

Der Multiplayer-Weltraum wird flügge

Allegiance

Drei Dinge braucht der SF-Fan: Flight-Joystick, Perry-Rhodan-Abo und demnächst auch eine zügige Internet-Anbindung. Denn Microsofts Allegiance ist der Vorreiter einer neuen Weltraumspiel-Generation für Online-Piloten.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Die Zukunft ist jetzt: Still und heimlich seilen sich immer mehr Spielegenres ins Internet ab. Nach Action- (Quake 3) und Rollenspielen (Asheron's Call) erwischt es nun verstärkt die Sparte der Weltraum-Simulationen. Bei Allegiance sind Computergegner out, das Universum wird im Internet gerettet. Sie ballern nicht nur mit über hundert Spielern gleichzeitig: Ein kräftiger Schuß Ressourcen-Management gibt dem Programm obendrein eine belebende Echtzeitstrategie-Note.

Facts

- mehr als 100 Spieler gleichzeitig
- 34 Schiffsmodelle
- 20 Waffentypen
- 3 Fraktionen

Adieu, schöne Welt

Wir schreiben das 22. Jahrhundert. Wie von diversen Katastrophenfilmen prognostiziert, verwandelte ein Meteoriteneinschlag die Erde in einen unbewohnbaren Schuttklumpen. Glücklicherweise



Der gegnerische Jäger darf noch einmal die Aussicht auf den bunten Spiralnebel genießen, bevor Sie ihn mit einer präzisen Salve ausschalten. Per Chat sprechen Sie mit anderen Piloten (800x600, Direct 3D)

entdeckte die Menschheit kurz vor der Katastrophe die Alephs, praktische Wurmlöcher, mit denen man im Nu zu weit entfernten Galaxissektoren springen kann. Wie es sich für

ein PC-Spiel gehört, zerfallen die Exil-Terraner alsbald in verfeindete Gruppierungen, die sich erbitterte Weltraumschlachten um Rohstoffe und Sektorenkontrolle liefern.

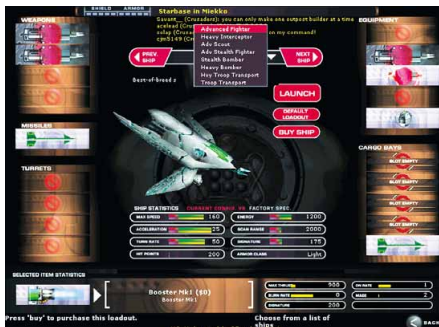
Allegiance ist keine kontinuierliche Online-Spielwelt, bei der Sie langfristig einen Charakter aufbauen. Jeder Einsatz ist in sich abgeschlossen, die einzigen dauerhaften Auswirkungen betreffen Ihre Rangeinstufung in der Pilotenliste. Das klingt verdächtig nach Deathmatch im Weltraum, aber das Programm hat zusätzliche taktische und strategische Tiefen.

Dreierbanden

Bis zu drei Teams kämpfen gleichzeitig um die Vorherrschaft im Kosmos. Um bei den Truppenbewegungen in mehreren Sektoren den Über-



Abschüsse und Heliumabbau bringen Geld, das in die Erforschung neuer Technologien investiert wird.



Lohn der Fortbildung: Am Rumpf dieses neuen Schiffstyps können wir stärkere Waffen montieren.

blick zu behalten, sollte ein Mitspieler den Part des Commanders übernehmen. Der brütet ständig vor den Ster-

bei dem jede Partei ihre persönlichen Prioritäten setzen kann. Investieren Sie lieber in den Ausbau der Infrastruktur,

Upgrades vorhandener Apparillos oder gar in die Erfindung vollkommen neuer Schiffstypen?

Schiff ahoi

Auch für das Pilotenvolk gibt es verschiedene Aufgaben neben dem obligatorischen Fluggeballer in der Jägerstaffel.

Als Scout steuern Sie ein wendiges Schiff mit groß- lauschigen Scannern, aber bescheidener Bewaffnung, um Rohstoffquellen zu entdecken. Wer gerne ballert, doch nur widerwillig fliegt, übernimmt in einem Trägerschiff eine Bordkanone.

nenkarten, um seinen Piloten taktische Anweisungen zu geben. Sobald Sie eine solche Order von oben erteilt, bestätigen Sie per Tastendruck den Befehl und werden dann per Autopilot zum Ziel geleitet. Wichtig ist auch die Aufgabe des Investors, der alle Einnahmen des Teams verwaltet. **Allegiance** verfügt über einen Technologiebaum,

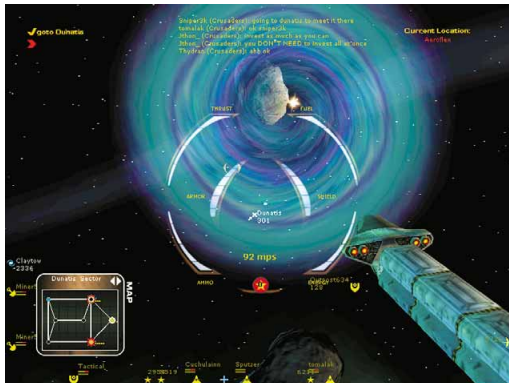
Um das Schiff zu wechseln, müssen Sie lediglich einen Stützpunkt anfliegen. Bis zu 18 Modelle für Soloflieger und 16 Träger mit mehreren Crewmitgliedern können in einer Partie erforscht werden.

