

## Innovationen im Weltraum

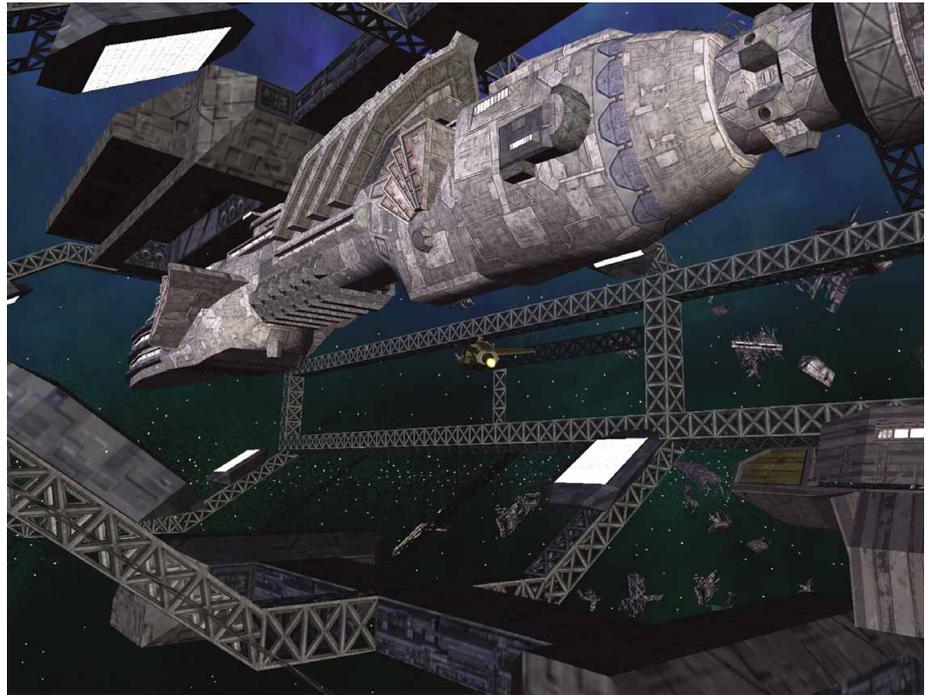
# Freelancer

Privateers Enkel ist so frei: Die wunderschöne Space Opera Freelancer wirft sämtliche Steuerungs-Gewohnheiten im Lager der Weltraumspiele über Bord.

**A**nfang der 90er Jahre hatten sie ihre Blütezeit. Zuletzt trieben Simulationen und ihre Weltraum-Cousins nur noch in Richtung des schwarzen Lochs der Nischen-Genres. Doch Jörg Neumann, Lead Designer von **Freelancer**, will eine Kurskorrektur Richtung Massenmarkt-Gestirne einleiten: »Es gibt weltweit vielleicht 200.000 Fans für dieses Genre – das ist uns einfach zu wenig! Freelancer soll für SF-Simulationen das werden, was Diablo fürs Rollenspiel-Genre war.«

## Klick statt Stick

Um Spieler anzusprechen, die um Simulationen einen Bogen von mehreren Lichtjahren machen, wird die herkömmliche Joystick-Flugsteuerung ins Vakuum geschossen. Vielleicht überlebt die Knüppel-Kontrolle als im Optionsmenü versteckte Alternativ-Bedienung. Aber der Weltraum-Pilot im 30. Jahrhundert arbeitet in erster Linie mit Mausclicks, um Flugmanöver und Ziele zu bestimmen. Beim Schießen visieren Sie einzelne Komponenten des gegnerischen



Fantasievoll designte, detailreich modellierte **Schiffsmodelle** bevölkern das Freelancer-Universum.

