

Simulationen

Mick Schnelle



Mechs an die Front! Ohne Microsoft sähe es im Simulationsgenre derzeit düster aus. Das gilt nicht nur wegen der Zahl der Neuerscheinungen, sondern auch deren Qualität. Allen voran **MechWarrior Mercenaries**. Mit diesem **Battletech**-Spiel wetzt das Entwicklerteam Cyberlore die Scharfen aus, die die beiden schwachen Addons letzten Monat geschlagen haben. Der jüngste Spross der Reihe zeigt, dass gute Spiele auch ohne neue Grafik-Engine Spaß machen. Denn Spieltiefe, erstklassiges Missionsdesign und viel Liebe zum Detail verhelfen **Mercenaries** zur hohen Wertung.

Genre-Pflege. Ganz anders liegt der Fall beim **Combat Flight Simulator 3**. Dessen Vorgänger war gnadenlos hässlich. Deshalb entschloss sich Microsoft zu einer Radikalkur und entwickelte das Spiel komplett neu. Allerdings überfordert Teil 3 der Traditionreihe auch Luxusrechner, ohne sich grafisch aus dem »Ganz ordentlich«-Bereich herauszubewegen. Trotz dieses Ausrutschers: Microsoft kümmert sich immerhin regelmäßig (und gut) ums Genre. Ein Weg, dem hoffentlich häufig wieder mehr Publisher folgen. Zwei Titel haben die Charts verlassen: Der **Combat Flight Simulator** wird vom Nachfolger ersetzt. **B-17** ist mittlerweile nirgendwo mehr erhältlich.

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche 4	Flugsimulation	1/02	90%
4	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
5	MechWarrior Mercenaries	Mechspiel	NEU	89%
6	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
7	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
8	Eurofighter Typhoon Op. Icebreaker	Flugsimulation	08/02	87%
9	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
10	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
11	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
12	Aquanox	U-Boot-Spiel	1/02	86%
13	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
14	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
15	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
16	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
17	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
18	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	1/02	84%
19	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
20	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
21	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
22	Jane's Attack Squadron	Flugsimulation	06/02	83%
23	Silent Hunter 2	U-Boot-Spiel	1/02	82%
24	Combat Flight Simulator 3	Flugsimulation	NEU	81%
25	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Simulations-Inhalt

Tests

MechWarrior Mercenaries	122
Combat Flight Simulator 3	126
Medicopter 117 Vol. 3	129



Fantastische Gefechte mit kolossalen Mechs

MechWarrior Mercenaries



Die Kampf Giganten des 31. Jahrhunderts kehren zurück: Brachiale Schlachten locken Mechfans erneut in spektakuläre Gefechte der besonders spannenden Art.



Auf CD/DVD:
Video-Special

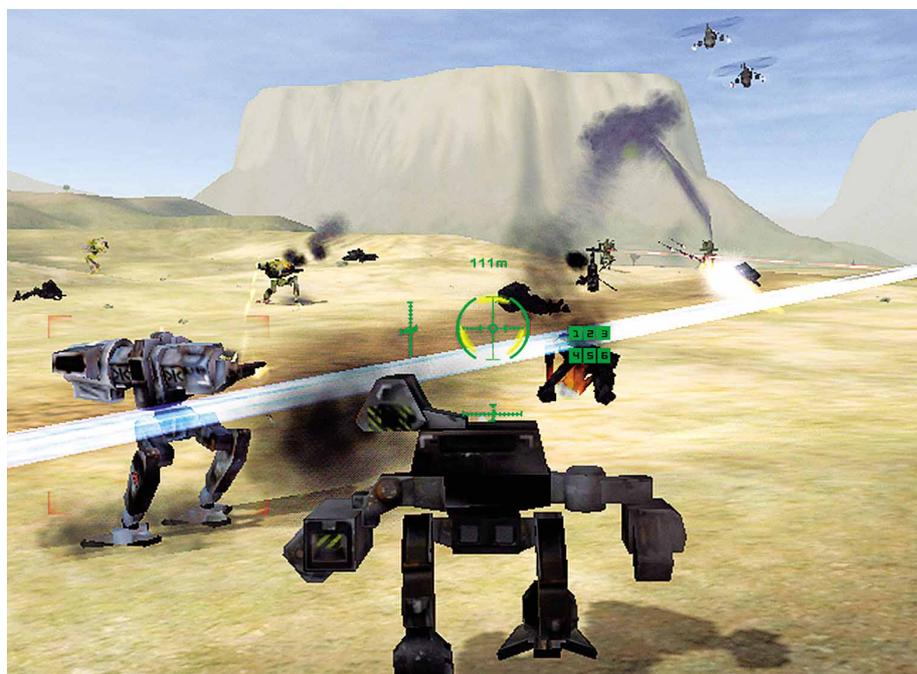
WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Nach den schwachen Add-ons zu **MechWarrior 4** schickt Microsoft die Riesenroboter noch vor Weihnachten zurück ins Gefecht. Doch keine Sorge: Das ohne **MechWarrior 4** lauffähige **Mercenaries** hat mit den schmalbrüstigen Erweiterungen nur das Battletech-Szenario gemeinsam. Über 40 Missionen packte das Team von Cyberlore (das auch schon für das fantastische **Black Knight**-Addon verantwortlich zeichnete) in diese Quasi-Fortsetzung. Die neuen Einsätze sind allesamt spektakulär und spannend.

