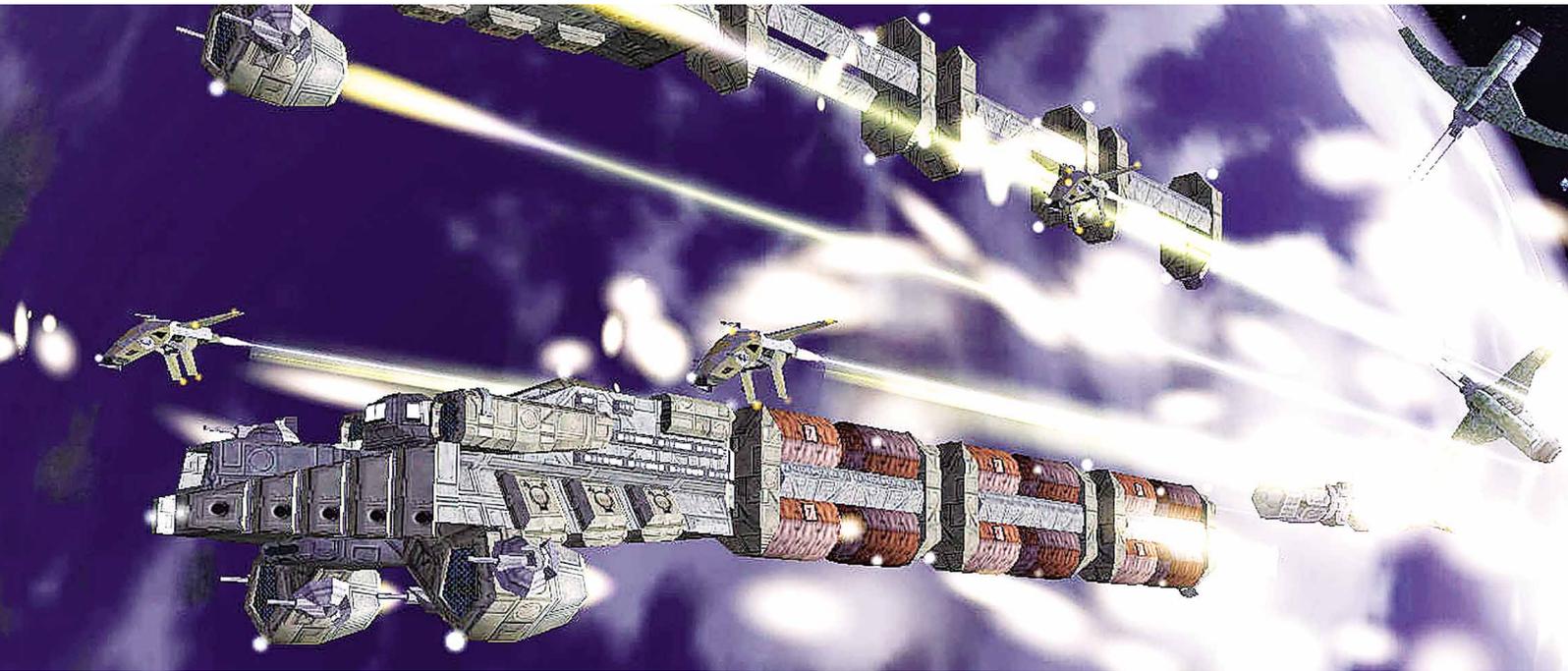


Die Zukunft des Weltraumspiels

Freelancer

Bald gehört das All Ihnen: Das bombastische Weltraum-Rollenspiel nähert sich allmählich der Fertigstellung – mit nagelneuen Zusatz-Inhalten.



Überfall auf einen Konvoi: Sie bestimmen, ob Sie in solch spektakulären Weltraumgefechten den Piraten, die Sicherheitskräfte oder den flüchtenden Händler spielen.

Es ist fast so lang in Arbeit wie *Duke Nukem Forever*. Doch zum Weltraumspiel *Freelancer* gibt's jede Menge neue Infos – und sogar einen Veröffentlichungstermin! Spätestens im März 2003 will Digital Anvil die Entwicklung abgeschlossen haben, die Anfang 1999 begann und den Quasi-Rauswurf von Erfinder Chris Roberts 2001 verkraften musste. Immerhin verkündete das *Freelan-*

cer-Team kürzlich »Feature complete«: Alle Spielelemente und die vielen Tausend von Himmelskörpern sind fertig.

Freiheit im All

Das riesige All ist in *Freelancer* keine Staffage. Beinahe wie in Rollenspielen à la *Morrowind* haben Sie darin viel Handlungsfreiheit. Sie starten als abgebrannter Frischling mit einem schwachen Schiff. Dann bauen Sie sich beispielsweise einen Ruf als Pirat auf. Oder arbeiten als Söldner für die Polizei. Wahlweise schippern Sie als braver Händler Waren von Mond zu Mond. Statt Erfahrungspunkten bekommen Sie Geld, anstelle zusätzlicher Fähigkeiten verbessern Sie damit allmählich das Schiff. Dabei haben Sie die Qual die Wahl: Dicke Schilde oder doch die durchschlagskräftigeren Ge-

schütze? Oder gar ein komplett neues Raumschiff?

Der Haupthandlung um ein mysteriöses Alien-Artefakt folgen Sie nur, wenn Sie wollen. Allerdings dürfte es schwer fallen, der Story-Versuchung angesichts von spektakulären, rund zweistündigen Videosequenzen längere Zeit zu widerstehen.

Einigkeit macht stark

Die Zeit bis zum Release nutzen die Entwickler fürs Feintuning. So laufen die Weltraumkämpfe jetzt deutlich flotter ab. Außerdem sehen Sie Ihr Schiff

wegen der innovativen Maussteuerung standardmäßig von außen. Nur wer will, fliegt in der Cockpitsicht.

Den Multiplayer-Modus liefert Digital Anvil nun doch mit. Darin kämpfen bis zu 16 Teilnehmer gemeinsam gegen Bots. Spannend: In Schlachten können vier Mitspieler ihre Schiffe zusammenkoppeln. Einer lenkt das Gebilde, die anderen haben dann Zugriff auf eine Art virtuelle Kugel-Flak und konzentrieren sich mit 360 Grad Bewegungsfreiheit aufs Abschließen feindlicher Jäger. **PS**



Die Hauptfigur (links) berät sich mit einem Security-Officer.

Freelancer

Genre: Weltraumspiel
Termin: März 2003

Entwickler: Digital Anvil
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Freelancer steht seit ein paar Jahren auf meiner persönlichen Warte-Drauf-Liste. Inhaltlich klingt das Spiel genial – aber auch die Grafik wirkt mit ihren schicken Effekten immer noch toll.«