

Intergalaktische Freiheit

Freelancer

Bombast-Grafik und innovative Ideen – Designer-Legende Chris Roberts schöpft wieder aus dem Vollen. GameStar hat sich sein ehrgeiziges Projekt angesehen und mit dem Vater der Wing-Commander-Serie gesprochen.

Es ist gar nicht so einfach, das Universum in einen PC zu quetschen. Doch womit sich selbst klügste Quantenphysiker schwer tun würden – einige Spieledesigner schaffen es. Der bekannteste heißt Chris Roberts. In jungen Jahren hat er mit **Wing Commander** die Welt der PC-Spiele erobert und sich danach nicht davon abhalten lassen, aus der Weltraum-

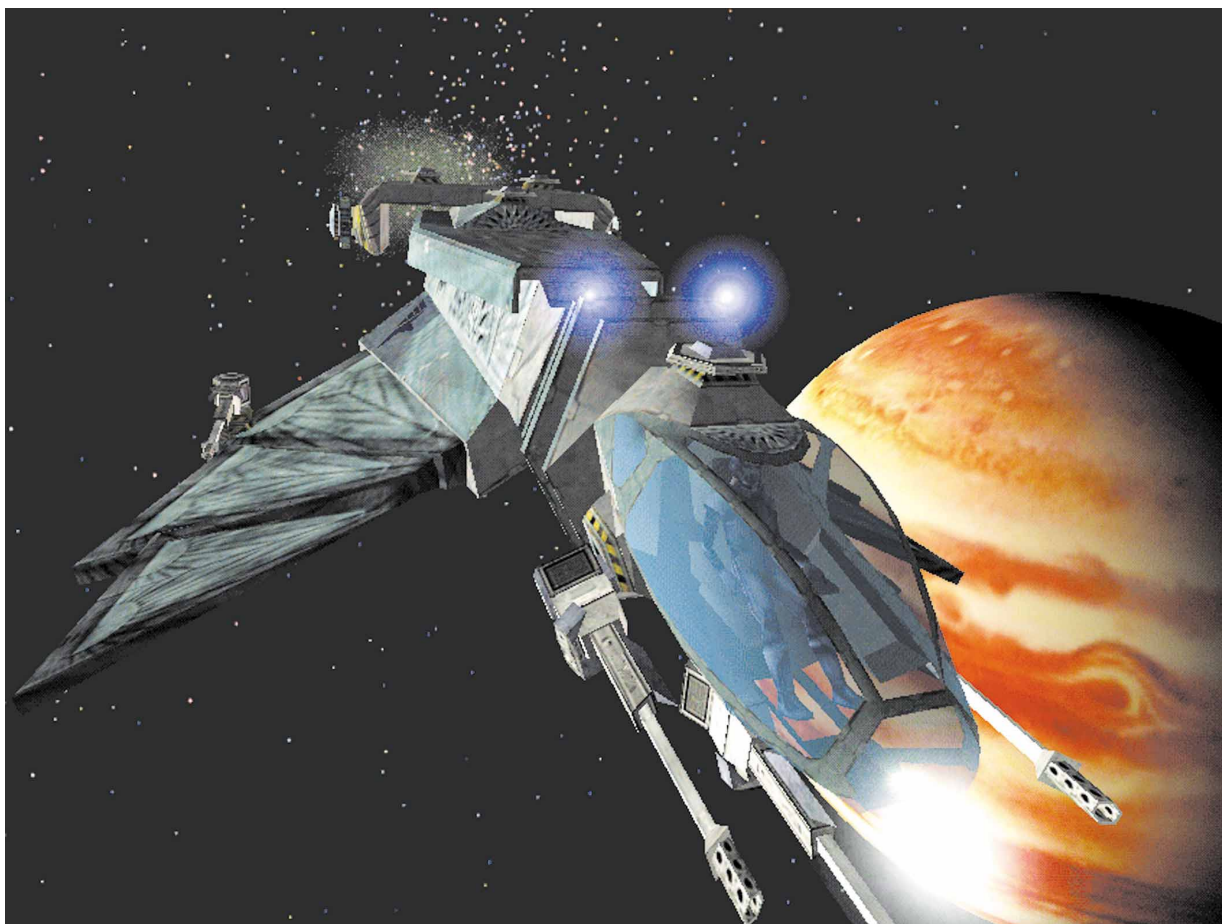
Reihe auch einen Hollywood-Film zu machen. Mittlerweile kümmert er sich wieder um das, was er wirklich kann – er bastelt mit seinem Entwicklungsstudio Digital Anvil am Mammut-Weltraumspiel **Freelancer**. Das hat alle Zutaten, das Genre zu revolutionieren: Grafiken, bei denen selbst hartgesottenen Raumfliegern die Kinnlade auf den Steuerknüppel knallt. Und ei-

ne scheinbar lebendige Galaxie von gigantischen Ausmaßen, die Sie weitgehend nach eigenem Belieben erkunden können, voll mit selbständig agierenden Schiffen, unzähligen Himmelskörpern, Planetenringen und sogar geheimnisvollen schwarzen Löchern.

