

Güterfernverkehr im 30. Jahrhundert

Freelancer

Chris Roberts ist weg, doch das bombastische Freelancer lebt. Auf der E3 erlebten wir Raumschlachten und konnten neue Details zur Spielwelt ausgraben.



Ein kleiner Verband von Kusari-Jägern zieht vorbei. Jedes der vier Häuser bevorzugt bei seinen Raumflotten andere Formationen.

Die Mir ist vom Himmel, der erste Tourist war im Welt-raum, aber wir warten immer noch auf **Freelancer**. Die wackelige Entwicklungsgeschichte der ambitionierten SF-Simulation mündete letzten Dezember in die Übernahme des Entwicklungsstudios Digital Anvil durch Microsoft. Chris Roberts hat inzwischen die Projektleitung aufgegeben, neuer **Freelancer**-Chef-designer ist der Exil-Deutsche Jörg Neumann (zuvor im **Loose Cannon**-Team). Unter seiner Leitung soll aus dem ambitionierten Stückwerk ein handfestes, fertiges Spiel werden.

Scheinselbstständiger

Sie übernehmen Anfang des 30. Jahrhunderts die Rolle eines

freiberuflichen Weltraumpiloten, der sich in den menschlichen Kolonien des Sirius-Sternensektors durchschlägt. Ihre Karriere starten Sie im Hoheitsgebiet des Hauses Liberty, das in der Mitte des Spielgebiets liegt. Diese Nachkommen der irdischen Amerikaner sind berühmt für ihre Elektronik-Erzeugnisse, haben aber so gut wie keine natürlichen Ressourcen auf ihren Planeten. In der dynamischen Warenwelt von **Freelancer** bedeutet dies, dass Sie hier die höchsten Preise für importierte Produktionsrohstoffe erzielen. Mit dem bescheidenen Startschiff schwingt man sich deshalb in die Nachbarsektoren, bunkert billiges Erz und verhökert es im Liberty-Sektor

mit einer Gewinnspanne, die jeden streikenden Lufthansa-Piloten vor Neid erblassen lässt.



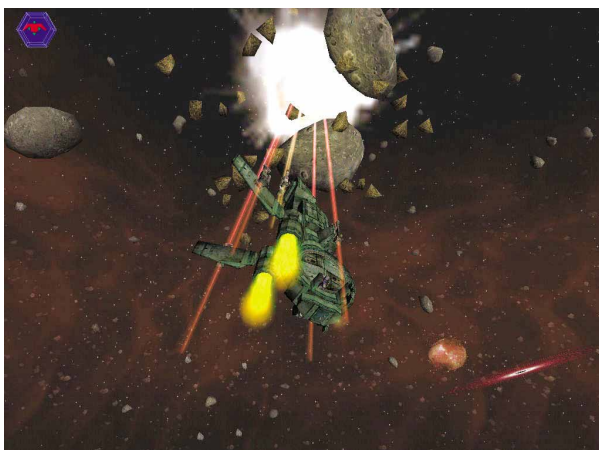
»Na, biste öfters hier?« – In den schummerigen **Raumbars** treffen Sie wichtige Informanten, tauschen Gerüchte aus und erhalten neue Aufträge.

Teure Extras

Das Gesparte wird nicht für Computerspiele und leichte Mädchen verjubelt, sondern in den Ausbau des Raumschiffs gesteckt. Über 50 Ausrüstungsteile aus Bereichen wie Kanonen, Raketen und Schutzschilde stehen zur Wahl. Vielleicht drücken Sie sich aber schon die Nase am Schaufenster des Raumschiff-Händlers platt, weil Sie auf ein besseres Grundmodell sparen? Die zwölf Basis-schiffe in **Freelancer** unterteilen sich in die Klassen Frachter, leichter Jäger und schweres Kampfschiff. Digital Anvil hat außerdem eine zusätzliche Bomberklasse in Planung, bei der Sie zwischen den Geschütztürmen an Bord wechseln können.

Computer steuert, Spieler ballert

Beim Raumschiff-Upgrade sollten Sie auch ein paar Credits für die Navigations-Software ausgeben. Jeder der Raumer beherrscht sechs Manöver, die durch Anklicken eines Icons



Bei Gefechten wählen Sie eines von mehreren Autopilot-Programmen, um sich aufs **taktische Ballern** zu konzentrieren. Beim Zielen hilft die Zoomfunktion.



Die vier Fraktionen haben unterschiedliche Schiffe und **Architekturstile**.

automatisch ausgeführt werden. Mit »Trail« etwa klemmt sich Ihr Pott ans Heck eines bestimmten Gegners. Sie müssen sich nicht um den Kurs kümmern, sondern nur daraufkonzentrieren, beim Gegner bestimmte Schiffsteile wie Antrieb oder Bewaffnung lahm zu schießen. Dank Zoom-Funktion und sanften Thruster-Kurskorrekturen hat man wenig Probleme, die Beute im Visier zu behalten. Weitere konkrete Beispiele für Flugmanöver sind »Engine kill« (Triebwerke aus, Ihr Schiff geht auf Schleichfahrt) und »Afterburner« (Vollgas ohne Rücksicht auf die Tankanzeige).

