

Simulationen

Mick Schnelle



Und Tschüss! Nein, keine Angst, ich bleibe Ihnen auch weiterhin erhalten. Aber Microprose gibt in dieser Ausgabe mit **B-17 Flying Fortress** ihre Abschiedsvorstellung vom Simulationsgenre. Jahrelang war »Wild Bill« Stealeys Ex-Firma ein zuverlässiger Lieferant von Klassikern wie **F-15**, **Silent Service** und **Gunship**. Damit ist jetzt leider Schluss: Auf Wunsch vom Mutterhaus Hasbro wird es nach **B-17** keine Simulationen mehr geben. Dort ist man der Ansicht, mit Umsetzungen uralter Atari-Spiele und NASCAR-Titel für den Gameboy mehr Geld zu verdienen.

Totgesagte leben länger. Dafür melden sich die Mission Studios mit **Jetfighter 4** zurück, und Microsoft verteidigt seinen Ruf als fleißigster Simulationshersteller mit **Mech Warrior 4**. Der Preis des Fleißes ist das bislang beste Mechspiel, das je auf einem Computer oder Videospiel über den Bildschirm gestapft ist. Pikanterweise stammt der (ebenfalls sehr gute) Vorgänger noch von Microprose. Scheinbar kann man mit anspruchsvollen Spielen in diesem Genre doch Geld verdienen. Sonst würden die erfolgsorientierten Gates-Mannen wohl kaum so viel investieren. Das sollte anderen, die das Genre immer wieder totsagen, zu denken geben...

Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	MechWarrior 4	Mechspiel	NEU	90%
4	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
5	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
6	Crimson Skies (deutsche Version)	Flugsimulation	12/00	88%
7	Mech Warrior 3	Mechspiel	7/99	88%
8	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
9	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
10	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
11	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
12	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
13	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
14	Starlancer (US-Fassung)	Weltraumspiel	6/00	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsch)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
18	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
19	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	Allegiance	Online-Weltraumspiel	6/00	83%
22	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
23	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	NEU	81%
24	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

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 4142
B-17 Flying Fortress146
Jetfighter 4177



Die Zukunft des Mechspiels

Mech Warrior 4



Schöner, spielbarer, spannender: Frisch poliert schlagen Fasas Battlemechs im vierten Teil der Battletech-Saga den exzellenten Vorgänger und kassieren eine Traumwertung.

Facts

- Battletech-Szenario
- 24 Missionen
- 21 Mechs
- 7 neue Mechs
- 56 Waffen- und Störsysteme

Unter dem Microsoft-Logo setzt das Zipper-Interactive-Team die erfolgreiche **Mech Warrior**-Reihe fort. Der Wechsel von Microprose scheint sich gelohnt zu haben: Nie sahen die Mechs schöner aus, nie waren die Landschaften detailreicher und die Missionen spannender als in **Mech Warrior 4: Vengeance**. Als letzter Spross eines Adelsgeschlechts kämpfen Sie um Ihre Heimatwelt, die vom Haus Steiner besetzt wurde.

Das Kreuz mit Steiner

Ian Dresari sinnt hasserfüllt auf Rache: Sein Vater, Herzog Eric,

wurde von eindringenden Steiner-Truppen hingerichtet. Nun scharft Ian ein kleines Häuflein Aufrechter um sich, mit denen er den Widerstand gegen die Besatzungsmacht organisiert. Einer der ersten Aufträge führt Ian (und damit Sie als sein Alter Ego) in die Nähe einer Radarstation. Um nicht zu früh aufzufallen, schalten Sie das Radar Ihres Mechs auf Passiv-Modus um und schleichen sich an die Basis heran. Im richtigen Moment jagen Sie ein paar Raketen in den Sendemast und hindern die Gegner dadurch, Hilfe zu rufen. Doch auch ohne feind-



liche Übermacht bekommen Sie im Kampf gegen heranrasende Hubschrauber, Panzer und Gegnermechs alle Hände voll

zu tun. Raketen und Energieschichten blitzen um Sie herum, während jede Menge getroffene Roboter in hell glühenden Explosionen effektiv vergehen.

Luxus-Gefechte

Die Schlachten mit Dutzenden von Einheiten und zig herum-surrenden Geschossen wirken selbst in der untersten Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln sehr plastisch und real. Ab 1024 mal 768 sehen Landschaft und Mechs noch mal so schön aus. Hauptverantwortlich für die stimmige Grafik sind die tollen Leuchteffekte. Die Strahlen der Energiewaffen unterscheiden sich deutlich in Form und Farbe; Raketen ziehen Rauchschweife hinter sich her, die Explosionen von Mechs und Gebäuden blenden Sie kurzzeitig. Bei Treffern in die Beine beginnen die Blechkameraden kräftig zu humpeln, waffenbesetzte Arme können Sie einzeln abschließen. Beine hingegen (anders als im Vorgänger **Mech Warrior 3**) nicht: Erleidet dieser Bereich zu viel Schaden, geht der komplette Mech einfach kaputt.



