



Große Freiheit für Raumpiloten

Freelancer

Es wird im April erscheinen. Es wird das Weltraum-Genre revolutionieren: Mit Rollenspiel- und Action-Anleihen kommt neuer Schwung in die Pilotenkanzel.

Große Gefechte protzen mit unzähligen Kampfschiffen und Energiestrahlen. Die überarbeitete Steuerung beschert den Raumschlachten eine willkommene Dosis Action-Fetzigkeit



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 48 Sternensysteme
- 50 Fraktionen
- 2.000 NPC-Charaktere
- 30 steuerbare Schiffsmodelle
- über 300 Waffenvarianten

Logbuch des Kapitäns, Sternzeit 2003. Es war eine strapaziöse, über fünf Jahre lange Odysee. Doch jetzt ist **Freelancer** kurz davor, auf irdischen Informationsverarbeitungs-Terminals zu landen. Während der Entwicklungszeit ging der Kapitän über Bord (Erfinder Chris Roberts flog raus) und die Crew von Digital Anvil musste eine neue Flagge hissen (Microsoft kaufte das Entwicklerteam auf). Auf seiner ereignisreichen Reise hat sich das Spiel ziemlich verändert. Der GameStar-Admiralsstab schickte deshalb eine bemannte Erkundungs-sonde nach

Austin, Texas. Dort gaben Produzent Phil Wattenbarger und Lead Designer Jörg Neumann die allererste Beta-Version zum exklusiven Probeflug frei.

Und... Action!

In früheren Messedemos hatte **Freelancer** etwas von der majestätischen Erhabenheit, wie sie die Weltraum-Flugszenen im Kubrick-Film **2001** auszeichnet: Mit behäbigen Klicks ordnete der Spieler Flugmanöver an, die mit aller Souveränität vom Autopiloten ausgeführt wurden. Dieses ursprüngliche Konzept hatte nur einen klei-

nen Haken: es machte wenig Spaß. Jörg Neumann, seit dem Ausstieg von Chris Roberts der verantwortliche Chefdesigner, erinnert sich: »Wir hatten teilweise bis zu 40 unterschiedliche Icons auf den Monitor, aber irgendwie war es nicht aufregend genug. Wir wollten dem Spieler mehr direkte Kontrolle geben.« Also wurde die Steuerung komplett umgekrempelt.

Joystick? Nein danke!

Das neue, verbesserte **Freelancer** erinnert beim Anspielen eher an die Adrenalin-Action einer **Star Wars**-Raumschlacht.

Die Steuerung hat mehr von einem Ego-Shooter als einer Simulation. Auf dem Keyboard betätigen wir Tasten zum Beschleunigen, Bremsen und Strafen des Raumers. Bei ge-



Raumschiff-Händler verkaufen auch Waffen. Passen Sie Ihr Equipment den Schwächen der Gegner an.

Planetenurlaub



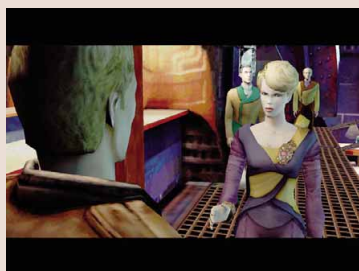
Der Planet **Neu-Berlin** gehört zum Imperium von Haus Rheinland. Nach der Landung klicken wir oben das zweite Icon von links an.



So landen wir in der **örtlichen Bar**, um uns in der Spelunke über die neuesten Nachrichten zu informieren und andere Gäste anzusprechen.



Durch Klick auf das **blonde Fräulein** lösen wir einen automatischen Dialog aus. Auf diese Weise kommt man an Missionen und Gerüchte.



Solche Sequenzen werden **in Echtzeit** gerendert. Sprachausgabe, Mimik und wechselnde Kameraeinstellungen wirken filmreif.

drückter linker Maustaste lenken wir das Schiff, mit der rechten wird geballert. Werden beide Buttons losgelassen, taucht ein Mauszeiger auf. Jetzt können wir Ziele anklicken und Menüs aufrufen. Der Joystick, lange Jahre unentbehrliches Rüstzeug jedes Weltraumpiloten, wandert durch die Druckkammer ins Vakuum der Be-



Die **Icons** oben in der Mitte stehen für Direktsteuerung, Autopilot Landen und Formationsflug. In der Mitte unten sind die Anzeigen für Reaktorenergie, Schutzschild und Schiffshülle untergebracht. Rechts unten: das **Waffenmenü**

langlosigkeit – er wird erst gar nicht unterstützt. Jörg Neumann: »Bestimmte Manöver wie Strafen und gleichzeitig Schießen würden mit dem Joystick einfach weniger gut klappen.«

