

## Aliens und Allianzen

# Freelancer

Neues zur großen Weltraumspiel-Hoffnung: Dank Introvideo ist seit kurzem die komplette Backgroundstory zu Digital Anvils Epos bekannt.



Eine Impression aus dem hervorragend gerenderten, siebenminütigen Introvideo.

Trotz des heldenhaften Einsatzes ihrer **Starlancer**-Piloten steht die westliche Allianz im 23. Jahrhundert kurz vor einer militärischen Niederlage gegen die kommunistische Koalition. Mittels vier riesiger Raumschiffe soll deshalb die Zivilbevölkerung nach Sirius in eine andere Galaxie evakuiert werden. Die Flucht gelingt; gleichzeitig entbrennt beim Pluto eine weitere Schlacht. Mittendrin taucht ein Alienschiff auf und

vernichtet das ganze Sonnensystem. Als einer der wenigen überlebt ein alliierter General, der sich sofort nach Sirius aufmacht, um die Kolonisten vor dem gnadenlosen Feind zu warnen.

## Geniales Intro

800 Jahre später. Die todbringenden Aliens haben sich nicht mehr blicken lassen. Ruhe ist bei den Sirius-Siedlern trotzdem nicht eingekehrt – im Laufe der Zeit haben sich die vier



Mit einem extrem detailliert konstruierten **Transportschiff** erkunden wir die Planeten-Umlaufbahn.



Neu-Stuttgart im 31. Jahrhundert zeigt das Design der Rheingold-Fraktion.

Parteien der ehemaligen Allianz untereinander zerstritten.

Soweit zur Hintergrundstory von **Freelancer**, die eher zufällig bekannt wurde: Ende November tauchte im Internet die siebenminütige, eigentlich nicht zur Veröffentlichung vorgesehene Introsequenz auf. Für Aufsehen sorgte nicht nur die überragende Renderqualität, sondern auch die darin erzählte, bis dato noch teilweise unbekannt Vorgeschichte.

## Händler oder Halunke

Unter der anfänglichen Obhut der Amerikaner schlagen Sie sich in einer Mischung aus Weltall-Händler und Raum-Söldner durch eine Spielgalaxis. Welchen Weg Sie verfolgen, bleibt Ihnen selbst überlassen – allerdings leidet unter zu häufigen Kampfeinsätzen Ihre Reputation als Händler beträchtlich. Gleichzeitig lauert im Hintergrund ständig die alte Bedrohung durch die verschwunden geglaubten Aliens. Das am Quasi-Vorgänger **Privateer 2** angelehnte Spielkonzept ist altbewährt, die Steuerung der Schiffe dafür umso innovativer. Statt klassisch mit dem Joystick befehlen Sie Ihren Raumgleiter per Maus und Kontroll-Icons.

## Die vier Häuser

Sie können im Laufe Ihrer Karriere für jede der vier Parteien arbeiten. Deren Unterschiede bei Staats- und Wirtschaftsform, gesellschaftlichen Regeln und technologischem Stand beeinflussen Ihren Werdegang.

### Liberty (USA)

Hier starten Sie Ihre Karriere, können aber später zu den drei anderen Häusern überlaufen. Die Schiffe sind gute Allrounder; das Staatssystem ist fortschrittlich und streng kapitalistisch.

### Kusari (Japan)

Die Gemeinschaft zählt bei den strengen Kusari mehr als das Individuum. Ihre Schiffe sind schnell und wendig, aber auch eher klein; sie verfügen über wenig Ladekapazität und eine schwache Bewaffnung.

### Rheingold (Deutschland)

»Made in Germany« zählt auch im Weltall des 31. Jahrhunderts noch einiges: Die Deutschen sind technikkraut, ihre Schiffe solide und behäbig wie eine Mercedes S-Klasse.

### Bretonia (Großbritannien)

Die Briten konzentrieren sich auf Schwerindustrie und Transport – dementsprechend schmutzig und trostlos geht es auf ihren Planeten zu, dementsprechend geräumig sind die Schiffe.

Nichts geändert hat sich durch Microsofts Digital-Anvil-Aufkauf für den reinen Online-Ableger von **Freelancer**. Der soll nach der für das vierte Quartal 2001 geplanten Solospieler-Variante als eigenes Produkt auf den Markt kommen. **MG**

## Freelancer

**Genre:** Weltraumspiel **Hersteller:** Digital Anvil  
**Termin:** 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Michael Galuschka:** »Freelancer möchte Traumgrafik, Spieltiefe, innovative Ideen und eine ausgefeilte Story vereinen. Ich bin mal gespannt, ob sich wirklich alle Ideen von Chris Roberts in höchster Qualität verwirklichen lassen.«