

Ich-AG im Weltraum

Freelancer



- Auf CD:
 - 2 Video-Specials
- Spielbare Exklusiv-Demo
- Auf DVD:
 - Interaktiver Test
- Spielbare Exklusiv-Demo

WWW

www.gamestar.de
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Nach über vier Jahren Entwicklungszeit geht Freelancer auf Jungfernflug durch eines der spannendsten Universen der Spielegeschichte. Erleben Sie Adrenalin fördernde Gefechte, Intrigen und die unendliche Weite des Weltalls.



Facts

- 13 Missionen
- 48 Sonnensysteme
- 150 Planeten, davon 16 betretbar
- 30 Raumschiffe
- 2.000 NPCs

Inhalt

| | |
|-------------------------|----|
| Mega-Test | 58 |
| Technik-Check | 60 |
| Die Steuerung | 61 |
| Typische Mission | 62 |
| Starke Gemeinschaft ... | 64 |

Purpurrot breitet sich das Sternreich Bretonia vor uns aus. Trümmerstücke eines explodierten Raumschiffs sausen an der Panzerglaskanzel unseres schweren Frachters vorbei. Langsam schiebt sich der gleißend helle »weiße Zwerg« hinter dem Planeten Cambridge hervor. Ein Funkspruch zerreit die Stille: »Freelancer A1-1, bergeben Sie uns sofort Ihre Ladung!« Der Blick auf den Monitor zeigt, dass sich vier Xenos-Gangster um unseren Transporter postiert haben – doch den berfall werden sie bitter bereuen: Unser Schiff ist bis unter die Frachtluke bewaffnet, kann dank seiner drehbaren Geschtztrme sogar nach hinten feuern. Drei Minuten spter sind die Xenos Geschichte, ihre Waren in unserem Frachtraum verschwunden. Willkommen in der Zukunft, und willkommen in **Freelancer**: So spannend ist das Weltraumspiel von Digital Anvil, das nach mehr als vierjhriger Entwicklungszeit endlich in die Lden kommt.

Weniger ist mehr

Schon 1998, als **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts an der Verfilmung seiner Spielserie bastelte, gab es einen ersten Rohbau von **Freelancer**. Ein grafisch sagenhaftes Epos sollte es werden, mit innovativer Steuerung und einer sich stndig weiter entwickelnden Online-Welt. Doch Roberts verlie auf Druck von Microsoft



Die **Gefechte** sind Action pur: Stndig fliegen Ihnen andere Gleiter, Raketen, Asteroiden und Explosionen um die Ohren. (1024x768)

den von ihm gegrndeten Entwickler Digital Anvil, und der in den USA lebende Designer Jrg Neumann bernahm das Projekt. Doch anstatt weiter die Roberts'schen Visionen der selbstttig steuernden Raumschiffe fortzufhren, setzte er die Designer-Schere an. berflssiger Ballast ging ber Bord, brig blieb das jetzige **Freelancer**: Mit edler Grafik, durchdachter Steuerung, einer fesselnden Story

und einem motivierenden Multiplayer-Modus spricht es auch Spieler an, die sonst um Weltraumsimulationen einen groen Bogen machen.

Eine Kurzgeschichte der Zeit

Einige tausend Jahre in der Zukunft verlieren die »Alliierten« auf der Erde einen Brgerkrieg gegen die »Koalition« und fliehen mit riesenhaften Kolonieschiffen in den Weltraum. Im Sirius-Sektor besiedeln die Flchtlinge neue Sternensysteme, die nach der Herkunft der berlebenden benannt werden: Liberty erinnert an die USA, mit Sternensystemen wie New York oder Kalifornien. Das Reich Bretonia gleicht grafisch dem England der Kolonialzeit, whrend Rheinland dem deutschen Kaiserreich zu Zeiten Bismarcks nachempfunden ist. Auch die Japaner sind vertreten, denn der Stil der Kusari ist klar dem Land der aufgehenden Sonne abgeguckt.

In dieser stimmungsvollen Welt berlebt die Spielfigur Edison Trent knapp einen mysterisen Angriff auf eine Raumsta-

tion. Nun sitzt er auf dem Trockenen – ein Pilot ohne Raumschiff ist wie ein PC-Spieler ohne GameStar. Also marschiert Trent in die nchste Bar und spricht potenzielle Auftraggeber an.