3D-Schnuckelchen

Mit einer (nicht zwingend notwendigen) 3D-Beschleunigerkarte an Bord braucht sich die **Allegiance**-Grafik nicht hinter gestandenen CD-Titeln zu verstecken. Flightsticks und Force Feedback werden unterstützt, auch der Bordfunk trägt seinen Teil zur Knisterstimmung bei. Individuelle Botschaften wie »He, sollten wir als nächstes nicht eine bessere Bordwaffe erfinden?« müssen Sie zwar von Hand eintippen.



Für jeden Sektor gibt es eine eigene 3D-Karte, auf der Sie die Schiffsbewegungen in Echtzeit verfolgen können.



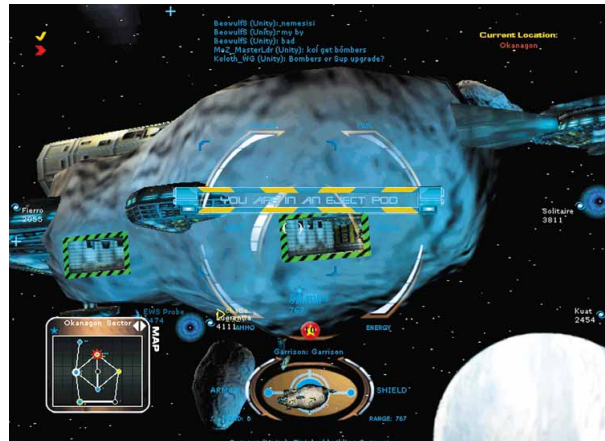
Sieht aus wie ein Vorwaschgang, ist aber das Tor zum Nachbarsektor: **Alephs** sind wichtige Verbindungsstationen.



Scout-Schiffe finden Rohstoff-Himmelskörper und herumschwirrende Extras.

Online-Weltraumspiele im Überblick

Projekt	Entwickler	Status	Termin	Besonderes
Allegiance	Microsoft	Beta	2. Quartal 2000	In sich abgeschlossene Teamsätze mit strategischer Sektoreneroberung
Jumpgate	NetDevil	Beta	3. Quartal 2000	Kontinuierliches Online-Universum von Newcomer-Team aus Colorado
Freelancer	Digital Anvil	mitten in der Entwicklung	ca. 2000/2001	Chris Roberts' neue SF-Welt soll eine starke Online-Anbindung erhalten
Wing Commander Online	Origin	Entwicklung gestartet	ca. 2001	Internet-Comeback ohne Chris Roberts, aber mit Andy Hollis (Longbow)
Star Wars Episode 1	Verant	unbestätigtes Gerücht	unbekannt	Die EverQuest-Macher verhandeln angeblich mit LucasArts



Nachdem unser Schiff abgeschossen wurde, treiben wir in einer **Retungskapsel** auf einen heimatischen Stützpunkt zu. (800x600, Direct 3D)

Häufig verwendete Floskeln wie »Nehmt mein Ziel unter Beschuß!« sind aber per Tastendruck schnell aufrufbar und ertönen bei den Mitspielern als Sprachausgabe.

Nur der Softwarekauf bedroht Ihr Dispolimit; **Allegiance** wird kein Abo-only-Spiel, bei dem man zwingend eine Monatsgebühr abdrücken muß. Im Prinzip läßt sich auf jedem ans Internet angeschlossenen PC eine Partie

starten. Zusätzlich will Microsoft eine Nische auf seiner Gaming Zone anbieten, wo exklusiv spezielle Deathmatch-Arenen und Ranglisten warten. Auch die nächste LAN-Party läßt sich mit **Allegiance** gestalten. Lediglich bei Solospielern bleibt der Joystick kalt: Tutorial-Trainingsflüge gegen Computergegner sind zwar vorgesehen, spezielle Missionen für Singles nicht. **HL**

Allegiance

Genre: Online-Weltraumspiel **Hersteller:** Microsoft
Termin: 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Forschung und Ressourcen-Management geben den ansehnlichen Weltraumschlachten erstaunlich viel Tiefgang. Wer fleißig mit seinen Teamkollegen kommuniziert, kann sich auf mitreißende Einsätze bei toller SF-Atmosphäre freuen.«