

Schlaflos in Seattle

Microsoft Gamestock '99



Auf ihrem Gamestock-Event präsentierte Microsoft Spieleneuheiten für 1999 und das nächste Jahrtausend – und erstmalig eine spielbare Version des geheimnisumwitterten Freelancer von Chris Roberts.

Bei dem Dauerregen in Seattle haben die Einwohner eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Entweder sie gründen eine Band wie **Nirvana**, oder sie fangen an zu programmieren. Letzteres tun sie beispielsweise bei Microsoft im Vorort Redmond. Ende Februar fand zum zweiten Mal der »Gamestock«-Event statt, auf dem die MS-Spiele-

Empires 2 vertreten, allerdings zeigten sie dieselbe Version, über die wir bereits in der letzten Ausgabe ausgiebig berichtet haben.

Andrang bei Anvil

Der größte Ansturm herrschte vor den Rechnern von Digital Anvil. Die Jungs um Chris Roberts haben mit **Conquest: Frontier Wars** einen Echtzeit-Strategietitel in der Mache, der sich durch gigantische Weltraumschlachten à la **Star Wars** hervorut. Nicht weniger Begeisterung löste die inoffizielle Fortsetzung zu **Wing Commander** aus: **Starlancer**. Über das Auto-Söldner-Spektakel **Loose Cannon** berichten wir ausführ-

Freelancer

Die größte Sensation gab es am Abend zu sehen: **Freelancer**, der Quasi-Nachfolger von **Privateer 2**, den die Designerlegende Chris Roberts entwickelt. Der Frontmann von Digital Anvil kommentierte Spielszenen auf einer Videoleinwand. Chris zeigte eine kolossale Raumstation, die aus 12.000 Polygonen besteht (ein typisches **Half-Life**-Monster hat etwa 500). Direkt auf einem Stützpunkt oder einem Planeten zu landen, wird allerdings nicht möglich sein. Statt dessen versetzt Sie das Programm per Zwischensequenz an den Bestimmungsort. Die Cutscenes laufen wie alles in **Freelancer** (seien es Verhandlungen, in denen Sie neue Missionen ergattern, oder Einkäufe beim Waffenhändler) direkt in der Spielgrafik ab. Die wichtigste Neuerung betrifft die Dogfights. Statt wie gewohnt Ihr Raumschiff mit dem Joystick zu lenken, geben Sie bei **Freelancer** den Kurs in Ihren Bordcomputer ein. Sie kümmern sich per Maus um die Ausrichtung der Bordgeschütze, mit denen Sie Ihre Gegner in Ein-

zelteile zerlegen. Einzige Kehrseite an der Vorführung: Fotografieren war ausdrücklich verboten. Chris wollte auch keine Bilder seines Megaprojekts herausrücken.

Angriff auf EA

Die bislang nur aus **MS Baseball** und **MS Golf** bestehende Sportspielreihe will Microsoft noch weiter ausbauen und damit EA Sports auf den Pelz rücken. **Baseball 2000**, **MS Football** und **NBA Drive 2000** sollen Freunde der US-Sportarten überzeugen. Für den europäischen Markt entwickelt Rage den **Fifa 99**-Rivalen **MS Soccer**.

Microsoft setzt zunehmend auf Online. Mit dem 3D-Rollenspiel **Asheron's Call** und dem Weltraumspiel **Allegiance** präsentierte man zwei Internet-Titel. RS



Microsoft hat jedes Spiel in einer lauffähigen Version vorgestellt. Mit Ausnahme von Freelancer konnten wir auch alle probespielen.

teilung ein Dutzend kommender Titel präsentierte. GameStar war für Sie vor Ort; auf den folgenden Seiten finden Sie Neues über zwei der interessantesten vorgestellten Spiele. Auch die Ensemble Studios waren mit dem heiß erwarteten **Age of**

in unserer Preview. Zwei weitere Entwickler werkeln an Spielen, in denen PS-starke Vehikel die Hauptrolle übernehmen. Mit **Full Auto** kommt eine Art **MechWarrior** auf Rädern, und in **Midtown Madness** liefern Sie sich mit den in Chicago Autorennen.



Starlancer von Digital Anvil zählte zu den unbestrittenen Highlights des Events.