Freelancer lsst Ihnen stets die Wahl zwischen der Haupthandlung oder der Arbeit als Freiberufler. Einzig die erste von 13 umfangreichen Storymissionen mssen Sie annehmen, um an ein Raumschiff zu kommen. Dazu klicken wir in der Bar auf die bezaubernde Agentin Juni, die der LSF (eine Art Weltraum-FBI) angehrt. Dieser Einsatz dient zugleich als elegantes Tutorial – wer unsere CD- und DVD-Ausgabe besitzt, kann die Mission in der exklusiven **Freelancer**-Demo spielen. Nach dem eher leichten Einsatz verabschiedet sich Juni fr eine Weile. Auf diese Weise macht Ihnen das Programm klar, dass es jetzt Zeit ist, ein wenig das Universum zu erforschen. Mit der nchsten Storymission geht es erst weiter, wenn Sie den zweiten Erfahrungslevel geschafft haben. Dazu mssen Sie einen bestimmten Wert erreichen, der sich aus



Explodierende **Raumstationen** oder Schlachtschiffe zaubern filmreife Feuerblle auf den Bildschirm.

Dieses Raumschiff der **Nomads** spielt in den Kampagnenmissionen eine entscheidende Rolle.



können tatsächlich seitlich »strafen«! Die Geschwindigkeit wird per Mausrad oder Tastendruck geregelt, und das Fadenkreuz bestimmt das Flugziel: Linken Mausknopf gedrückt halten, Mauszeiger bewegen – und schon fliegen Sie in die entsprechende Richtung. Mit der rechten Taste wird dorthin ge- feuert, wo das Fadenkreuz ist. Das funktioniert vorzüglich und intuitiv. Andere Funktionen wie das Scannen von Frachträumen, Abfeuern von Raketen oder der Einsatz des Nachbrenners ge- schehen ebenfalls per Tastatur. Joysticks werden nicht unter- stützt, trotzdem kommt echtes Fluggefühl auf: Spätestens beim ersten Kampf in einem Asteroi- denfeld mit einer Übermacht Gegner im Nacken fühlen Sie sich wie Han Solo persönlich.

erarbeiteten Credits errechnet. Ob Sie dann die Story sofort fort- setzen, bleibt Ihnen überlassen.

Ego-Shooter im All

Die Steuerung von **Freelancer** ist für ein Weltraumspiel phä- nomenal simpel und innovativ: Auf einem Planeten benutzen Sie fünf Icons am oberen Bild- schirmrand, die Sie zu Start-

rampe, Bar, Warenlager, Waf- fenladen oder Schiffshändler führen. Mit den Funktionstas- ten rufen Sie jederzeit Angaben über Ihren Status, die Schiffslad- ung oder das Sternensystem auf. Auf der Navigationskarte le- gen Sie bequem den Kurs auch zum entferntesten Sektor des Universums fest – das Pro- gramm berechnet automatisch

die schnellste Route. Im Welt- raum helfen ebenfalls die Funk- tionstasten bzw. Icons: Mit de- ren Hilfe sausen Sie zum ge- wünschten Wegpunkt, docken an die ausgewählte Raumsta- tion oder fliegen mit einem an- deren Schiff in Formation.

Standardmäßig steuern Sie das Schiff über die Tasten W, S, A und D – ja, die Raumschiffe

Irrungen und Wirrungen

Hat man schließlich die ersten Aufträge als Raumpilot über- standen und sein Schiff mit stär- keren Waffen aufgepöppelt, meldet sich Juni sofort nach dem Levelaufstieg per Funk. **Freelancer** erzählt, wie Trent und Juni Opfer einer Verschwö- rung zu werden drohen: Alte Freunde verschwinden spurlos, geheimnisvolle Fremde spre- chen Warnungen aus, und frü- here Verbündete werden zu er- bitterten Gegnern. Ohne zu viel zu verraten: Das Kräftegleichge- wicht der vier Sternenreiche ist erschüttert, ein interstellarer Krieg droht – da hat offenbar ei- ne unbekannte Macht ihre Fin- ger im Spiel! Das Geschehen wird mittels sehr schöner Cut- scenes in Spielgrafik erzählt und durch viele Funksprüche wä-

Technik-Check

Auflösung
Für seine Grafikpracht ist Freelancer recht genügsam: Bereits ab einer 1.000-MHz-CPU sowie einer Geforce 2 läuft das Spiel flüssig bei 800 mal 600 Bildpunkten und vollen Details. Für die nächsthöhere Auflö- sung von 1024 mal 768 Pixeln sollte es ein Prozessor mit 1,4 GHz sein. Mehr Pixel lohnen sich spielerisch nicht: Die Grafik wird kaum detail- lierter, und auch das Sichtfeld wächst nur minimal.