Alles ist möglich

»Festgelegte Skripts brauchen wir nicht«, sagt Chris

Roberts, »das Universum ist dynamisch, es verändert sich selbständig.« In den Weiten des Alls sind Sie als freiberuflicher Raumfahrer unterwegs und haben, ähnlich wie im Roberts-Klassiker **Privateer**, unterschiedlichste Möglichkeiten, zu Ruhm und Ehre zu kommen. Im Hintergrund des Spiels soll ein komplexes Wirtschaftssystem ablaufen. Wenn religiöse Fanatiker die



Nicht nur detailliert, sondern einfach schön – Sie können auch mit Raumschiffen des asiatischen **Machtblocks** durchs All fliegen.



Ergewinnung in der Zukunft: Per Laser zerdeppern Sie einen **Meteoriten** und verkaufen die stahlhaltigen Einzelteile.

Getreidevorräte eines Planeten geplündert haben, können Sie die Sekte entweder zerstören oder selbst Lebensmittel dorthin bringen und angesichts der hohen Preise besonders viele Credits kassieren. Außerdem bekommen Sie Aufträge, die ein Missionsgenerator aus einem Pool von 300 Basis-Einsätzen an die

jeweilige Situation anpasst. Sie transportieren Waren, eskortieren Großkampfschiffe, erkunden unbekanntes Gebiet oder jagen Verbrecher.

Im All stehen Sie dabei ständig in Funkkontakt mit anderen Schiffen. Sei es, dass ein wütender Militärzerstörer Sie anraunzt, ihm nicht zu nahe zu kommen. Oder dass

Sie im Kampf mit Freibeutern Hilfe von Sicherheitskräften anfordern; die tauchen dann übrigens nicht sofort aus dem Nichts auf – es macht sich tatsächlich das nächstgelegene Polizeischiff auf den Weg, was einige Sekunden dauern kann.

Krümel im All

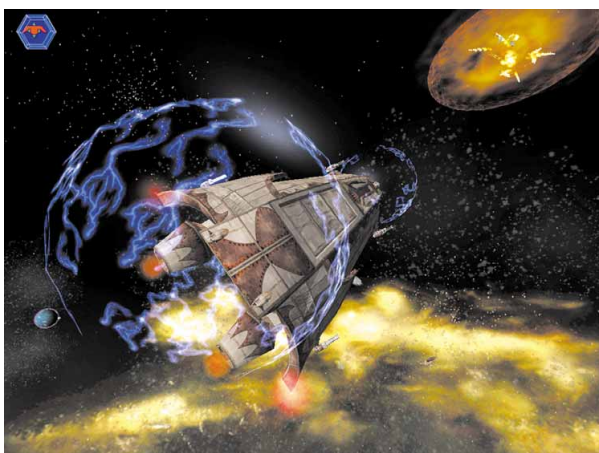
»Alles ist echt«, erzählt uns Chris Roberts und meint damit das Universum von **Freelancer**. Wo in anderen Weltraumspielen gerne mal Bitmaps im Hintergrund galaktische Nebel oder hübsche Planeten vortäuschen, werden in seinem Programm echte Objekte existieren. Bei einer Präsentation zeigt er sein Raumschiff von außen und erweitert den Blickwinkel dann immer weiter, bis der Jäger schließlich nur noch als winziger Krümel in-

mitte von blitzdurchzuckten Wolken schwebt. Je nach Nebelart gibt's unterschiedliche Auswirkungen auf die



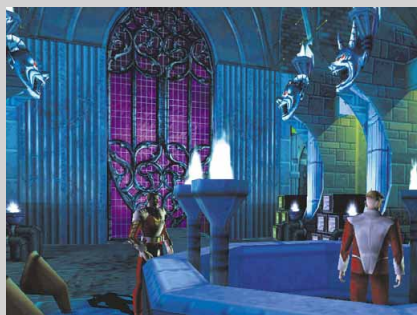
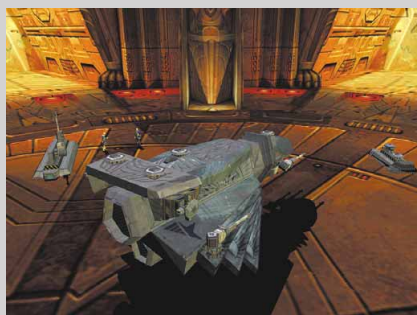
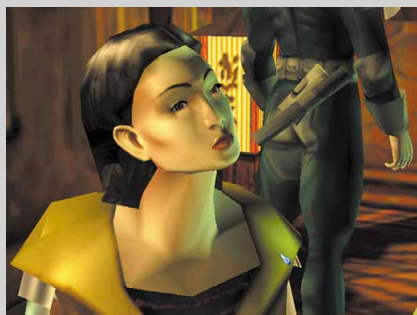
Chris Roberts: »Auf mich wirkt es einfach nicht mehr glaubwürdig, Raumschiffe mit dem Flightstick zu lenken.«

Schilde. In einigen führt unüberlegter Waffengebrauch zu unvorhergesehenen Kettenreaktionen; in vielen lauern Piraten auf Beute, manche beherbergen geheime



Der Nebel ist keine flache Bitmap, sondern eine riesige **Gaswolke**.

