

Weltenkampf im Universum

Descent: Freespace

Aus finsternen Gängen ins All: Im offizielle Descent-Ableger kämpfen Sie in flotten Raumjägern gegen eine fremde Alien-Flotte.

Die Überraschung war geglückt: Statt der wartenden Spielergemeinde zu Jahresbeginn den eigentlich fälligen dritten Teil von **Descent** vorzustellen, zeigte Parallax ein ganz anderes Programm. Im Weltraumspiel **Descent: Freespace** flitzen Sie nicht mehr durch düstere Kellergewölbe und lange Gänge, sondern toben sich in einem intergalaktischen Feldzug wie bei **Wing Commander** aus.

Schon seit Jahrzehnten führt die Menschheit einen aussichtslosen Kampf gegen das Volk der Vasudans. Das Kriegsglück begünstigt mal die eine, mal die andere Seite – aber keine kann sich langfristig durchsetzen. Da taucht unerwartet ein weiterer Mitspieler auf. Die technisch weit überlegenen, insektenähnlichen Shivans drohen, beide vom Krieg zermürbten Völker im Handstreich zu



Deutlich sichtbar prallen Ihre Lasergeschosse an der Außenhülle des terranischen Schiffs ab.

überrollen. Schnell schließen Erde und Vasuda eine brüchige Allianz – und Sie dürfen einmal mehr als heldenhafter Pilot für den Sieg sorgen.

Bombastische All-Grafiken

Seit alten **Descent**-Tagen genießt Parallax einen exzellenten Ruf für schnelle und schöne 3D-Grafik. Mit **Freespace** wird sich das kaum ändern. Riesige Raumschiffe durchziehen das All, gleich an mehreren Örtlichkeiten finden heiße Schlachten zwischen Abwehrstaffeln und schweren Bombern statt. Strahlend hell leuchten gleißende Lichter im dunklen Universum – sowohl von Antriebsaggregaten wie von Detonationen. Raketen und Torpedos sollen lange Rauchfäden durch das All ziehen; ähnlich wie

in **Wing Commander** wird es auch in **Freespace** Schwärmer-Geschosse geben.

Überzeugendes Fluggefühl

Ein weiteres Glanzlicht von **Freespace** soll das äußerst glaubwürdig umgesetzte Fluggefühl werden. Sobald Sie



Ruhig zieht ein gewaltiger Zerstörer seine Runden, während Sie im Begleitschutz mitfliegen und ihn im Notfall verteidigen.



Ein mächtiges vasudanisches Großkampfschiff eilt Ihnen zu Hilfe.



Perfekt gerenderte
Zwischensequenzen
treiben die
Story voran.



In heißen **Raumschlachten** kämpfen Sie
gegen shivanische Kampftruppen.



Das **Hauptmenü**: Durch die Tore erreichen
Sie alle wichtigen Spielbereiche.

beispielsweise den Nachbrenner anwerfen, scheint das kräftige Aggregat das gesamte Schiff kurzfristig fast auseinanderzureißen. Selbst große Transport-Container schleudert ein Zusammenprall in eine andere Richtung. In Sachen Steuerung orientieren sich die Entwickler ebenfalls bewußt an den prominentesten Genre-Vertretern. Alle wichtigen Tastatur-Kommandos übernehmen die Programmierer nahezu unverändert aus **Wing Commander 5** oder **TIE Fighter**, stellenweise ergänzt um durchdachte Details. So sorgt besagter Nachbrenner für deutlich mehr Schub, funktioniert dafür aber nur kurze Zeit am Stück.

Aufwendige Missions-Strukturen

Vor jedem Auftrag werden Sie wählen können, ob Sie lieber in schweren Bombern oder flotten Raumjägern durch das All sausen. Entsprechend ändert sich Ihre Aufgabe, und Sie schalten entweder Großkampfschiffe aus oder kümmern sich um deren Verteidigungskräfte, während die computergesteuerten Kollegen Torpedos abwerfen. Ähnlich wie in **TIE Fighter** wird es stellenweise recht komplex zur Sache gehen. Aus feindlichen Großkampfschiffen katapultiert sich etwa kurz vor deren Zerstörung ein kleines Shuttle mit den Offizieren – das Sie natürlich stoppen sollen. Shivan-Verbände versuchen, aus verschiedenen Richtungen eine vasudanische Basisstation ins All zu pusten, während Sie verzweifelt zwischen den Angreifern hin- und herflitzen. Zwischendurch verteidigen Sie einen Terraner-Transporter bei seinem Andockmanöver und stellen sicher, daß er nach ein paar Minuten wieder heil abheben kann.

Abwechslung im All

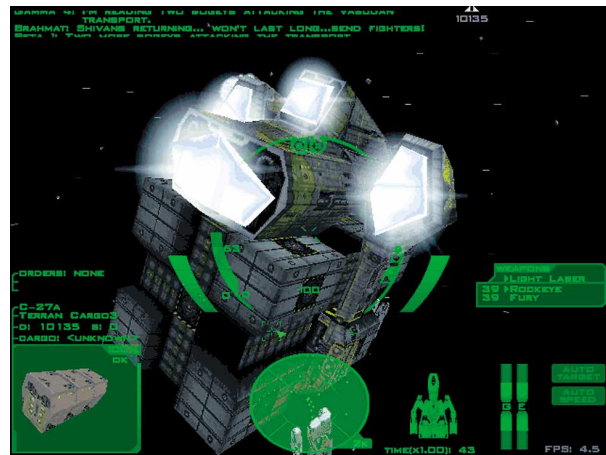
In 25 Aufträgen sollen Sie für den interstellaren Frieden ins Cockpit klettern. **Descent: Freespace** bietet einen leicht verzweigenden Missionsbaum, die meisten Einsätze



gibt es in zwei bis drei unterschiedlichen Varianten. Ähnlich wie in **Wing Commander Prophecy** nimmt Ihr Geschick am Flugknüppel stets

Noch schöner mit 3D-Karte

Unsere Bildschirm-Fotos basieren auf der Software-be-



Unzählige Details sollen für ein glaubwürdiges Universum sorgen. Hier holt gerade ein riesiges **Transportschiff** seine Fracht ab.

Einfluß auf spätere Aufträge. Beispielsweise, wenn Sie als eines der Unterziele einen Zerstörer der Shivans ausschalten sollen. Entkommt das schwere Raumschiff, haben Sie den Einsatz möglicherweise trotzdem erfolgreich absolviert – müssen aber in einer späteren Mission wieder mit der geballten Kampfkraft desselben Zerstörers rechnen.

schleunigten Version, die ab einem Pentium 166 ausreichend flott laufen soll. Sowohl schneller als auch deutlich schöner dürfte die Version für 3D-Karten werden, an der ein Spezial-Team rund um die Uhr werkelt.

Freespace soll Mehrspieler-Partien mit bis zu 16 Teilnehmern unterstützen, die im Deathmatch kämpfen oder gemeinsam Aliens jagen. **PS**

Descent: Freespace

Genre: Weltraumspiel
Termin: 2. Quartal '98

Hersteller: Parallax
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das Freespace-Fluggefühl kommt einfach unglaublich realistisch rüber. Die normale Grafik sieht schon erstklassig aus, aber richtig gespannt bin ich auf die 3D-beschleunigte Version.«