Mit **Radeon-Karten** gibt es starke Ruckler, wann immer Textmenüs auf dem Bildschirm dargestellt werden (etwa beim Handeln). Bei Welt- raumschlachten tritt dieses Problem hingegen nicht auf. Digital Anvil schiebt ATI die Verantwortung zu und behauptet in der Readme-Datei, mit der nächsten Radeon-Treiberversion solle der Fehler behoben sein. Unser Rat: Testen Sie Ihr System erst mit der exklusiven Freelancer- Demo auf unserer CD/DVD. Oder warten Sie schlimmstenfalls mit dem Kauf des Spiels, bis Digital Anvil oder ATI nachbessert!

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Win- dows XP sollte es die doppelte Menge sein. Auf Ihrer Festplatte nistet sich Freelancer mit immerhin 900 MByte ein.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die beste Performance bringen reduzierte Werte für Objekt-, Tex- turen- und Weltraumdetails. Dadurch läuft das Spiel rund 25 Prozent schneller, sieht aber auch deutlich schlechter aus.

TIPP 2: Weitere, wenige Frames gewinnen Sie durch das Herunterre- geln der Effektdetails und der Sternendichte im Hintergrund.

TIPP 3: Aus Systemen mit weniger als 800 MHz holen Sie durch deakti- vierte HUD- und Kommunikations-Animationen etwas Leistung.

TIPP 4: Bei Grafikkarten mit weniger als 32 MByte RAM deaktivieren Sie am besten Planeten-Atmosphären und Hintergrund-Staub. **SG**

Die Performance-Tabelle

| CPU mit | TNT 2 (32 MB) | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 TI | Radeon 9700 |
|------------------|----------------------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------|--------------|-------------|
| 600 MHz | 800x600x16 (min.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1024x768x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 800 MHz | 800x600x16 (min.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 800x600x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1024x768x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.000 MHz | 800x600x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1024x768x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.400 MHz | 1024x768x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1280x1024x32 (max.Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



In Bars treffen Sie Informanten und Auftraggeber. Oben: Die Icons für Missionen (Koffer) und Nachrichten.

So steuern Sie Freelancer



1 Per Maus oder Tastendruck wählen Sie manuelle Steuerung, Flug zum gewählten Ziel, Andocken und Formationsflug. 2 Hier gibt's den Missionsstatus, die Navigationskarte, Ihr Inventar sowie generelle Informationen. Im Kommunikations-Display 3 sehen Sie, wer Ihnen etwas zu sagen hat. Das Fadenkreuz 4 zeigt Abstand, Gesinnung (rot ist feindlich), Name des Ziels sowie den Vorhaltepunkt für Treffer. Im Zielstatusmenü 5 identifizieren Sie Schiffe oder funknen sie an. 6 zeigt Waffenenergie (gelb), Schutzschilde (blau) und die Schiffshülle (rot). Das Waffenmenü 7 enthält montierte und aktivierte Waffen an. Darüber: die Zahl der Nanobots sowie Schildbatterien.

rend der Missionen ergänzt. Oft ändern sich die Einsatzziele mitendrin, etwa wenn Sie von Juni die Anweisung erhalten, ein anderes Sonnensystem anzufliegen, um Hilfe zu suchen.

Apropos Reisen: Außer der »normalen« Antriebsart nebst Nachbrenner dürfen Sie die sogenannten Reisetriebwerke aktivieren. Die schalten zwar die Waffensysteme ab, doch fliegen Sie dann gleich viermal so schnell. Für die Reise von einem System zum nächsten ist das aber immer noch zu langsam. Deshalb gibt es die Sprungtore, die Sie mit Überlichtgeschwindigkeit zum nächsten Sektor befördern. Für den blitzschnellen Flug zu einem anderen Planeten im selben System dienen die »Handelsrouten«, an die Sie einfach andocken. Allerdings sind diese gefährlich: Piraten unterbrechen die Verbindungen

gerne, um sich dann fernab der nächsten Polizeistation auf die Opfer zu stürzen. Erst nach einigen Sekunden aktivieren sich die Handelsrouten wieder – Momente, die oft über Leben und Tod unterscheiden.

Haste mal 'nen Nanobot?

Die meisten Missionen ähneln sich, denn meist müssen ein oder mehrere Gegner beseitigt werden. Abwechslung entsteht durch den Kontext, in dem ein Auftrag steht: Entweder dient er dem Fortgang der Geschichte – oder dem nächsten Levelaufstieg, indem Sie genug Credits anhäufen. In beiden Fällen erreicht man neue Sonnensysteme, kauft größere Raumschiffe und durchschlagskräftigere Waffen. Wie in guten Rollen- oder Strategiespielen kommt es auch in Freelancer auf die effektive Mischung der Waffensysteme

an: Die »Lavablades« sind durchschlagend, feuern aber langsam. Doch putzen Sie damit schnell die Schutzschilde des Gegners

weg und zerlegen dann mit »Justice«-Kanonen flott dessen Schiffsrumpf. Manche Waffen sind stärker gegen »Graviton«-



Die Großbuchstaben im Waffenfenster unseres Titan-Jägers zeigen: Wir haben Artefakt-Waffen gefunden, die es nirgends zu kaufen gibt. Übrigens, wenn Sie der Sonne zu nahe kommen, verglühen Sie!

