

Gesellig unter Sternen

Freelancer

Nie mehr allein: Digital Anvils Weltraum-Epos bietet nicht nur ehrgeizigen Solopiloten, sondern auch Multiplayer-Fans einen edlen Spielplatz im All.

Bald schon wird das Weltall erglühen. Nein, liebe Leser, wir hegen keine kosmischen Untergangs-Fantasien. Aber Digital Anvils lang angekündigtes Weltraumspiel **Freelancer** soll im April endlich abheben. In der aktuellsten Betaversion fehlen zwar noch wichtige Missionen, und ganz absturzsicher ist sie auch noch nicht. Doch der Mehrspieler-Part funktioniert einwandfrei. Wir waren online schon mal auf Gegnerpirsch.

Karriere mit Freunden

Wer sich in den Multiplayerbereich von **Freelancer** wagt, entdeckt auf den ersten Blick kaum einen Unterschied zum Solospiel. Hier wie dort beginnt man mit einem Schmalspurschiff auf dem niedrigsten Reputationslevel. Über eine komfortable Chatfunktion kontaktieren wir Mitspieler, die sich im gleichen Sternensystem aufhalten. Per Mausklick sehen wir, wer gerade verfügbar ist und welchen Rang er bereits erreicht hat. Komfort wird bei **Freelancer** auch im Multiplayerpart groß geschrieben. Wer sich einer Partie anschließen will, ist mit gerade mal drei Mausklicks mitten im Geschehen.

Neue Aufträge gibt's wie beim Solospiel in Bars. Die Einsätze sind allesamt CPU-gene-



Im Kampf gegen Piraten braucht Mick Unterstützung.

riert und ohne Bezug zueinander. So müssen wir etwa Piraten jagen, Verbrecher einfangen oder eine gegnerische Waffenplattform angreifen. Wer mag, kann auch Handelsrouten abfliegen und die dort kreuzenden Schiffe angreifen oder verteidigen.

Haben Sie eine Mission erhalten, suchen Sie sich willige Begleiter. Die bilden mit Ihnen zusammen eine kleine Flotte, die fortan ein eigener Chatkanal zur Verfügung steht. Dem Rest des **Freelancer**-Universums bleibt das alles verborgen. Die Ergebnisse eines Spielers werden nicht zentral gespeichert. Stattdessen werden die Daten Ihres Charakters einzig und allein auf der Festplatte Ihres Rechners gespeichert. Andere Spieler haben darauf keinen Zugriff.

Grenzen im All

Für das Spiel über Internet oder LAN haben Sie die Wahl, ob Ihr

Rechner als Server fungieren soll oder ob Sie sich lieber einem bestehenden Spiel anschließen. Einen zentralen Server (der ursprünglich mal geplant war) gibt es nicht. Wer seinen Rechner zur Verfügung stellt, darf sich zuvor aussuchen, ob er nur im LAN oder auch im Internet erreichbar sein soll. Zudem hat man die Wahl, ob die Teilnehmer andere Spieler abschießen können. Das bringt dem Playerkiller die Fracht des Kontrahenten ein, die er später verkaufen kann.

Außerdem steigert der Pirat gleichzeitig seine Reputation im eigenen Lager, wenn der getroffene Pilot einer feindlich gesonnenen Fraktion angehört hat.

Theoretisch dürfen pro Spielwelt via LAN oder Internet 128 Teilnehmer zugleich anwesend sein. Allerdings setzt die Rechenleistung des Server-Systems dieser Zahl Grenzen. Wir schätzen, dass sich selten mehr als 16 Freelancer auf einem Rechner tummeln dürften, sofern der gleichzeitig zum Spielen genutzt wird. **MIC**



In den Bars besorgen wir uns jede Menge lukrative Aufträge, die wir gemeinsam lösen.

Freelancer

Genre: Weltraumspiel **Entwickler:** Digital Anvil
Termin: 18. April 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Die Gefechte im Freelancer-Universum sind sehr flott und steuern sich schön unkompliziert. Allerdings fehlt mir das Fluggefühl einer richtigen Simulation. Der Mehrspielermodus ist fast genauso motivierend wie die Solokampagne. Ich freue mich jetzt schon auf den 18. April. Dann ist endlich Freelancer-Tag!«