unspektakulär wie ein Rheumadecken-Laden aus; innen dekorieren Re-

quisiten und Photos aus dem gerade abgedrehten **Wing Commander**-Film die Räumlichkeiten. Auch wenn vor der 2. Jahreshälfte 1999 kein Spiel veröffentlicht werden soll, gibt es keine finanzielle Sorgen: Microsoft hat kräftig in Digital Anvil investiert. Wie angelt sich ein frisch gegründetes Unternehmen die größte Softwarefirma der Welt als Partner? Ganz einfach: Man schreibe eine Mail an Bill Gates – Frechheit siegt. Präsident Marten Davis deutet auf einen gerahmten Ausdruck jener legendären Mail in der Lobby. Der zweite Investor in Digital Anvil ist Prozessorhersteller AMD. Wundern Sie sich also nicht darüber, daß die auf den nächsten Seiten vorgestellten Spiele **Starlancer**, **Loose Cannon** und **Conquest** AMDs 3D-Now-

Technologie ausreizen werden. Digital Anvil versteht sich übrigens nicht als reine Computerspielefirma. Chris Roberts kehrte gerade von den Drehaufnahmen zu seinem ersten Kinofilm zurück, der auf seinen alten **Wing Commander**-Spielen basiert (siehe Report in GameStar 5/98). In den USA startet der Streifen im Frühjahr 1999; der genaue Deutschland-Termin steht noch nicht fest. Sollte das Kinodebüt erfolgreich verlaufen, könnten die Kameras heißlaufen: Digital Anvil hat Rechte für zwei Filme und eine auf **Wing Commander** basierende TV-Serie in der Tasche.

Freelancer – das Jahrtausendspiel

Man merkt, daß ein Spiel langfristig geplant wird, wenn auf dessen Liste der kompatiblen Betriebssysteme neben Windows 95 und Windows 98 auch Windows 2000 aufgeführt ist. Das nächste Programm von Chris Roberts kann solche epischen Dimensionen gut vertragen. »Allerfrühestens Weihnachten 1999, eher irgendwann 2000« sei mit seinem neuen Projekt **Freelancer** zu rechnen, »Terminpläne bei der Spieleentwicklung sind nie ganz perfekt«.

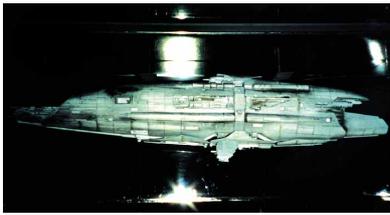
Die Namensähnlichkeit zu **Starlancer** von Bruder Erin ist natürlich kein Zufall. **Freelancer** soll dessen Story fortführen und etwa 1000 Jahre weiter in der Zukunft angesiedelt sein. Das Programm ist als eine Art Weltraumerforschungssimulation zu verstehen. »Das größte, ambitionierteste Spiel, das ich je gemacht habe«, wie uns Chris versichert. **Freelancer** will die Abenteuer eines galaktischen Freibeuters simulieren; eine Idee, die wir seit **Privateer** kennen. Beim Herausforderer sollen aber Stand-



Freelancer steht in der Tradition von **Privateer** (siehe Bild), soll aber sehr viel größer und prächtiger werden.



Chris Roberts präsentiert schwungvoll erste **Skizzen**.



Requisiten aus dem gerade abgedrehten **Wing Commander-Film** schmücken das Foyer.

bilder und Co. entfallen: Der Spieler fliegt einen Planeten an, landet, verläßt sein Raumschiff, geht auf ein Gebäude zu, tritt ein und beginnt innen eine Unterhaltung mit einem dort herumflümmelnden Händler. Wohlgermerkt, alles an einem Stück und mit einem grafischen Detaillevel, »der mehrere Stufen über den heutigen Standards liegt«. Die Wunschträume einer ganzen **Elite-Generation** sollen also Wirklichkeit werden...