Jörg Langer



Der Thronfolger

Früher gab's Elite, dann kamen Privateer 1 und 2 – und seitdem habe ich auf Freelancer gewartet wie sonst auf kaum ein anderes Spiel. Und das Warten hat sich gelohnt! Freespace? Simulationslastige Schwerstarbeit. Tachyon? Klinisch tote Weltall-Hüpferei. Freelancer ist das wahre Ding – da kracht und scheppert und blitzt es an allen Enden, und zwar immer dort, wo ich bin.

Ja, der Handel könnte komplexer sein. Und ja, ich würde mich über Wingmen oder Planetenmissionen freuen. Aber die schiere Größe des Universums, die Vielfalt an kleinen und großen Entdeckungen! Dank Funksprüchen, zig verschiedenen Planeten und der spannenden Handlung fühle ich mich wie ein echter Space-Opera-Held, der ganz allein sein Schicksal bestimmt – für Verheiratete ein verdammt schönes Gefühl!

Schutzschirme, manche effektiver gegen »Molekular«-Schilde.

Im späteren Spielverlauf müssen Sie zusätzlich Minen und Raketen einsetzen sowie Störsender abwerfen, um feindliche Projektile abzuwehren. Unverzichtbar ist ein großer Vorrat an Schildbatterien und Nanobots: Mit Ersteren laden Sie zerschossene Schilde wieder auf, Letztere reparieren die Außenhülle Ihres Raumers. Je nach Schiffgröße dürfen Sie unterschiedlich viele davon mitnehmen.

Entdecke die Möglichkeiten

Der Weltraum von **Freelancer** wirkt so lebendig wie selten zu-

vor in einem vergleichbaren Spiel: Die Planeten sind umgeben von Raumstationen, Polizeischiffen, Frachtern und neutralen Einheiten. Häufig durchfliegen Sie Gaswolken, Asteroidenfelder, verminte Gegenden oder treffen im Niemandsland auf Konvois. Jede computergesteuerte Einheit gehört einer Fraktion an, deren Verhältnis untereinander sich im Spielverlauf ändert. Auch für Sie hat das spürbare Auswirkungen: Wenn Sie sich mit einem Piloten der Piratenorganisation »Bundschuh« anlegen, werden zukünftig alle seine Spießgesellen sofort auf Sie ballern. Da Bundschuh aber zu den Feinden des Rheinland-Militärs gehört, freuen sich Letztere über jeden Abschuss eines der Ganoven. Das ist wichtig zu wissen, denn so kann man sich gezielt einstige Feinde zu neuen Freunden oder zumindest neutralen Gruppen machen. Wer sich etwa mit der Liberty Navy anlegt, darf schlimmstenfalls nirgendwo im gesamten Liberty-Reich andocken – fatal, wenn man dringend Schildbatterien (frischen in der Schlacht den Energieschild auf) braucht.

Die Macht des Geldes

Credits gibt's durch Prämien für Kampfaufträge, aber auch durch Handel. Ganz einfach, aber eher mühsam, ist das Zerballern von Asteroiden mit den Schiffslasern. Die entstehenden Edelmetalle sammeln und verkaufen Sie – mit bescheidenen Gewinnspannen. Besser schnappt man nach einem Gefecht mit dem Traktorstrahl alle Überbleibsel der vernichteten Gegner. Deren Ladung und Waffen wandelt der nächste Händler in Bares um.

Wer die Handelsrouten und Nachrichten in den Bars studiert, kennt schnell die besten Güter, mit denen sich fette Gewinne einstreichen lassen. Allerdings lohnt sich das erst mit einem reinrassigen Frachter, da Kampfschiffe zu kleine Laderäume haben. Das Leben als Frachterkapitän ist richtig nervenaufreibend: Ständig wird man von Piraten überfallen –

mit einem schwerfälligen, kaum bewaffneten Transporter hilft nur schnellstmögliches Andocken an die Handelsrouten, um sicher ans Ziel zu kommen. Für eine Karriere als Krämer ist viel Geduld nötig, denn die Flüge ziehen sich schon mal in die Länge. Die ertragreichsten Routen schicken Sie für eine volle Stunde auf Reisen – Überfälle und Kämpfe inklusive.