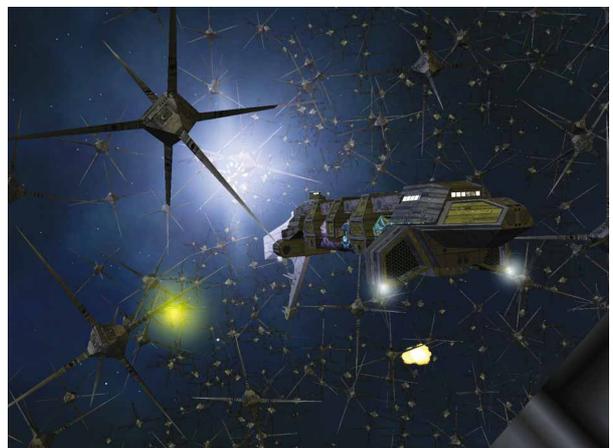
Schiffs per Maus an und lösen die Bordkanonen aus. Jörg Neumann greift beherzt zur Papierserviette, um uns mit ein paar Skizzen die Evolution von Weltraumkämpfen in PC-Spielen zu erläutern: »Früher bei Wing

Commander war es verhältnismäßig primitiv. Eine Reihe von Gegnern schwirrte um einen herum und stürzten sich einer nach dem anderen auf dich. Bei Freelancer greifen Flotten aber in bestimmten Formationen ge-

zielt an, es wird viel mehr gleichzeitig abgehen.« Individuelle Angriffstechniken je nach gegnerischer Partei sollen die Gefechte zu taktischen Herausforderungen machen. Just mit diesem Programmteil wird das



In den Umlaufbahnen der Planeten herrscht reger Flugverkehr. Wuselige Jäger sind ebenso unterwegs wie solche riesengroßen **Raumstationen**.

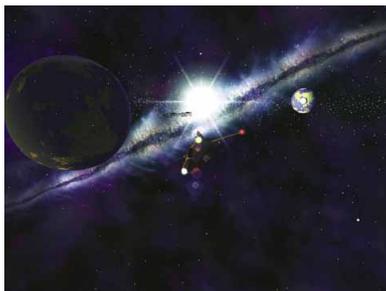


Angesichts dieses dichten **Minenfelds** könnte man fast den Eindruck bekommen, dass wir hier nicht uneingeschränkt willkommen sind...

Team von Digital Anvil in den letzten Entwicklungsmonaten am meisten zu tun haben. Story, Spieluniversum und Grafik sind inzwischen fertig, wie wir anhand einer neuen, spielbaren Version ausprobieren konnten.

### Raus aus der Story

**Freelancer** folgt der Tradition des Origin-Klassikers **Privateer**.



Willkommen in New York: Dieses schicke **Sonnen-system** gehört zum Sternenreich von Haus Liberty.

Auf der einen Seite gibt es eine klare, lineare Handlung. Alleine das Durchspielen der 13 Story-Kapitel, die in je zwei bis zehn Missionen unterteilt sind, soll um die 40 Stunden dauern. Außerdem erwarten Sie quasi unendlich viele Zufallsmissionen, um Geld für bessere Ausrüstung und neue Raumschiffe zu verdienen. Wann Sie welchen Auftrag annehmen, ist Ihnen überlassen. Sie können als Raumpirat Frachtern auflauern oder als Kopfgeldjäger kriminelle Elemente abschießen. Friedliche Naturen schippern Waren von Minenwelten auf Konsumrausch-Planeten, um fette Gewinnmargen einzustreichen.



Lead Designer **Jörg Neumann** führte uns Freelancer im Rahmen eines Events in Las Vegas vor.

### Odyssee im Weltraum

Das Spiel-Universum von **Freelancer** ist im letzten Entwicklungsjahr erweitert worden. Nach jüngsten Hochrechnungen wird es um die 50 Sonnensysteme mit 170 Landemöglichkeiten auf Planeten und Raumstationen geben. Jumpgates verbinden bestimmte Systeme; die Routenplanung will wohl überlegt sein: Fliegen Sie lieber einen sicheren Umweg, oder nehmen Sie eine Abkürzung, die durch einen feindlichen Sektor mit Angriffsgefahr führt? Für flotten Schiffsverkehr innerhalb eines Sonnensystems gibt es außerdem »Autobahnen«, deren Energie-Ringe einen Beschleunigungs-Boost bewirken. Das macht nicht nur das Herumfliegen leichter, sondern auch das Aufspüren von Frachtschiffen, die bevorzugt auf solchen Routen entlangschwirren.