Rechts explodiert ein Treibstofflager und beschädigt den davor stehenden Mech. Der feuert gleichzeitig Raketen auf die Feinde in der Mitte.



Flammen und Rauch schlagen aus dem Cougar. Die rot markierten Bereiche in der Schadensanzeige unten links zeigen, wo er am stärksten beschädigt ist. Der Zustand Ihres eigenen Mechs ist rechts unten abzulesen.

Brillante Missionen

Bei den Missionen haben sich die Entwickler diesmal ganz besonders viel Mühe gegeben. Die Einsätze spielen sich erheblich actionreicher und können viel schneller erledigt werden als in Teil 3. Minutenlanges Wandern von Wegpunkt zu Wegpunkt ohne Ereignisse gibt es nicht mehr. Zu Beginn stimmt Sie

eine in der Spielgrafik gehaltene Zwischensequenz auf den Auftrag ein. Unterwegs halten Sie Funksprüche auf dem Laufenden, wenn sich zum Beispiel Einsatzziele ändern oder neue Gegner auftauchen. Das passiert häufiger als früher.

Wahl der Waffen

Wenn man mal vom einfachsten Schwierigkeitsgrad absieht, soll-

ten Sie in jedem Einsatz sehr überlegt vorgehen. Aus der Entfernung nehmen Sie via Lupenfunktion die Gegner schon ins Visier, wenn die Sie noch nicht bemerkt haben. Je nach gewähltem Waffenequipment greifen Sie mit Langstreckenraketen und Mörsern an oder überraschen den Feind durch eine schnelle Attacke mit massivem Energie-

Martin Deppe



Tolle Trampler

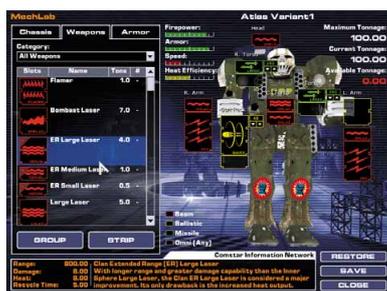
Jetzt ist Weihnachten endgültig im Eimer: Statt unterm Baum werde ich im Mech-Cockpit sitzen. Schuld daran sind die erstklassig inszenierten Gefechte. Da wird mein

Riesen-Trampeltier von einer Schar winziger Jeeps und Helikopter beharkt, während ich verzweifelt den Rücken eines Mad Cats bestreife. Oder ich knipse mit Zoomfunktion und Langstreckenraketen Abwehrtürme aus, immer die feindlichen Patrouillen im Nacken. Lediglich die Statisten-Infanterie finde ich mau – die sollte in Mech Warrior 5 endlich auch angreifen können.

Nähe von Tankern oder Treibstoffdepots können Sie auch durch indirekte Schäden ausschalten, indem Sie die jeweiligen LKWs oder Lager aus der Entfernung mit einem gezielten Schuss in die Luft jagen. Ganz besonders fies ist der Einsatz von Markierungs-Bojen, so genannter Beacons. Befestigen Sie eine davon an einem Gegner, zieht er für kurze Zeit alle in der Nähe umherschwirrenden Raketen an.

Mech im Eigenbau

Zwischen den Missionen dürfen Sie sich aus erbeuteten Kampfmaschinen und Waffen Roboter zusammenbasteln. Insgesamt 21 Mechs (davon sieben neue,



Das Mechlab ist ein wenig unübersichtlich geraten.



Die Strahlen der verschiedenen Energiewaffen leuchten in allen möglichen Formen und Farben.

Technik-Check

Mech Warrior 4 läuft nur unter Direct3D und setzt DirectX 8 voraus. Für ein halbwegs flüssiges Spielvergnügen sollte mindestens ein Pentium II/300 mit 64 MByte RAM in Ihrem PC stecken.

Festplatte/RAM

Die Vollinstallation braucht knapp über ein Gigabyte. Mit der Teilinstallation (480 MByte) lässt sich aber genauso gut spielen, nur das Laden der Einsätze von CD dauert dann etwas länger. Mech Warrior 4 benutzt bei 64 MByte RAM intensiv die Windows-Auslagerungsdatei, was das Spiel manchmal ins Stocken bringt. Mit 128 MByte tritt dieser Effekt seltener auf. Mit noch mehr RAM läuft das Spiel klaglos.

