

Freie Fahrt für große Schiffe

Freespace 2



Mit Riesenraumschiffen und raffiniertem Missionsdesign fliegt Interplay einen neuen Angriff auf Wing Commander und X-Wing.



Der Flug durch einen Nebel sorgt für verwirrte Sensoren und schicke Schweife an den Raumschiff-Triebwerken.

Wonneproppen

Mächtige Trägerräumschiffe durchkreuzen auch in der Fortsetzung **Freespace 2** den Weltraum. Ein Brummer der Juggernaut-Klasse hat etwa zwölfmal soviel Fläche wie ein Lucifer-Zerstörer, der größte Pott im Vorgängerspiel. Diese neue S-Klasse sieht nicht nur gefährlicher aus – sie ist auch schwerer zu knacken. Bei der Bewaffnung der Klopse wird tüchtig aufgerüstet: Raketenbatterien verschießen mehrere Projektile gleichzeitig, Flak-Kanonen bringen Schutzschilde zum Flattern, und mächtige Beam-Strahler geben leichtsinnigen Angreifern den Rest. »Einen solchen Giganten auszuschalten, ist jetzt eine monumentale Aufgabe«, verspricht Jim Boone, **Freespace 2**-Produzent bei Interplay.

Geplant vernichten

Planung und Koordination sollen in den Missionen eine noch größere Rolle spielen.



Bei dieser Verfolgungsjagd sollten Sie unbedingt auf die rote **Energiesperre** achten, die Ihr Schiff ernsthaft beschädigen kann.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Egal ob Autos, Computer, Rentenansprüche oder Handys (bei denen demnächst Einatmungsgefahr besteht): Alles wird kleiner. Nur bei Raumschiffen kriegerischer Art sind Schrumpfkuren out. »Boah, sind die groß!« war auch der entzückte Eindruck vieler PC-Spieler, die sich letztes Jahr Violitions Weltraumspektakel **Conflict: Freespace** vorknöpfen. Kapitale Prachtschiffe und clevere Teamwork-Einsätze machten aus dem Nobody einen respektierten Rivalen der SF-

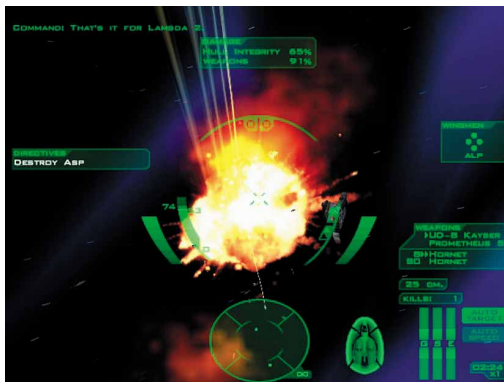
Simulationen aus den elitären Ställen von **Star Wars** und **Wing Commander**.

Missions-Seitensprung

Rund 30 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängerspiels stellen die Menschen und ihre Verbündeten, die Vasudans, fest, daß der Altfeind wieder putzmunter ist. Im neuen Feldzug gegen die Shivans ist Vielfalt angesagt: Rund 50 Raumschiffotypen werden aus dem Vorgänger übernommen, etwa 50 brandneue

kommen dazu. Die Anzahl der Schiffe, die Sie selber steuern können, dürfte zwischen 16 und 20 liegen. Die Kampagne von **Freespace 2** soll rund 40 Missionen enthalten. Davon müssen 30 Einsätze unbedingt absolviert werden, um die Story zu Ende zu führen. Die restlichen Aufträge können Sie freiwillig erledigen, um schnellere Beförderungen und bessere Waffen zu erhalten. Solchen Abzweigungen zum Trotz wird die Hauptgeschichte bis zum Ende linear ablaufen.

So können Sie per Laserpointer eine bestimmte Position im Rumpf eines Riesengegners markieren. Diese Koordinaten werden an einen Zerstörer weitergefunkt, der daraufhin anfliegt und genau diese Stelle bombardiert. Bei Raumschlachten müssen Sie aufpassen, nicht die Bahn von ununterbrochenen Energiestrahlen zu kreuzen, die von Schiff zu Schiff brutzeln. Überlegung ist auch bei der Bewaffnung gefragt. Eine Kanone schluckt beispielsweise Schutzschilde locker weg, kratzt aber eine Schiffshülle kaum an. Wer nicht im richtigen Moment auf ein anderes Geschütz umschaltet, beißt sich an den Bösewichten die Zähne aus.



Vor unserem Cockpit zerplatzt ein feindlicher Jäger.

