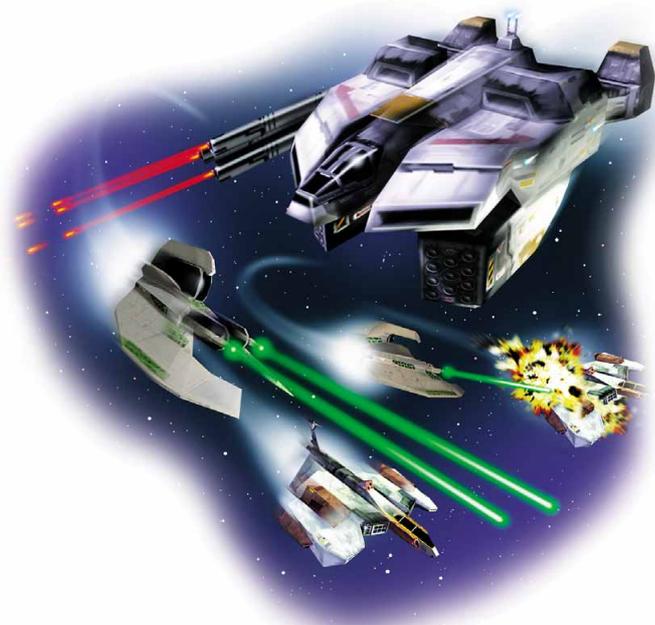


Der Prophecy-Killer?

Conflict: Freespace

**Konkurrenz für Wing Commander:
Die Descent-Macher zeigen
dem Rivalen, wer im Kampf ums
Universum besser fliegt.**



Auf CD: Spielbare
Exklusivdemo

Das Weltraumspektakel **Conflict: Freespace** nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung. Die Menschheit liegt seit Jahrzehnten mit den feindlichen Völkern vom Stamm der Vasudaner und Shivaner im Clinch, Sie sollen im Cockpit Ihres Raumjägers dem Guten zum Sieg verhelfen. Lassen Sie sich vom »Conflict« statt des gewohnten »Descent« im Titel übrigens nicht täuschen. Parallax hat sich einfach nur in letzter Sekunde zu einer Namensänderung entschlossen, die auf das Spiel aber keine Auswirkungen hat.

Inzwischen ist die spezielle Version für 3D-Karten fast fertig. **Freespace** verzichtet auf übertrieben bunte Lichteffekte. Dafür ziehen getroffene Schiffe lange Flammenschweife durch die Schwärze des Alls. Der Clou dabei: Der brennende Treibstoff scheint tatsächlich aus der Stelle zu lecken, an der Sie den Gegner getroffen haben.

Flugrausch im All

Mit ordentlich Tempo geht der **Freespace**-Pilot in die imaginäre Weltraum-Kurve und hängt sich an die grell leuchtenden Triebwerke des

außerirdischen Raumjägers. In Parallax' jüngstem Werk sollen Sie das nicht nur sehen, sondern beinahe in den Händen spüren. Der Nachbrenner scheint das Schiff fast in Einzelteile zu zerreißern, größere Detonationen im All werfen es fast aus der Flugbahn, jeder Schuß mit der Laserkanone läßt den leichten Jäger kräftig erbeben. Das Verhalten der flotten Weltraum-Vehikel orientiert sich zwar weniger an der Wirklichkeit als im semi-realistischen **I-War**, verglichen mit **Wing Commander** geht es bei **Freespace** aber deutlich glaubwürdiger zu.

Galaktischer Krieg

Momentan feilen die Entwickler an letzten Details der Missionen. **Freespace** soll

mit einer Mischung aus aufwendigen Weltraumgefechten wie in **Wing Commander** und detaillierten Aufgaben à la **TIE Fighter** das Beste aus beiden Welten verbinden. Wie Sie sich auf dem Sternenschlachtfeld schlagen,



Die Schiffe **lecken** da, wo sie getroffen wurden.

hat Auswirkungen auf spätere Aufträge – ein entkommener Ober-Alien taucht beispielsweise in einer späteren Mission erneut auf und macht Ihnen nochmals das Leben schwer. **PS**



Scheinbar schwerelos schwebt eine gewaltige Raumstation der Vasudaner im All.

Conflict: Freespace

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Parallax
Termin: Juli '98 Erstdruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Freespace vermittelt mit Abstand das glaubwürdigste Fluggefühl, das ich je in einem Weltraumspiel hatte. Dazu die komplexen Einsätze – Parallax hat einen potentiellen Megaknaller in der Mache.«