Zurück in die Zukunft

Wir schreiben das Jahr 3066. Vorbei sind die Zeiten, da Sie als Angehöriger eines der fünf szenariobekanntesten Herrscherhäuser über unbegrenzten Nachschub an Waffen und Munition verfügten. Denn als Anführer einer Söldnereinheit kämpfen Sie und Ihre Mannen für den Meistbietenden. Auf einer Karte des Battletech-Universums suchen



Knapp verfehlt ein **Energiestrah** unseren Mech. Zu allem Übel rattern noch zwei gegnerische **Hubschrauber** heran.

Sie sich eine Welt aus, auf der Sie Ihr Glück versuchen wollen. Dort erwarten Sie jeweils mehrere Missionen, die sowohl Bars als auch Ruhm einbringen.

Mit der Zeit steigt der Ruf Ihrer Truppe, wodurch Sie in den Genuss besser bezahlter, aber auch gefährlicherer Aufträge kommen. Allerdings spielt dabei auch das Ansehen beim Auftraggeber, sprich Herrscherhaus, eine gewichtige Rolle. Haben Sie gerade einen Konvoi der Lyranischen Allianz zerbröckelt, wird deren Archon Katrina Steiner Ihnen erst mal keinen Einsatz anbieten. Doch indem Sie schlechter bezahlte Aufträge annehmen, können Sie verlorenes Ansehen wieder gutmachen.

Mehr Abwechslung

Die Missionen sind allesamt erheblich komplexer aufgebaut als in **MechWarrior 4**. Zumal häufig

sich die Ziele urplötzlich ändern. So kann es Ihnen passieren, dass alle vorab erhaltenen Aufklärungsdaten sich als falsch erweisen und zu allem Überfluss die versprochene Verstärkung ausbleibt. Besonders einträglich sind Zusatzaufgaben wie der Schutz einer Palastanlage oder die Verfolgung fliehender Gegner. Lohn der Extra-Mühen: Fette Prämien, die Sie in die Reparatur beschädigter Mechs oder die Anschaffung neuer Systeme investieren. Getreu dem Battletech-Regelwerk rüsten Sie jede Ihrer Kampfmaschinen mit Waffen und Panzerung auf. Dabei müssen Sie die Hitzeentwicklung der einzelnen Komponenten im Auge behalten. Stei-



Dank **Zoom** behalten Sie auch weit entfernte Feinde im Auge.

Mick Schnelle



Spannend wie eh und je

Mercenaries hat mir fast so viel Spaß gemacht, wie das brillante MechWarrior 4. Stets kann ich die Gefechte auf unterschiedlichste Art gewinnen. Soll ich mich mit meinen Jungs anschleichen oder mit brutaler Gewalt den Weg freikämpfen? Zudem hat es das Cyberlore-Team ausgezeichnet verstanden, das Söldner-Flair rüberzubringen. So musste ich mehrfach aus finanziellen Gründen Missionen annehmen, die mir Ärger mit einem der wichtigen Herrscherhäuser einbrachten. Und endlich kann ich mal auf Solaris VII antreten, das in den Romanen immer wieder eine wichtige Rolle spielt.