Solo und Multiplayer

Im Solospiel dient die Zeit als Freiberufler zwischen den Missionen vor allem dazu, den Levelaufstieg zu forcieren. Das funktioniert ein wenig wie in **Diablo 2**: Sie besiegen Gegner, sammeln deren Hinterlassenschaften ein und verkaufen alles. Dann rüsten Sie Ihr Raumschiff auf, erfreuen sich an neuen Waffen (die man während des Flugs am Schiff sieht!) und arbeiten weiter am nächsten Levelaufstieg. Denn erst mit der nötigen Erfahrung dürfen Sie bestimmte Waffen kaufen, und erst dann lässt das Spiel Sie in Systeme mit stärkeren Gegnern reisen. Im Mehrspielermodus sind von Beginn an alle vier Reiche zugänglich. Liberty eignet sich dabei am ehesten für Einsteiger, Kusari für Profis.

Der Schwierigkeitsgrad zieht in der Kampagne sanft an, wobei Sie nur auf Stationen oder Planeten speichern dürfen. Doch das Programm legt vor jedem Start in den Weltraum automatisch einen Spielstand an und sichert Ihren Fortschritt sogar nach jedem Abschnitt ei-

Typische Mission



Der Kusari-Agent gibt uns in der Bar einen passenden Auftrag, und wir rüsten dann beim **Waffenhändler** unser Schiff auf. Anschließend jagen wir die »Mollys« genannten **Gangster**, bis die Einzelzentrale per Funk die Mission für beendet erklärt. Abschließend docken wir an der nahen **Station** an, um Schäden am Schiff zu reparieren.

Mick Schnelle



Leicht und locker

Nach langer Durststrecke gibt's wieder mal ein spannendes Weltraumspiel, das auch noch gut aussieht.

Anfangs war ich noch skeptisch, aber dann konnte ich

mich sogar mit der Maussteuerung anfreunden. Aber: Die Missionen spielen sich allesamt sehr ähnlich. Stets muss ich Wegpunkte abklappern und alle Gegner zerbröseln. Freespace 2 oder Tachyon boten mehr Abwechslung. Spaß macht Freelancer aber trotz oder gerade wegen der gradlinigen, unkomplizierten Action. Mein persönliches Highlight Tachyon schlägt Microsofts Weltraumsaga aber nicht!



Auf Planeten oder **Raumstationen** rüsten wir unseren »Leichten Jäger« auf.



Die **Ingame-Zwischensequenzen** sind rasant geschnitten und mit toller englischer Sprachausgabe unterlegt.

ner Mission. Die Zeit zwischen zwei Kampagnen-Abenteuern nutzen Neugierige, indem sie entlegene Winkel der Spielwelt erforschen. Manchmal liefern auch Nachrichtensendungen oder Gesprächspartner in Bars Hinweise, wo sich etwas Interessantes verbergen könnte. Das kann eine verschollene Patrouille sein, deren Waffen Sie aufheben. Oder ein havariertes Frachter mit hübsch viel Gold an Bord, das dann dem Finder gehört. Oder ein unbekannter, fremdartiger Planet. Rund 2.000 NPCs bevölkern das **Freelancer**-Universum, wobei Sie immer wieder auf die selben Grundtypen stoßen: Schnurrbartträger und Damen mit blondem Pagenschnitt gibt es hinter jedem Asteroiden. Wenn Sie NPCs in den Bars anklicken, läuft das Gespräch ohne Ihr Zutun ab. Schade: Die Sätze wiederholen sich nach einer Weile.

Futuristische Bobbys

Wer ein wenig zwischen den Sternen von **Freelancer** unterwegs war, kommt oft ohne Navigationskarte aus. Die Sonnensysteme unterscheiden sich in Baustil und der vorherrschenden Farbe des Alls, die Sprungtore sind Ihnen bald so vertraut wie der U-Bahn-Fahrplan Ihrer Heimatstadt. Das stimmige Ambiente im Weltraum setzt sich fort beim Design der Raumschiffe und der Architektur auf den Planeten: Bretonia-Polizisten erinnern an futuristische Bobbys aus England, die Kampfraumer der Kusari mit ihren geschwungenen Flügel an japanische Drachen. Die farbenprächtige 3D-Grafik und vor allem die oft bildschirmfüllenden Explosionen wirken kinoreif.

