

Krawall im All

# Descent: Freespace

**Freespace zeigt Wing Commander & Co. die Zähne. Die Descent-Macher setzen im Kampf ums All auf edle Optik und ausgefeilte Missionen.**

**W**enn die Entwicklungsabteilung von Parallax seit Wochen kaum Freiraum hat, liegt das mit hoher Wahrscheinlichkeit an ihrem neuen Weltraumepos **Descent: Freespace**. Unter Hochdruck arbeitet das Team daran, den Veröffentlichungstermin im Juni einzuhalten.

## Descent Commander

Mittlerweile ist die Überraschung darüber, daß die Macher von **Descent** an einem völlig anders gearteten Spiel arbeiten, einer gespannten Erwartungshaltung gewichen. Die Frage, ob und wie sich **Descent: Freespace** mit seinen beiden Vorbildern **Wing Commander** und **TIE Fighter** messen kann, bewegt auch in der Redaktion die Gemüter. Neben der bereits jetzt sehr schönen Grafik steht vor allem das Kampagnendesign im Mittelpunkt der Entwicklung. Freimütig gestehen die Designer ein, daß die Missionen im Ori-



Der mächtige **Juggernaut** sieht auch ohne 3D-Beschleuniger-Karte schon sehr eindrucksvoll aus.

ginal-**Descent** recht eingeschränkt und unflexibel waren. Für **Freespace** haben sie ein System geschaffen, das sehr komplexe Einsätze ermöglicht. Eine einzige Mission besteht nämlich nicht nur aus mehreren Haupt- und Ne-

benzielen. Stets existieren ein paar Bonusaufgaben, von deren Existenz der Spieler zunächst nichts ahnt. Zumindest so gut wie nichts. Denn im Tausch gegen ein paar Wertungspunkte erfährt er doch, was wann wo lauert.

## Gib Frust keine Chance

Jeder hat es schon einmal erlebt: Man arbeitet sich in einer Kampagne gut voran und stößt dann auf eine besonders fiese Mission, an der man sich die Zähne ausbeißt. Um solchen Frust zu vermeiden, müssen Sie in **Descent: Freespace** weder jedesmal alle Hauptziele erfüllen, noch alle Gegner vernichten. Aber Achtung, einmal entwichene Feinde können in späteren Missionen wieder auftauchen! Zum Glück sorgen drei Schwierigkeitsgrade dafür, daß sowohl Einsteiger als auch abgebrühte Veteranen auf ihre Kosten kommen.



Große Raumschiffe und **gigantische Explosionen** sind die Spezialität der Freespace-Macher.

Dabei erhöht sich pro Level nicht einfach die Anzahl der Gegner. Vielmehr funken die Flügelmänner Einsteigern mehr Informationen und ein paar zusätzliche Tips zum aktuellen Szenario zu.

## Kampf um die Planeten

In Ihren Einsätzen werden Sie immer mal wieder an schmucken Planeten vorbeisaulen. Diese Himmelskörper sind nicht nur zierendes Beiwerk und im Hintergrund ins All geklebt, sondern echte 3D-Objekte. Hinter einem Mond kann sich also durchaus die halbe gegnerische Flotte versteckt halten. Bistlang noch nicht fertiggestellt, aber fest für die Endversion eingeplant, sind Missionen, die ausschließlich auf den Planetenoberflächen spielen.

## Schattenspiele

Von der Grafikengine ist bislang lediglich die unbeschleunigte Software-Fassung zu bewundern. Doch auch ohne 3D-Kartenunterstützung sieht **Freespace** schon gut aus. Bildschirmfüllende Raumstationen schweben träge im All, umschwirrt von etlichen kleinen Jagdschiffen. Zahlreiche Ecken und Winkel erstrahlen auf der Oberseite, von einem Illuminator hell erleuchtet, als allmählich der Riesenschatten eines nahe vorbeifliegenden Zerstörers die Oberfläche verdunkelt. Viel Arbeit stecken die **Freespace**-Designer in Beleuchtungseffekte und schöne Raumschiffe.