Tiefgang bekommt der Weltraum-Actionreigen durch abwechslungsreiche Gegnertaktiken. Eine Piraten-Fraktion spezialisiert sich etwa darauf, auf Kollisionskurs anzurauschen, erst in letzter Sekunden abzudrehen, eine Mine in unsere Flugbahn plumpsen zu lassen und per Nachbrenner abzuhaufen. Natürlich stehen auch uns einige Spezialmanöver zur Verfügung: Mit einer Art Handbremsen-Technik kommt das Schiff rasant zum Stillstand, damit Verfolger vorbei flitzen – um sie dann von hinten ins Visier zu nehmen. Die Beute abgeschossener Gegner sammelt ein Traktorstrahl auf Tastendruck ein – **Dungeon Siege** und **Earth & Beyond** lassen grüßen.

Ausrüstung anpassen

Vorsicht, wenn Feinde flimmern: Es gibt mehrere Arten Schilden, die mehr oder weniger gut vor den einzelnen Waffentypen schützen. Zum Beispiel blocken Graviton-Schilde Laser-, Protonen- und Pulse-Geschosse effektiv ab. Plasma- und Partikel-Waffen erhalten dage-

gen bei diesem Schildtyp einen dicken Schadensbonus. In der Hitze des Gefechts können wir per Tastendruck schnell Batterien sowie Nano-Roboter einsetzen, die Schilde und Hülle reparieren – quasi das Gegenstück zu Heiltränken in Rollenspielen. Oft ist man nicht alleine in der Schlacht, durch Klick auf ein Icon begibt man sich in eine kampfstärke Flugformation mit befreundeten Computer-Flügelmännern.

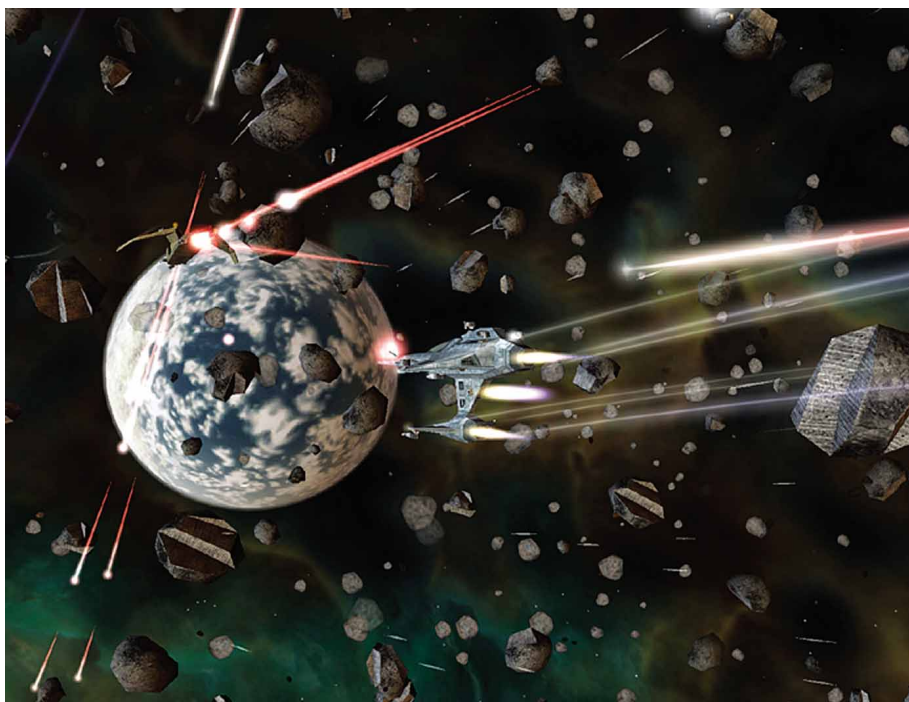
Rufschädigung

Wer sich in **Freelancer** mit wem anlegt, ist keinesfalls dem blauen Zufall überlassen. Es soll rund 50 Fraktionen geben, die untereinander Beziehungen pflegen. Indem Sie zum Beispiel Missionen für die Liberty-Poli-

zei fliegen, wird Ihr Ansehen sowohl bei den Ordnungshütern als auch bei deren befreundeten Parteien steigen. Allerdings betrachten Sie dadurch alle Polizei-Gegner als verhasste Gestalt, die bei erstbestener Gelegenheit angegriffen wird. Dafür kann es auch passieren, dass Ihnen zufälligerweise vorbei kommende Liberty-Schiffe helfen, wenn Sie in eine Raumschlacht gegen Piraten verwickelt sind. Zum Glück ist Reputation käuflich: Durch Bestechung und entsprechende Missionen rehabilitieren Sie sich nach und nach bei verfeindeten Fraktionen. Je besser Ihr Ruf, desto mehr lukrative Aufträge, Gerüchte und High-Tech-Ausrüstung bekommen Sie von einer Partei angeboten.