Wichtig für die Atmosphäre sind Sound und Musik: die englischen Sprecher passen gut zu

den Charakteren, die Funksprüche untermalen die jeweilige Situation. Die deutsche Sprachausgabe konnten wir bis Redaktionsschluss nicht Probe hören – hoffentlich gibt sich Microsoft diesmal mehr Mühe als beim unseligen **Starlancer!** Die Musik passt sich übrigens stufenlos dem Geschehen an: während ruhiger Flugpassagen sanft, im Kampf merklich dramatischer. **FS**

Florian Stangl



Freuden eines Freiberuflers

Von Anfang an war ich fasziniert: Die Steuerung flutscht so gut, dass ich mich frage, warum man früher Weltraumspiele mit Joysticks steuerte. Die Story ist wie gutes Popcorn-Kino – spannend inszeniert und leicht verdaulich. Doch ich lasse die tolle Kampagne immer wieder links liegen, da es ja ringsum so viel zu entdecken gibt: Hier ein verstecktes Wurmloch, da eine neue Waffe dort eine lukrative Handelsroute. Auf Dauer nervig sind einzig die langen Reisen zwischen zwei Sternenreichen – da hätte ich mir ein Teleport-Triebwerk gewünscht.

Unterhaltung mit Stil

Die Freelancer-Grafik ist in sich stimmig und vor allem elegant durchgestylt: Architektur und Raumschiffe der vier Völker passen gut zueinander. Der Mehrspielermodus unterhält sogar Solospieler, da sie dort noch mehr Freiheiten haben und nach Herzenslust experimentieren dürfen – kein zu niedriger Erfahrungswert des Piloten behindert den Wechsel zu anderen Reichen. Und wer mit den höchst seltenen Alien-Waffen auf dem Schiff durch die Galaxie flaniert, erntet bei den menschlichen Mitspielern garantiert neidische Blicke. Dafür fliege ich gerne jeden Quadranten aufmerksam ab!



In jedem System gibt es bestimmte **Waren** zu besonders günstigen Preisen.

Freelancer Weltraumspiel

Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 44 Seiten Hb.

Release (D): 18.4.2003
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: über 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- riesiges Universum
- erstklassige Steuerung
- 13 umfangreiche Kampagnen-Einsätze
- unendlich viele generierte Missionen
- vielfältige Karrierechancen
- reizvoller Mehrspielermodus

Kontra

- teils lange Reisezeiten
- meist ähnliche Kampfmissionen
- keine echten Multiplayer-Modi

MULTIPLAYER

Internet (128 Spieler)
 Netzwerk (128 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 600 MHz | CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,4 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 512 MByte RAM |
| 900 MByte Installationsgröße | 900 MByte Installationsgröße | 900 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

ALTERNATIVEN

Tachyon (87%, GS 07/00)

Abwechslungsreiche Missionen als Freelancer, aber kleinere Spielwelt und weniger Freiheiten.

Aquanox 2 (85%, GS 01/03)

Knallharte Einsätze unter Wasser, mit düsterer Grafik und besonders spannend erzählter Story.

WERTUNG

| | |
|--------------|----------|
| Grafik: | Sehr gut |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Sehr Gut |

Fesselnder Weltraum-Thriller mit viel Action.

Multiplayer: 128 Freelancer gleichzeitig

Eine starke Gemeinschaft

Der Mehrspielermodus unserer neuen Weltraum-Referenz funktioniert wie der Solo-Part, nur ohne Storymissionen. Dafür aber mit bis zu 127 menschlichen Mitspielern. Die Spielmodi müssen Sie sich selbst ausdenken – hier einige Anregungen.

Es gibt unendlich viele generierte Missionen, ein riesiges Universum, 30 Raumschiffe – aber keine vorgefertigten Multiplayer-Modi. In **Freelancer** müssen die Mehrspieler-Piloten kreativ sein: Turniere ausrufen, sich einen Beruf suchen, Fehden anzetteln – fast alles ist möglich. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit wenigen Mausklicks einen Multiplayer-Server starten und für Leben in Ihrer Galaxie sorgen.

Server aufsetzen

Es gibt für **Freelancer** keine Server, wie sie etwa Blizzard für **Diablo 2** im Battlenet anbietet. Stattdessen starten Sie das Programm »FL Server« und setzen Ihren eigenen Server auf. Den stellen Sie dann wahlweise auch anderen Spielern im LAN oder

Internet zur Verfügung, oder Sie amüsieren sich dort alleine mit den generierten Missionen und den NPCs. Und so geht's:

Server einrichten

Starten Sie das Programm FL Server, und geben Sie dem Server einen passenden Namen. Ein kurzer Beschreibungstext teilt interessierten Spielern mit, was sie erwartet: Etwa, ob es ein Server für Profis sein soll oder ob »Player Killing« abgeschaltet ist. Wollen Sie unter sich bleiben, vergeben Sie ein Passwort, das Sie nur Freunden mitteilen. Die maximale Spielerzahl beträgt 128 – allerdings sollten Sie diese nur verwenden, wenn Sie über einen DSL-Anschluss und einen flotten Rechner mit 512 MByte RAM verfügen. Als Letz-

tes bestimmen Sie, ob sich grundsätzlich neue Spieler einloggen dürfen, der Server auch übers Internet verfügbar ist und ob sich die Teilnehmer gegenseitig abballern können.

