

## Die nächste Generation

# Freelancer

Mit sagenhafter Grafik und innovativen Ideen will Chris Roberts mit seinem nächsten Spiel erneut das Weltraumgenre revolutionieren.

**E**in Blick aus dem Cockpit. Die Kamera zoomt heraus, man sieht ein Raumschiff, allein im All, in einem Nebel. Die Kamera bewegt sich weiter fort, das Schiff wird immer kleiner – bis es fast verschwindet, und nur noch wirbelnder Dunst wie ein gewaltiger Watebausch im All hängt, ausgeleuchtet von funkenden Blitzentladungen. Kein Film, kein Trick – sondern die neuen Möglichkeiten, die das Weltraumspiel-Großprojekt **Freelancer** beherrscht. Das Programm von Chris Roberts, dem Schöpfer von **Wing Commander**, gehört derzeit zu den heißesten Spielen, die überhaupt in der Mache sind. Wer sich noch an das alte **Privateer** von Roberts erinnert, kennt den grundsätzlichen Aufbau von **Freelancer**: Ähnlich wie in einem Rollenspiel können Sie der eigentlichen Handlung folgen oder auf eigene Faust durchs Weltall streunen und selbst Entdeckun-

gen machen. Die Story behandelt Digital Anvil noch als Verschlussache, immerhin ist eines schon bekannt: Eine der vier Großmächte im All basiert auf einer bekannten deutschen Gegend – das »Haus Rheinland«.

## Taktik statt Action

Die eigentliche Revolution findet in Sachen Steuerung statt. Ihr Schiff lenken Sie nicht selbst. Statt dessen geben Sie ihm – ähnlich wie Captain Picard auf der Enterprise – lediglich ein bestimmtes Flugverhalten vor. Beispielsweise wollen Sie einen Transporter plündern und dazu nur seine Triebwerke lahmlegen. Also bewegt Ihr

Schiff sich automatisch in die günstigste Position, und Sie nehmen die Aggregate per Maus unter Beschuß. Ein paar

Vorgaben den besten Weg und weicht Geschossen selbständig aus. Für erfahrene Weltraum-Haudegen mag das



Kein Trick, sondern echte **Spielgrafik** – so sieht das All in Freelancer wirklich aus.

grundlegende Manöver soll Ihr Jäger bereits beim Start beherrschen, für komplexere Kunststückchen müssen Sie seine Software aufrüsten. Dann können Sie sogar frontale Angriffe auf größere Zerstörer wagen. Das Navigationssystem wählt nach Ihren

zu einfach klingen – ist es aber nicht. Wie wir uns bei einer Präsentation des Programms persönlich überzeugen konnten, ist mit dem neuen System viel mehr Taktik gefragt, weil die Manöver ständig dem generischen Verhalten angepaßt werden müssen. **PS**



Gewaltigen Pötten wie diesem **Bergbauschiff** begegnen Sie immer wieder.

## Freelancer

**Genre:** Weltraumspiel **Hersteller:** Digital Anvil  
**Termin:** 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Für mich ist Freelancer derzeit das spannendste Spieleprojekt überhaupt – und das nicht nur wegen der überirdischen Grafik. Besonders gefällt mir auch das Kampfsystem. Das wirkt glaubwürdiger als wilde Ballerorgien im All und sorgt für viel mehr Taktik.«