## Aus Forschung und Technik

Zwischen den Missionen sind Sie nicht zur Untätigkeit verdammt. Denn auf Ihrer Basis warten hochmotivierte Wissenschaftler, Techniker und Ingenieure nur auf Ihr

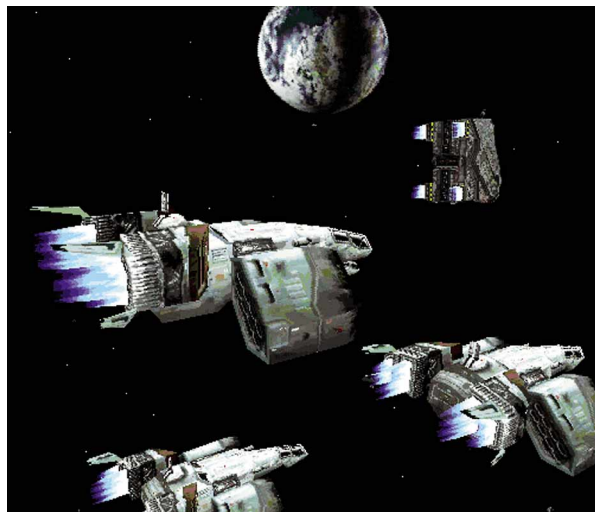
Kommando, um sich auf die Entwicklung neuer Antriebsaggregate, Schildgeneratoren oder Laserkanonen zu stürzen. Die Arbeit der Forscher beschleunigen Sie, indem Sie ihnen mit unterwegs aus Wracks erbeuteten Bauteilen der überlegenen gegnerischen Technologie auf die Sprünge helfen.

## In fremden Häfen

Vor jedem neuen Einsatz können Sie sich einen anderen Flieger aussuchen, das Arsenal reicht vom wendigen Kleinstjäger bis hin zum dicken Megaraumer. Allerdings hängt die Auswahl

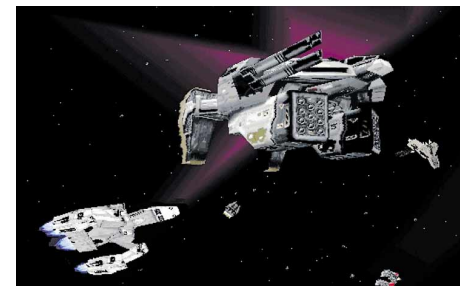


Die Programmierer setzen auf große Objekte wie dieses **Monstrum** von Raumschiff.



Echte **3D-Planeten** dienen selbst ganzen Geschwadern als Deckung.

nicht zuletzt von Ihrem Erfolg in den Einsätzen ab. Wenn Sie zu viele Flügelleute verlieren, verringert sich das Raumerkontingent entsprechend. Falls Sie so nach und nach Ihre ganze Flotte dezimieren, spendiert Ihnen das Oberkommando trotzdem gelegentlichen Nachschub. Den können Sie aber durch Eigeninitiative noch ganz gehörig ankurbeln: Einige Aufträge werden Sie in die Nähe von gegnerischen Raumhäfen bringen. Erobern Sie zusätzlich diese Depots, erweitert sich Ihr interstellarer Fuhrpark sprunghaft.



Mit viel Mühe haben wir es geschafft, uns einer waffenstarrten **Festung** in den Rücken zu setzen.

Haudegen miteinander unterhalten können. Über ein Mikrophon am Soundkarteneingang nehmen Sie im Spiel kurze Sprachsamples auf, die Ihren Mitstreitern dann zugesandt und online abgespielt werden. Für das Internet will Parallax einen eigenen Server einrichten, über den Spieler aus aller Welt gegeneinander antreten können. Die genaue Anzahl von Teilnehmern pro Internet-Partie stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. **MIC**

## Reger Funkverkehr

Kaum ein neu entwickeltes Spiel kommt heutzutage mehr ohne Multiplayermodus aus, auch **Freespace** nicht. Über Modem oder Netzwerk fliegen bis zu 12 Piloten miteinander oder gegeneinander in den Kampf. Dabei sollen sich alle

## Descent: Freespace

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Parallax  
Termin: Juni '98 Ersteindruck: Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Missionen mit Teilaufgaben, Multiplayermodi und schicke Grafik sind der Stoff, aus dem Hits gemacht werden. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Wing Commander Prophecy und TIE Fighter.«