Die Navigations-Programme lassen sich in drei Stufen upgraden, wodurch die jeweiligen Manöver schneller und präziser ausgeführt werden. Digital Anvil denkt aber auch an erprobte Piloten, die es angesichts solchen neumodischen Bedienungskom-

forts dezent schüttelt. Im alternativen Steuerungsmodus greifen Sie stattdessen selber zum Joystick, was den Schwierigkeitsgrad allerdings verschärft.

Butterfahrt mit Bodyguards

Das Spielgebiet umfasst rund 40 Sonnensysteme, in denen sich Hunderte von Planeten drehen. Dank dynamisch generierter Missionen gibt es immer etwas zu tun. Statt ruhiger Butterfahrten dürfen Sie auch militärische Kampfaufträge übernehmen oder Bodyguard für einen Frachter spielen. Viele Aufträge erledigen Sie zusammen mit anderen Piloten. Um Ihr eigenes Handelsschiff zu schützen, können Sie teure Söldner als Geleitschutz anheuern. Vielleicht schließen Sie sich aber auch einer der acht Piratengilden an, um arglosen Händlern die Warencontainer vom Schiff zu schießen.

Das Szenario steht seit längerem, doch derzeit arbeitet das **Freelancer**-Team noch an der konkreten Story. Es soll 20 Missionen geben, in denen sich die Haupthandlung weiter entwickelt. Dabei erhalten Sie auch immer wieder Schlüssel für die Aktivierung einzelner Jumpgates, um in bislang unzugängliche Systeme zu warpen. Pro Story-Mission werden Sie etwa fünf lukrative Nebenaufträge einschieben müssen, um Ihr Raumschiff ausreichend opzugraden. Sie entscheiden selber, wann Sie durch Annehmen einer entsprechenden Mission mit der Haupthandlung voranschreiten.

Rein in den Verein

Neben Haus Liberty gibt es noch die Fraktionen Rheinland (Deutschland), Kusari (Japan) und Britonian (England). Sie können Mitglied bei einem der vier Vereine werden, um Zugriff auf bestimmte Schiffe, Technologien und Missionen zu erhalten. Verbocken Sie aber reihenweise Aufträge, werden Sie von Ihren Hausgenossen schnell vor die Tür gesetzt. Da jede der vier Gruppen andere Piraten-Clans unterstützt, hat jeder Abschuss eines Raumschiffs weitreichende Auswirkungen auf Ihre Reputation. Eine Anzeige wird Aufschluss darüber geben, wie Sie bei welcher Fraktion angesehen sind. Spätere Frontenwechsel sollen aber jederzeit möglich bleiben.

Kosmische Schönheit

Freelancer verdankt seinen Charme vor allem der erhabenen Grafik. Wenn sich Ihr kleiner Jäger an ein riesiges Trägerschiff heranpirscht oder zwecks Sonnensystem-Wechsel in ein Jumpgate fliegt, sind die Grö-

Die unendliche Geschichte

- 3/96 Chris Roberts verlässt das EA-Label Origin, bei dem seine legendären Wing-Commander-Titel erschienen. Er gründet die neue Spielefirma Digital Anvil, mit Sitz im texanischen Austin.
- 2/97 Software-Gigant Microsoft steigt bei Digital Anvil als Teilhaber und Investor ein.
- 11/98 Bei einem Pressetermin in Austin enthüllt Chris Roberts erste Infos und Grafikstudien zu seinem neuen Projekt Freelancer.
- 5/99 Auf der E3 in Los Angeles sieht man Freelancer erstmals in Aktion. Die Presse ist von Grafik und Spielwelt-Komplexität hingerissen, es regnet »Bestes Spiel der Messe«-Auszeichnungen.
- 12/00 Nach zermürbenden Verspätungen kommt es zum Urknall in Austin: Microsoft übernimmt Digital Anvil, Chris Roberts verlässt das Unternehmen.
- 3/01 Freelancer fehlt bei Microsofts Spiele-Hausmesse Gamestock, denn der Erscheinungstermin wurde auf »irgendwann 2002« verschoben.

ßenunterschiede höchst beeindruckend. Der mit einer Menge Schiffsverkehr belebte Weltraum steckt voller Ansichtskarten-reifen Erscheinungen wie Nebula-Nebelschwaden oder Gesteinsbrocken-Ringen, die um Planeten rotieren. Das Hardware-Minimum soll bei einem Pentium II/500 mit einer Grafikkarte auf Rage-128-Niveau liegen. So viel Bescheidenheit ist allerdings verdächtig; die volle Detaildröhnung der E3-Demo benötigte jedenfalls modernere Geforce-Karten.

Einer der faszinierendsten Aspekte des ursprünglichen **Freelancer**-Konzepts war die hochtrabende Idee einer permanenten Online-Spielwelt, in der Tausende von Piloten gleichzeitig unterwegs sind. Klang prima, hat sich aber als nicht vernünftig integrierbar erwiesen. Im Mittelpunkt steht jetzt das Solo-Abenteuer, dazu ist ein herkömmlicher Multiplayer-Support à la Deathmatch für bis zu 8 Spieler geplant. **HL**

Freelancer

Genre: Weltraumspiel **Entwickler:** Digital Anvil
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Einige der originellen Design-Ideen mussten dran glauben, aber Grafik und innovative Raumschiff-Steuerung sorgen immer noch für Adrenalin-Schübe. Hier braut sich ein hochwertiger Weltraum-Schönling in Tradition der Klassiker Elite und Privateer zusammen.«