Wasser-Probleme

Bei allem spielerischen Gehalt haben es die Entwickler versäumt, die Grafik an die heutigen Verhältnisse anzupassen. Die Explosionen sind zwar immer noch Klasse, aber Wasser muss man im Zeitalter von Morrowind und Comanche 4 viel schöner hinkriegen. Trotzdem werde ich noch lange mit meiner Söldnertruppe ins Gefecht ziehen. Mercenaries sollten sich Battletechfans auf gar keinen Fall entgehen lassen.

gen deren Wärmewerte zu hoch, schaltet sich Ihr Mech automatisch ab, bis er wieder abkühlt.

Teamwork

Da alle Einsätze sehr umfangreich angelegt sind, kommen Sie ohne Lanzenmitglieder nicht aus. Die Flügelleute agieren in MechWarrior Mercenaries sehr selbstständig, gehorchen aber auch Anweisungen. Auf Knopfdruck nehmen die Burschen und Mädels Ziele unter Beschuss oder ziehen sich zurück und lassen ihre Mechs in einer mobilen Feldstation reparieren.

Das ist sogar kostenlos. Nach dem Gefecht müssen Sie benötigte Ersatzteile teuer bezahlen. Außerdem dauert es dann immer ein paar Tage, bis der betreffende Kampfroboter wieder auf den Beinen steht. Zwischen den Missionen erfahren Sie aus Nachrichtenmeldungen von den komplexen Vorgängen im Battletech-Universum. Allerdings sind diese News auf Textmeldungen beschränkt – Sprachausgabe suchen Sie vergebens.

Eine Sonderstellung im Missionsdesign nimmt der Planet Solaris VII ein. Auf dieser sogenannten Spielerwelt treten Sie in einer Arena (samt Zuschauern und Moderator) mit einem Mech gegen sieben Kontrahenten an. Für einen Sieg gibt es kein Geld, sondern Ruhm, den Sie vor jeder Partie einem der Herrscherhäuser widmen.

Staubig Grafik

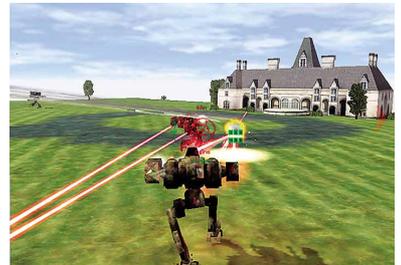
So viel sich spielerisch in Mercenaries verändert hat, so wenig unterscheidet sich die Grafik vom Vorgänger. Die war vor zwei Jahren zwar bildschön, könnte mittlerweile aber ein dezenteres Lifting vertragen. Vor allem das Wasser sieht etwa in Comanche 4 viel besser aus. Dafür wirken die bildschirmgroßen Explosionen so spektakulär wie schon in MechWarrior 4. Besonders gut gelungen sind die Funksprüche: Ständig haben Ihre Lanzenkollegen etwas zu plappern und tragen so viel zu der tollen Schlachtenatmosphäre bei. Allerdings handelte es sich bei unserer Testversion um die US-Fassung. Hoffentlich kriegt



Das Display unten links zeigt: Noch ein Treffer ins Bein, und der Mech fällt garantiert um.

Microsoft die Lokalisierung besser hin als im Vorgänger.

Wer gern zu mehreren Blech plättet, darf gegen bis zu 15 Freunde über Internet und LAN antreten. Dabei stehen Ihnen eine Reihe Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten zur Verfügung. Außerdem können Sie Ihren Wunschmech vorher frei bewaffnen und konfigurieren.



Verbissen verteidigen wir das ungeschützte Gouverneursgebäude mit unseren Energiewaffen.

Die gegnerische Funkzentrale ist zerstört, weshalb keiner Hilfe holen kann.



MechWarrior Mercenaries Mechspiel

Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 14.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 50 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: über 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Missionen spannender Funkverkehr ausgezeichnete Steuerung viel Battletech-Flair 	<ul style="list-style-type: none"> Grafik inzwischen angestaubt nüchterne Menüs

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

MechWarrior 4 (90%, GS 3/01)
 Grafisch und spielerisch sehr ähnlich. Jedoch sind die Missionen einen Tick ausgefallter.