Blindflug im Sternennebel

Der Weltraum ist gemeinhin eine finstere Angelegenheit – bis man in eine Nebula-Zone von **Freespace 2** hineinfliegt. Die Sternennebel sorgen nicht nur für psychedelisch-bunte Farbschlieren, sie legen auch die Sensoren aller Schiffe weitgehend lahm. Selbst wenn man in der Nähe feindlicher Verbände ist, sagt der verkrüppelte Radar-Blimp nicht viel über die Art des Gegners aus. Bei Sichtkontakt kann es dann lustige Überraschungen geben, wenn sich plötzlich ein Juggernaut-

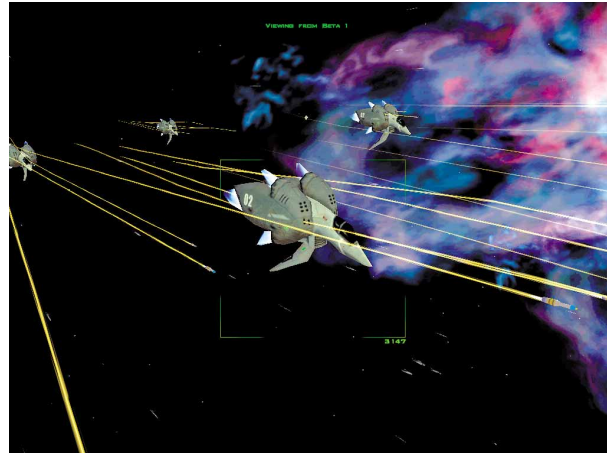
Mutterschiff aus den Schwaden schält. Um einen bestimmten Gegner nicht in der Ortungssuppe zu verlieren, können Sie ihn mit einer Markierungsrakete beschießen: Ein kleiner Sensor klemmt sich an den Rumpf des Opfers und funkt zuverlässig seine Koordinaten rüber. Nebula-Felder soll es etwa in einem Viertel aller Missionen geben. Die Sensorenstörungen lassen sich auch zu Ihrem Vorteil nutzen, wenn Sie beispielsweise eine Eskorte möglichst unauffällig durch den Sektor schmuggeln wollen.

Die Grafik-Engine, die bereits beim Vorgänger für effektreiche Weltraumschlachten sorgte, wird in Details verbessert; so läßt sich mit einer entsprechenden 3D-Karte die Auflösung auf bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte steigern. Waffen-Upgrades sollen sich nicht nur auf die Durchschlagskraft auswirken, sondern auch gut sichtbar schönere Salven abfeuern.

Laut Jim Boone muß man sich das so vorstellen: »Wenn du die stärkere Version einer Waffe installierst, bekommen die Energiestrahlen eine größere glühende Aura oder ziehen Partikel hinter sich her. Das ist doch viel befriedigender, als wenn die Schüsse genauso aussehen wie bei der Vorgängerkonsole.«

Im Team erobern

Keimfreie Atmosphäre und seichte Story gehörten zu den wenigen Kritikpunkten am Vorgänger. Das programmierte Team hat deshalb einen professionellen Schriftsteller angeheuert, der sich aus-



Raketen gab's heute in der besonders günstigen Großpackung.



Wir sehen uns die heiße Fracht näher an, wegen der Rebellen-schiffe eine Raumschlacht angezettelt haben.

schließlich um die Story-Dramaturgie kümmert. Geschraubt wird auch am **Free-space Mission Editor**. Das Basteln eigener Einsätze soll mit dem **FRED2** getauften Nachfolgemodell etwas einfacher ausfallen. Zwei neue Spielmodi erweitern die Multiplayer-Möglichkeiten. Beim Dogfight stehen kurze, schmerzlose »Jeder gegen jeden«-Raumschlachten im Deathmatch-Stil auf der Tagesordnung. Wer's hingegen anspruchsvoll und langfristig mag, könnte an der Internet-Spezialität **Squad War** seinen

Spaß haben. Jeweils vier Spieler schließen sich zu einer Staffel zusammen, die andere Teams herausfordert. Als Wetteinsatz dienen Sektoren einer Galaxiskarte, die man Stück für Stück erobert.

Ob solche Fingerübungen eines Tages zu einem Internet-only-Ableger von **Free-space** führen werden, steht noch in den Sternen. Denn Priorität genießen vorerst weitere Weltraumabenteuer für Solospieler: Wenn **Free-space 2** die Verkaufserwartungen erfüllt, soll die Serie fortgesetzt werden. **HL**

Freespace 2

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Interplay
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Freespace 2 könnte der neue Lieblingsweltraum für heimatlose Wing-Commander-Vertriebene werden. Eine sehr solide und optisch spektakuläre Fortsetzung, die sich allerdings mit echten Innovationen (außer den Riesenschiffen) zurückhält.«