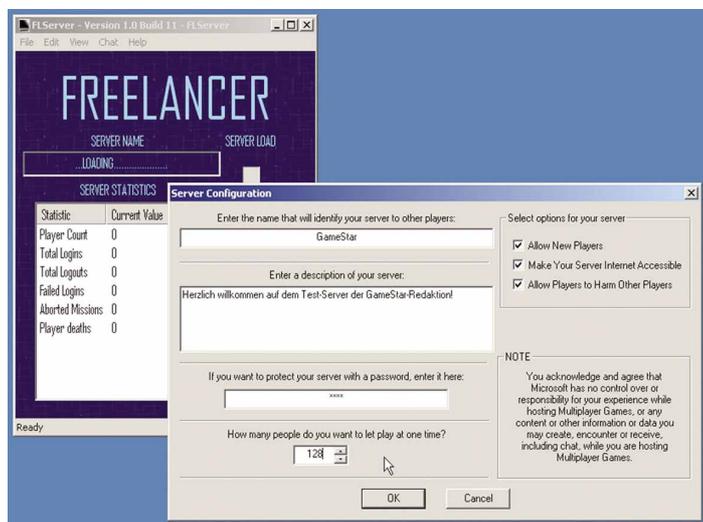
Multiplayer für Solisten

Wollen Sie ungestört Ihren Charakter aufbauen, dann loggen Sie sich in Ihren eigenen Server ein und lassen keine anderen Spieler zu. Zuerst gehen Sie ins Hauptmenü des Spiels, wählen »Multiplayer« und dann »Connect«. Geben Sie dem neu geschaffenen Charakter einen Namen – mehr Individualität gibt es nicht. Jeder Spieler sieht aus wie Trent aus dem Solomodus. Dann absolvieren Sie solange Aufträge aus dem Missionsgenerator, bis Sie sich

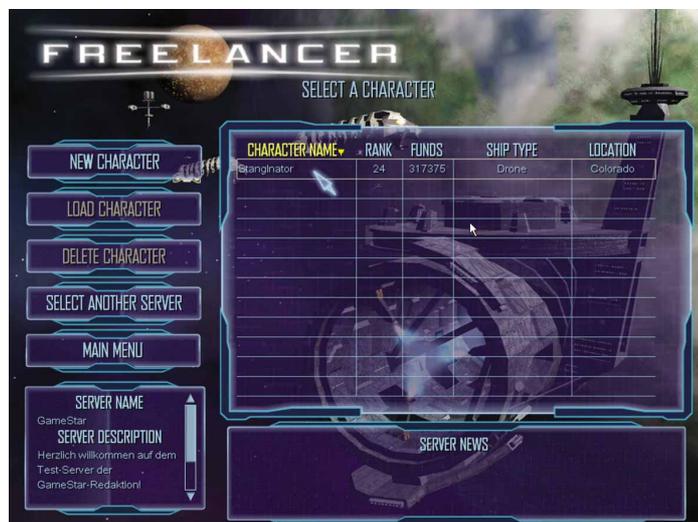
stark genug für einen Auftritt im Internet fühlen.

Gruppendynamik

Wenn Sie sich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammenschließen, können Sie handeln und gemeinsam Aufträge annehmen. Der Austausch von Fracht und Credits funktioniert aber nur im Weltraum, und auch nur von einem Spieler zum anderen – das gleichzeitige Verteilen etwa von Nanobots an mehrere Verbündete ist unmöglich. Gut gefällt uns, dass Spieler gemeinsam eine schwierige Mission im Verband lösen dürfen. Schade: Halten sich diese Piloten gleichzeitig in derselben Bar auf, sehen sie sich nicht. Einzige Verbindung ist die Chat-Funktion. **FS**



Das englischsprachige **Server-Programm** rufen Sie über das Startmenü auf. Die Einstellungen sind simpel: Name, Beschreibungstext, Passwort und Anzahl der Spieler passen Sie schnell an.



Im **Mehrspielermenü** von Freelancer sucht das Programm nach verfügbaren Servern und sortiert diese wunschgemäß. Hier werden auch Ihre Charaktere verwaltet.

