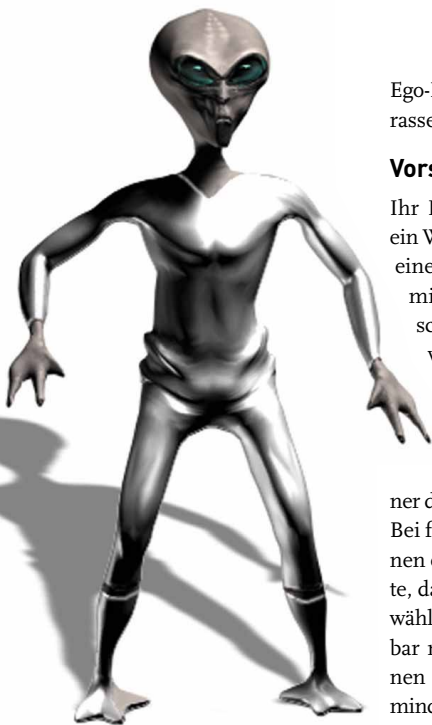


## Elitesoldaten mit Gefühl

# X-Com: Alliance

Rainbow Six trifft Aliens: Aus der ehemaligen Taktik-Serie ist ein komplexes Actionspiel mit Teamkameraden und Erfahrungsstufen geworden.



Ego-Perspektive mit zwei Alienrassen auseinandersetzen.

## Vorsicht Wurmloch!

Ihr Raumschiff, wurde durch ein Wurmloch gesogen und auf eine fremde Welt geworfen – mitten in den Kampf zwischen zwei Alienrassen. Dort werden Sie sich durch 13 Missionen mit insgesamt 20 Levels tricksen, rätseln und ballern – und dabei eine Allianz mit einer der Alienparteien eingehen. Bei fast jeder Aufgabe steht Ihnen ein Trooper-Team zur Seite, das vorher sorgfältig ausgewählt werden muss – vergleichbar mit dem Start der Missionen in *Rainbow Six*. So sollte mindestens ein Trooper Sprachexperte sein, um außerirdische Hieroglyphen zu entziffern. Nützlich auch ein Computerkenner, der sich in fremde Systeme einhackt. Anders als in *Rainbow Six* lernen Ihre Kameraden bei jedem Auftrag dazu.

## Echte Freunde

In *X-Com: Alliance* sollen Ihre Soldaten nicht nur dumpf agierende Polygon-Männchen



Einen Ihrer Trooper hat es erwischt. Ein zweiter ist rechtzeitig geflüchtet.



Über die Monitore (oben) können Sie genau verfolgen, was Ihre Soldaten gerade tun.

sein. Die KI soll verschiedene Körper- und Gemütszustände umsetzen. Trooper A kann beispielsweise um Trooper B trauern, wenn der ins virtuelle Gras gebissen hat. Das macht sich in seinem Handeln, seinem Reden und in seiner Körperhaltung bemerkbar. Ängstliche Gefährten blicken sich öfters um und reagieren nur zögernd. Und wenn Sie die Truppe zu rücksichtslos durch die Levels gescheucht haben, braucht sie eine Erholungspause. Die Teammitglieder sollen größtenteils eigenständig reagieren und Sie nur in bestimmten Situationen um Zustimmung für eine Handlung bitten. Dennoch haben Sie die Kämpfer immer im

Blick: Mehrere Monitore zeigen – wie im zweiten *Aliens*-Film – die Sicht ihrer Helmkameras.

## Feinmotorik

*X-Com: Alliance* steht auf einem aufgemotzten *Unreal*-Gerüst. Modifikationen sollen vor allem aufgrund der riesigen Levels nötig gewesen sein. Und in diesen Szenarios bewegen sich die Söldner fast so flüssig wie richtige Menschen. Das Skelettsystem kennt angeblich 608 Animationen, die Kombinationen von Rennen, Umsehen und Waffeneinsatz zulassen. Ausbrechende Panik bei Ihren Leuten vor einer Alien-Attacke wird durch wildes Winken und Herumhüpfen verdeutlicht. **PET**

## X-Com: Alliance

Genre: Actionspiel

Hersteller: Microprose

Termin: 1. Quartal 2001

Ersteindruck: Sehr gut

**Petra Schmitz:** »Dass bei taktischen Action-Spielen öfter mal ein Kollege draufgeht, stört mich meist nicht. Bei *X-Com: Alliance* könnte das anders werden. Ich werde höllisch aufpassen, dass es nicht soweit kommt.«