Nachgedacht für die Weltraumschlacht

Freelancer befindet sich derzeit noch im Konzeptionsstadium, Chris Roberts zeigt uns aber die Pinwände, an denen Entwürfe für Charaktere und Raumschiffe hängen. Der altbekannte Dogfight mit anderen Raumschiffen soll sich radikal von gewohnten SF-



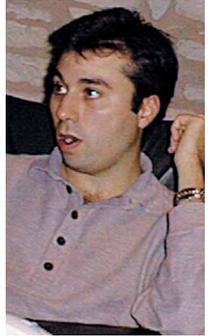
Hier sehen Sie Konzepte für die Innenräume der verschiedenen **Raumstationstypen**.

Schlachten unterscheiden: »Es wird viel wichtiger sein, was Du genau bei einem anderen Schiff triffst. Pro Gegner wird es etwa zehn, 15 verschiedene Bereiche geben, die du gezielt unter Feuer nehmen kannst. Damit das von der Steuerung her machbar ist, kannst du deinem Bordcomputer die Flugkontrolle überlassen. Die Verfolgung des Gegners erfolgt automatisch; du kannst dich ganz darauf konzentrieren, wo du genau hinschießt. Die Intelligenz deines Flugcomputers wächst im Spielverlauf; du kann beispielsweise Zusatzmodule kaufen, die ihm neue Manöver beibringen.« Im Mittelpunkt steht das Solo-Spiel mit einer dicken Story und vielen, nicht-linearen Missionen. Die Multiplayer-Überlegungen klingen auch nicht schlecht: Wenn es die Technik erlaubt, würde Roberts gerne bis zu hundert Piloten in sein Spiel reinlassen: ein ganzes Universum unter der PC-Haube. **HL**



Die drei Entrepreneur auf der Bühne. Von links nach rechts: Chris Roberts, Tony Zurovec und Erin Roberts.

»Wir machen Spiele, an die wir glauben«



Gespräch mit **Chris Roberts**, Spieleguru und Digital-Anvil-Boß.

GameStar: Chris, was fühlt man, wenn man gerade einen Kinofilm beendet hat und dann zu PC-Spielen zurückkehrt?

Chris Roberts: Erleichterung! Der Druck ist beim Film sehr groß: Da stehen 200 Leute am Set herum, und wenn ich als Regisseur mal fünf Minuten nichts mache, halte ich damit alle 200 Leute auf. 25 Millionen Dollar sind außerdem ein mächtiges Budget.

GameStar: Wie geht dein Leben weiter, wenn der Wing Commander-Film ein Reinfall werden sollte?

Chris Roberts: Natürlich wäre es rein aus wirtschaftlichen Gründen gut, damit Erfolg zu haben. Falls der Film floppt, dann wird es eben keinen zweiten Streifen geben. Auf die Spiele hätte das keinen Einfluß, da wir den Film unabhängig davon finanziert haben.

GameStar: Wie lernt man eigentlich, eben mal so Regie zu führen?

Chris Roberts: Ohne meine Erfahrung, die ich bei den Videosequenzen für Wing Commander 3 und 4 sammeln konnte, wäre es wohl eine Katastrophe geworden (lacht). Ich studiere keine neuen Aufgaben, ich lerne, indem ich sie in der Praxis ausprobieren. Das Programmieren habe ich mir früher auch selber beigebracht.

GameStar: Welche Vorteile ergeben sich aus der Kooperation mit Microsoft?

Chris Roberts: Microsoft ist geduldig bei seinen Investitionen, dieses »patient capital« ist der wichtigste Aspekt unserer Zusammenarbeit. Bei Electronic Arts hatte ich mir bei vielen Projekten vergeblich gewünscht, sechs Monate mehr Zeit zu haben. Es ist doch dumm, wenn du dir nach über zwei Jahren Arbeit nicht noch diese sechs Monate nehmen kannst, um die Details bei einem Spiel richtig zu polieren. Wir wollen Spiele machen, weil wir an sie glauben und sie selber spielen wollen. Und nicht, weil irgendeine Marketing-Abteilung etwas für eine tolle Idee hält.

Chris Roberts ist ein Superstar der Spiele-Branche, seine Wing-Commander-Serie ein Riesenerfolg.