### Dynamische Reputation

In **Freelancer** gibt es rund 2.000 Personen, mit denen Sie sprechen oder Funkkontakt haben können. Die gehören überwiegend den vier Häusern an, die die meisten Systeme kontrollieren. Innerhalb dieser Nationen gibt es aber auch an die 50 Interessengruppen. Umweltschützer sind zum Beispiel nicht die besten Freunde der Minenarbeiter, Terroristen hassen alle Ordnungskräfte. Jörg Neumann erklärt, wie dramatisch sich das Beziehungsgeflecht auf Ihre Piloten-Karriere auswirkt: »Wenn du einen NPC triffst, checkt er erst einmal die Reputations-Werte Deiner Spielfigur ab. Je nachdem, wie deine Beziehung zu dessen Fraktion ist, bekommst du Infos, Gerüchte und vielleicht sogar eine Mission angeboten.« Sackgassen sind nicht zu befürchten: Wenn Sie Angehörige einer verfeindeten Gruppe bestechen und für sie Geg-

ner abschießen, steigen Sie allmählich in ihrer Gunst.

Auch das Konzept des »lebendigen« Universums soll **Freelancer** einen Atmosphäre-Kick geben. Stationen, Zivilverkehr, Raumschlachten – um Sie herum ist ständig etwas los. Sobald Sie auf einem Planeten gelandet sind, steuern Sie Stationen durch einen Mausklick an. Gastronomische Betriebe sind gute Treffpunkte für Kontaktpersonen. Auch ein Besuch beim Händler lohnt, Preisvergleiche macht das Programm automatisch. Farb-Codierungen verraten, ob eine Ware hier günstig oder teuer ist.

### Anhaltend ansehnlich

Wer auf saftige Geschichten aus ist, freut sich auf die qualitativ



Kuriose Charaktere und mysteriöse Machenschaften sorgen in den Zwischensequenzen der **Story-Missionen** für Spannung.

hochwertigen Zwischensequenzen in der Story-Kampagne. Neben diesen gerenderten Szenen mit ausführlichen Dialogen gibt es immer wieder kleinere mit der Spiel-Engine inszenierte Sonderereignisse. Die Grafik

sieht für ein Spiel, das seit rund vier Jahren in der Entwicklung steckt, bemerkenswert gut aus. Detailreiche Schiffsmodelle und All-Accessoires wie Planetenringe oder Spiralnebel sind eine Augenweide. **HIL**

## Die Welt von Freelancer

### Es war einmal...

**Freelancer** ist im gleichen Spiel-Universum wie das Weltraumspiel **Starlancer** (Test in GameStar 6/00) angesiedelt. Inzwischen sind in der Spielwelt aber 800 Jahre vergangen, Story und Spielprinzip der beiden Titel haben wenig miteinander zu tun.

### Haussegen

Der von Ihnen bereiste Sternensektor wird von vier Häusern kontrolliert, die an irdische Nationen angelehnt sind: Bretonia (Großbritannien), Kusari (Japan), Liberty (USA) und Rheinland (Deutschland). Jedes Haus hat eigene Raumschiffe und wirtschaftliche Schwerpunkte.

### Der Hintergrund

Unser Held ist ein abgebrannter Weltraum-Flüchtling, dessen Heimatkolonie bei einem geheimnisvollen Zwischenfall vernichtet wurde. Ob das Alien-Artefakt etwas damit zu tun hat, dessen Entdeckung für Unruhe in den Grenzwelten sorgt? Gerenderte Zwischensequenzen mit einer Gesamtlauzeit von über zwei Stunden geben Ihnen im Laufe der 13 Kapitel die Antwort.

## Freelancer

**Genre:** Weltraumspiel **Entwickler:** Digital Anvil  
**Termin:** 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Freelancer lebt und sieht immer noch mächtig cool aus. Wie viel Spaß die neuartige Maus-Steuerung und Schlachtentaktik bringen, wird sich erst bei längerem Spielen der Endversion zeigen. Atmosphäre, Universum und Engine wirken jedenfalls hochwertig und lassen mich auf einen großen Weltraum-Wurf hoffen.«