Überfall auf zwei Frachter

Beschreibung: Sie wollen mal so richtig böse sein? Haben bereits Level 20 oder mehr in Freelancer? Dann werden Sie doch Pirat! Alles was Sie brauchen, ist ein dickes Schiff wie Raptor, Hammerhead oder Sabre. Natürlich mit den besten Schutzschirmgeneratoren und Waffen, die es zu kaufen gibt. Das Maximum an Nanobots sowie Schildbatterien darf keinesfalls fehlen, und der Laderaum muss leer sein – wohin sonst mit der fetten Beute?

Praxis-Check: Die Raumpiraten Patrick und Chris haben sich den Planeten Manhattan im System New York als Betätigungsfeld ausgesucht. Da dort am meisten Frachter unterwegs sind, gibt es genug Opfer, und die Polizei ist nur mäßig ausgerüstet. Der Trick ist: Sofort nach dem Zerstören der Handelsschiffe saugen Sie die Beute an Bord und flüchten über das nächste Sprungtor.

Fazit: Für erfahrene Spieler, die alle versteckten Wurmlocher wie ihre Westentasche kennen, ist das Leben als Pirat spannend und Spaß. Optimal ist die Kombination aus zwei Piraten und einem befreundeten Spieler mit großem Frachter. Der sammelt nämlich dann die Fracht ein, ohne selbst kämpfen zu müssen. Dadurch verkauft er noch im selben System die Ware, trifft seine Kumpels in deren Exil und teilt den Erlös auf.



Jetzt muss es schnell gehen: Sobald der Frachter beschossen wird, jagt die Polizei die zum Sprungtor flüchtenden Piraten Chris und Patrick.



Wettrennen im Asteroidenfeld

Beschreibung: In einem Asteroidenfeld bei den Koordinaten 4D im Sonnensystem Dublin lauern nicht nur gefährliche Minen. Die Rennstrecke dort lernen Sie in Mission 6 der Solokampagne kennen, und dürfen auch im Multiplayer-Modus spannende Rennen austragen. Alles, was Sie benötigen, sind ein paar Teilnehmer sowie ein Schiedsrichter. Der gibt mit seinen Waffen den Startschuss und kontrolliert, dass keiner schummelt und Tore auslässt.

Praxis-Check: Unsere Piloten Patrick und Chris stellen sich am Start-/Ziellort mit den roten Bojen auf und schalten nach dem Startsignal von Florian sofort die Reisetriebwerke an. Jetzt müssen sie der Reihe nach die Ringe durchfliegen – wer einen auslässt, wird disqualifiziert. Waffeneinsatz ist verboten, doch kann diese Option noch mehr Pfeffer ins Rennen bringen.

Fazit: Kurzweilige Ringe-Hatz in gefährlicher Umgebung. Wer dort öfter Rennen austrägt, sollte sich zuvor mit den Corsairs gutstellen. Die haben nämlich keine Hemmungen, auch während eines Rennens in großer Zahl einen ungeliebten Piloten anzugreifen. Die daraus entstehenden Massenschlachten haben aber auch einen großen Unterhaltungswert. Organisieren Sie die Rennen am besten vom nahen Battleship Hood aus.



Im Dublin-System finden Sie eine anspruchsvolle Rennstrecke für den kleinen Geschwindigkeitsrausch zwischendurch.



Jeder gegen jeden

Beschreibung: Wenn Sie dem ganzen Multiplayer-Server zeigen wollen, in welch schicke Waffen Sie Ihr Geld investiert haben, rufen Sie ein Deathmatch aus. Dazu müssen Sie natürlich auf einem Server spielen, der das Bekämpfen anderer Spieler erlaubt. Sie können sich zum Beispiel ein Turnier ausdenken, eine Gruppe herausfordern oder einfach wahllos andere Piloten angreifen – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Praxis-Check: Level-24-Pilot Florian hat rund 200.000 Credits gesammelt. Per Chat-Nachricht sendet er an alle Piloten die Herausforderung: Wer ihn besiegt, erhält die volle Summe! Gemeinsam greifen Chris und Patrick sofort Florian an, doch der hat sich ein System ausgesucht, dessen Bewohner mit Chris auf Kriegsfuß stehen. So erhält er CPU-Schützenhilfe.

Fazit: Deathmatches sind immer eine Mordsgaudi, aber mit einer Belohnung oder als Turnier machen sie noch mehr Spaß. Ideen dafür gibt es viele: Spielergruppe gegen Spielergruppe, System gegen System, jeder gegen jeden. Ebenfalls Spaßig: Der Server-Betreiber, der selbst mitspielt, ruft per Nachricht an alle eine Fuchs-Jagd aus und lässt sich jagen. Der Sieger erhält eine zuvor ausgemachte Belohnung.



Patrick und Chris haben Florians Herausforderung angenommen! Jeder will die Belohnung gewinnen! Angreifende NPCs erhöhen den Spaß.