Crimson Skies (88%, GS 12/00)
 Ebenfalls sehr actionlastig. Allerdings stehen hier Flugzeuge und eine Story im Mittelpunkt.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Stimmungsvolles Mechspiel mit spannenden Missionen.

89% SPIELSPASS

Benchmark für High-End-PCs

Combat Flight Simulator 3

Microsoft bläst mit ihrer neuesten Flugsimulation zur Luftschlacht im Zweiten Weltkrieg – und gleichzeitig zum Großangriff auf Ihre RAM-Reserven.

Der vorhergehende Teil aus der **Combat Flight Simulator**-Reihe war ein echter Reinfall. Miese Grafik und ein arg uninspiriertes Spielkonzept enttäuschten selbst echte Fans. Teil 3 wurde vom Entwicklerteam komplett neu entworfen. Bessere Grafik und eine Kampagne sollen Microsofts Kampfflieger in neue Höhen katapultieren.

Kampf um den Kanal

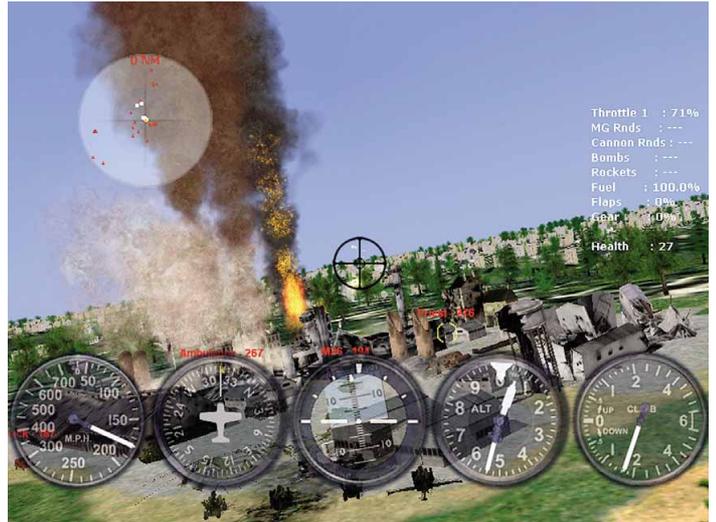
Das Kernstück ist die dynamische Kampagne, die im Europa des Jahres 1943 spielt. Wahlweise auf deutscher, britischer

oder amerikanischer Seite nehmen sie von der CPU generierte Missionen an. An erster Stelle stehen dabei Angriffe auf Versorgungsanlagen wie Fabriken oder Depots, die den gegnerischen Nachschub stören. Aber auch das Abfangen feindlicher Bomberflotten oder Attacken auf Schiffsverbände stehen auf dem Dienstplan. Nach jedem Einsatz bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in die vier Charaktereigenschaften Ihres Piloten investieren. Dadurch sieht er weiter, hat mehr Lebenspunkte oder verkräftet die G-Kräfte besser. Zusätzliche Erfolge fürs Geschwader bescheren Ihnen neue Maschinen oder dienen zum Start einer Bodenoffensive. Von Letzterer sehen Sie zwar nichts, aber die Front verschiebt sich zu Ihren Gunsten.

18 Flugzeugtypen (manche zusätzlich in mehreren Modifikationen) stehen Ihnen zur Verfügung. Mit dabei: Jäger wie Me-109, Me-262, Spitfire oder P-80. In den Bombern (etwa B-25, Go 229, B-26) dürfen Sie auch die Position des Maschinengewehr-Schützen übernehmen.

Hunger auf RAM

Wer mit dem **Combat Flight Simulator 3** flüssig die Westfront unsicher machen will, braucht extrem schnelle Hardware. Unter einem 1,5-GHz-System mit 128 MByte RAM sollten Sie nicht starten. Selbst bei 640 mal 480 Pixeln verkommt das Spiel sonst zur Diashow. Für 800 mal 600 Bildpunkte müssen es schon 512 MByte RAM sein. Windows-XP-User sollten ihren Hauptspeicher generell auf diese Größe hochrüsten. Erst ab dann kommt Bewegung in die Microsoft'schen Lüfte. **MIC**



Im Tiefflug haben wir ein gegnerisches Fabrikgelände in Flammen geschossen.