Bodenkontakte



Impressionen von Planeten: Die Söldnerin Kym heuert Sie für einen Auftrag an, im Hangar rüsten Sie Ihr Schiff auf, und in der Bar bekommen Sie eine der zufällig generierten Missionen.

Raumstationen. Dann fliegt Chris in einen gigantischen Planetenring. Gesteinsbrocken wirbeln auf ewigen Bahnen um das Gestirn, per Traktorstrahl zieht er ein paar in sein Schiff – »Diese Kristalle könnte ich ein paar Planeten weiter verkaufen.«

Auch an den Raumschiffen soll jedes Detail stimmen. Sie sehen genau, wie computergesteuerte Piloten den Nachbrenner anwerfen oder unterschiedliche Schilde aktivieren. Beschädigungen erkennen Sie an mehreren »Damage Textures«, die Brandflecken in der Außenhaut darstellen. »In Kämpfen

kann man Schiffe nicht nur zerstören, sondern richtig auseinander nehmen und beispielsweise einzelne Flügel abtrennen«, so Roberts.

Haus Rheingold

Karriere ist nicht alles, **Freelancer** wird auch eine ausgedehnte Kampagne mit einer Story enthalten, bei der Sie auf ein düsteres, altes Geheimnis stoßen: Die Glanzzeit der Erde ist seit Jahrtausenden vorbei, nur ein paar Mythen erzählen noch vom blauen Planeten. Vier einflussreiche Adelshäuser kämpfen um die Macht im Universum. Deren Sitten und Gebräuche, aber auch das Aussehen ihrer Schiffe orientieren sich an China, Amerika, England und Deutschland – das »Haus Rheingold«.

Der Fehde zwischen diesen Machtblöcken folgt die Handlung, deren Missionen Sie nach Belieben zwischen den freigestellten Aufträgen erledigen. Die Story wird in aufwendig animierten 3D-Zwischensequenzen, Dialogen oder Funksprüchen erzählt.

Im Visier des Nagers

Ihr Raumschiff steuern Sie per Maus. »Auf mich wirkt es nicht mehr glaubwürdig, die Dinger mit einem Flightstick zu lenken«, sagt Roberts. Stattdessen sehen Sie am Bildschirmrand ein paar Icons, aus denen Sie die gewünschte Aktion wählen. Beispielsweise bei einer Attacke auf einen Frachter: Erst markieren Sie das Schiff und klicken dann »Geschwindigkeit anpassen« an. Anschließend bestimmen Sie ein Angriffsmanöver, etwa »Umrunden und frontal vor Cockpit festsetzen«; im Spielverlauf können Sie mit steigender Finanzkraft Bordcomputer mit immer ausgefuchsteren Flugmanövern kaufen.



Sie fliegen im Spielverlauf nicht nur wendige Jäger, sondern auch größere **Transporter** – mit denen sich ebenfalls gut kämpfen lässt.



Um die Schürfrechte im **Planetenring** gibt's Streit mit Freibeutern.

Schließlich lassen Sie den Transporter scannen und befehlen etwa »Waffensysteme auswählen«. Die leuchten dezent rot auf, und Sie zerstören die feindlichen Lasertürme per Fadenkreuz. Dabei müssen Sie die richtigen Waffen wählen und notfalls ein passendes Defensivmanöver starten. »Bei Kämpfen kommt es hauptsächlich darauf an, sich klug zu verhalten, und weniger auf schnelle Refle-

xe«, erklärt Chris Roberts. So ungewohnt das alles klingen mag – in den Demonstrationen hat uns das innovative Konzept überzeugt.

Das Programm soll zuerst in einer Solospieler-Variante veröffentlicht werden, erst später soll – vermutlich als Addon-CD – eine Internet-Version folgen, die nach **Ultima Online**-Manier als durchgängige Online-Welt angelegt wird.

PS

Freelancer

Genre: Weltraumspiel **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: 2. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Freelancer bietet alles, was ich mir je von einem Weltraumspiel erträumt habe. Eine ungeheuer detaillierte Welt, gigantische Grafiken. Besonders gespannt bin ich, wie gut die neue Art der Steuerung in der Praxis funktioniert. Nach allem, was bislang davon zu sehen war, gelingt Chris Roberts ein Geniestreich.«