Jedes **NPC-Schiff** lässt sich anklicken, anfunken oder auf seinen Reisen verfolgen – sofern es kein Angehöriger einer verfeindeten Fraktion ist...



Der Freelancer-Weltraum treibt es ganz schön bunt und steckt voller Stationen, Raumschiffe und Himmelskörper.

Piloten-Level steigern

Eine schick inszenierte Story gibt dem Pilotenalltag Sinn und Substanz. Unser Held Trent Edison ist einer der wenigen Überlebenden eines Angriffs auf die Raumstation Freeport 7. Bei der Ankunft des Flüchtlings auf der Liberty-Kolonie Manhattan übernehmen wir die Kontrolle. In der örtlichen Bar hält Trent nach Auftraggebern Ausschau. Die ersten **Freelancer**-Jobs sehen noch nach gewöhnlichen Söldneraufträgen aus, aber schon bald stolpert Trent über Intrigen, Konspirationen und Alien-Verwicklungen. Im Spiel werden Sie beliebig zwischen Story-Missionen und optionalen Zufallseinsätzen wechseln können. Abgeschlossene Aufträge verbessern

den Level Ihres Charakters. Der richtet sich nach dem Wohlstand und den erfüllten Missionen. Es gibt Schiffe und Waffen, die erst ab einem bestimmten Level benutzbar sind.

Die insgesamt über zwei Stunden langen Zwischensequenzen sehen nicht nur technisch gut aus, sondern brillieren mit Kamerawechseln, Schwenks und Schnitten. Kein Wunder, Digital Anvil beschäftigt ein paar Film-Experten mit Hollywood-Erfahrung. In Dialogen kann man zwar nicht zwischen mehreren Antworten wählen, aber es gibt eine indirekte Beeinflussung des Gesprächs durch die Reputation. Befreundete NPCs erkennen den Helden wieder, grüßen freundlich und rücken mehr Informationen raus.

Warpkern-Monogamie

Die bescheidene Anfangsmühle bekommt man geschenkt, aber schon bald werden Sie sich das Näschen an der Schaufensterscheibe der Raumschiff-Händler platt drücken. 30 Modelle, vom schweren Frachter bis zum wendigen Jäger, sind im Spielverlauf käuflich. Garagenplatz ist knapp, mehr als ein Schiff gleichzeitig können Sie nicht besetzen. Beim Wechsel auf ein

anderes Modell nimmt aber jeder Händler den Gebrauchtgleiter gerne in Zahlung.

Reaktor und Schilde sind jeweils fest im Schiff verankert und lassen sich nicht austauschen, die Waffen-Slots sind jedoch beliebig konfigurierbar. Kanonen gibt es für jeden Geldbeu-

tel, vom schwachen Stotter-Laser bis zur Energie-zehrenden, extrem kräftigen Partikel-Wumme. Bewegliche Geschütztürme feuern spielergesteuert auch zur Seite und nach hinten. Minen, verschiedene Raketen-Typen, sowie Torpedos zum Angriff auf Raumstationen und Trägerschiffe runden das Angebot ab.

Multiplayer kooperativ

Mit Erreichen der Beta-Phase wurde ein weiteres **Freelancer**-Mysterium gelöst: der Multiplayer-Modus. Von einer kontinuierlichen Online-Welt war in der Roberts-Ära die Rede, vor einem Jahr hingegen dann der Wegfall jeglicher Mehrspieler-Komponenten erwogen. Verwirklicht wird jetzt ein Mittelweg: Menschliche Spieler fliegen zusammen Aufträge aus dem Missionsgenerator, mit Geschwadertaktiken stürzen sich Teams auf mächtige Feindesflotten. Raumschiff-Upgrades und Piloten-Aufstiege werden lokal auf den PCs der User gespeichert. Was **Freelancer** zum Zeitpunkt unseres Besuchs noch fehlte, waren etwas Bug-Fixing und ein Tutorial – der April-Release scheint sicher. **HL**



Sektorkarten erleichtern die Navigation innerhalb eines Systems und erlauben Reisen in Nachbarsektoren.



In der **Geschützturm-Ansicht** drehen wir die Betrachterkamera um unser Raumschiff herum; so können wir Feinde hinter uns und an der Seite anvisieren.

Freelancer

Genre: Weltraumspiel

Termin: 11. April 2003

Entwickler: Digital Anvil

Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Meine große Sorge bei Freelancer war immer das abstrakte Steuerungskonzept. Zum Glück gibt's jetzt weniger Icons und mehr handfeste Action. Das neue Kontrollschema sorgt für schnelle, fetzige Weltraumschlachten. Hat nun endlich Hit-Potenzial!«