Für Angriffe auf Schiffe eignet sich am besten das MG.

Mick Schnelle



Hardware-Overkill

Endlich mal wieder eine dynamische Kampagne! Die Grafik sieht erheblich besser als beim öden Vorgänger aus, wenngleich sie hinter dem aktuellen Standard herhinkt. Der hohe Bedarf an Speicherplatz für die Kampagne ist allerdings eine Frechheit! Der Feldzug in Falcon 4 von 1999 war aufwändiger und benötigte nur einen Bruchteil an RAM.

Schade, denn die Missionen machen mir Spaß. Nur wird niemand ohne 2,0-GHz-Rechner mit 512 MByte RAM sie spielen können. Und auch dann nur mit 800 mal 600 Pixeln, 1024 mal 768 läuft auf keinem aktuellen System wirklich flüssig! Verfügen Sie über High-End-Hardware, ist der Combat Flight Simulator 3 aber sein Geld wert.

Combat Flight Simulator 3 Flugsimulation

Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 7.11.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 152 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 2 Stunden			Solo-Spaß: 30 Stunden				Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> dynamische Kampagne realistische Flugphysik komfortable Steuerung belebte Welt volumetrische Wolken 	<ul style="list-style-type: none"> extrem hohe Hardwareanforderungen durchschnittliche 3D-Grafik hässliche Menüs

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Dogfight, kooperative Missionen

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce 1/2 MX Kyro2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz	CPU mit 2,8 GHz
128 MByte RAM (256 MB für XP)	256 MByte RAM (512 MB für XP)	512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Falcon 4.0 (92%, GS 01/99) Immer noch die spannendste Flugsimulation mit der besten dynamischen Kampagne.
World War 2 Fighters (86%, GS 01/99) Spannende Dogfights mit gut simulierten Maschinen des Zweiten Weltkriegs.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Befriedigend

Interessante Kampagne – happiger Hardwarehunger.



Medicopter 117 Vol. 3

Anspruchsvolle Serien-Simulation.



Unsere Sanitäter holen einen Schwerverletzten mit der Krankentrage.

Alle Jahre wieder veröffentlicht THQ die Simulation zur RTL-Serie **Medicopter 117**. Auch in Volume 3 müssen Sie unter Zeitdruck Verletzte bergen und Schiffbrüchige retten.

Dazu stehen Ihnen diesmal neben dem bekannten Fernseh-Heli zwei weitere Drehflüger zur Verfügung: HH-65 Dolphin und SH-3 Sea King unterscheiden sich vor allem in Transportkapazität und Geschwindigkeit. Für jedes der drei Modelle existiert ein hochkomplexes Flugmodell. Einsteiger sollten erst ein wenig an der gut zugänglichen Actionvariante üben. Die Zahl der Missionen hat das schwedische Entwicklerteam von 40 auf stolze 90 hochgeschraubt. Geblieben ist die sparsame Grafik: Während die Hubschrauber nett aussehen, dümpelt die simple 3D-Landschaft noch auf Voodoo-1-Niveau. Besitzer der Vorgängers bekommen für 10 Euro eine Updateversion. **MIC**

Mick Schnelle

Kurz vor der Rente

So langsam, aber sicher sollten die Medicopter-Entwickler sich mal an eine neue Grafik-Engine wagen. Vor allem das hässliche Gelände ist im Zeitalter von High-End-Beschleunigern indiskutabel. Das eigentliche Spiel macht mit seinen fordernden Missionen aber nach wie vor Spaß. Für ein wenig zivile Rettungsaktion ist somit auch der dritte Medicopter-Aufguss noch gut. Fürs nächste Mal wünsche ich mir aber eine richtige Kampagne.

Medicopter 117 Vol. 3

Flugsimulation



Publisher: THQ, (0190) 505 511
Sprache: Deutsch

Release (D): 24.9.2002
Preis: ca. 20 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 60 S. Handbuch

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Spannende, aber hässliche Hubschrauber-Simulation.