Tuning-Tipps

- TIPP 1:** Die fünf globalen Einstellstufen sind gut für eine grobe Vorauswahl zu benutzen. Stellen Sie zuerst alle Textur-Details auf »Low Details«, und schalten Sie diese stufenweise wieder zu, solange dabei noch eine befriedigende Leistung erreicht wird.
- TIPP 2:** Reduzieren Sie die Auflösung. Selbst mit notfalls nur 640 mal 480 sieht Mech Warrior 4 immer noch sehr gut aus.
- TIPP 3:** Mit 64 MByte Speicher sind die Tuning-Maßnahmen stark eingeschränkt. Damit sollten Sie die globale Einstellung auf »Slow PC« setzen. Eine RAM-Erweiterung bringt spürbar mehr Leistung.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Mick Schnelle



Fast perfekt

Von allen bislang erschienenen Mech-Warrior-Spielen ist Teil 4 der mit Abstand beste. Grafisch kann man das auch erwarten. Aber auch spielerisch setzt Mech

Warrior 4 neue Maßstäbe: Die Einsätze bleiben selbst beim x-ten Mal noch motivierend und herausfordernd. Durch die unzähligen Möglichkeiten, die Roboter neu zu konfigurieren, kann man immer unter neuen Taktiken an die Missionen herangehen. Mit wie vielen Mechs soll ich losziehen? Besetze ich den Bergrücken und greife anschließend mit Fernwaffen an?

Hinterhältige Gegner

Schade nur, dass das Schadensmodell etwas weniger detailliert ist als beim Vorgänger. Wer die Beine des Gegners zerstört, hat den ganzen Mech erlegt. Doch das wird durch die viel höhere Feind-KI wieder ausgeglichen. So täuschen sie die Flucht vor, nur um von hinten erneut zuzuschlagen. Mech Warrior 4 hat mich mit der fantastischen Spielbarkeit und der erstklassigen Grafik vollauf begeistert. Folgen Sie Ian in den Kampf – Sie werden es nicht bereuen.

darunter der sprungstarke Mad Cat Mark II oder der Allrounder Uziel) und 56 Waffen- und Stör-systeme nebst diverser Panze-rungen stehen Ihnen zur Verfü-gung. Das Arsenal reicht vom einfachen Laser über Raketen jeder Reichweite bis hin zu dicken Mörsern. Jeder Roboter kann nur im begrenzten Maß mit Waffen bestückt werden. Außerdem dürfen Sie diesmal nicht jedes System an jede beliebige Stelle mon-tieren. Einige sind Raketen vor-behalten, während andere nur Strahlenwaffen aufnehmen kön-nen. Jede Aktion Ihres Mechs er-zeugt Wärme. Läuft der Kampf-roboter heiß, droht ihm die Not-abschaltung. Ignorieren Sie die, kann der Blechkamerad auch Körperteil-weise explodieren.

Hitzestau im Wüstensand

Insgesamt erwarten Sie 24 Mis-sionen, die in sechs Landschafts-typen angesiedelt sind. Ihre ers-



Jede Mission wird von einer Zwischensequenz in der Spielgrafik eingeleitet. Hier landet ein **Transporterschiff**, das Sie im folgenden Einsatz verteidigen müssen.

ten Lorbeeren ernten Sie in Schnee und Eis, später erschwert die sengende Wüstenhitze eine Wärmeabfuhr der Waffensysteme. Genau das Gegenteil passiert, wenn Sie sich in die Flussläufe der Sümpfe stellen, wo das Wasser die Wärmetauscher kühlt. Die letzten Gefechte ereignen sich mitten in der Innen-stadt von Ians Geburtsort.

Wer sich nicht durch die Kam-pagne vorarbeiten will, kann je-de Mission auch einzeln anwäh-len. Einzige Ausnahme: der Schlusseinsatz, in dem Ian seine Schwester retten muss. Die-sen erreichen Sie erst, wenn Sie die Kampagne komplett gelöst haben. Drei Schwierigkeitsgrade, abschaltbares Hitzemanagement, optionale Unverwund-barkeit und unendliche Munition machen **Mech Warrior 4** auch für Einsteiger interessant.

Die höchste Spielstufe fordert dagegen auch Veteranen.

Zusätzlich hat Microsoft **Mech Warrior 4** einige Mehrspieler-modi spendiert. Neben Death-match-Partien können Sie auch in Teams gegeneinander losle-

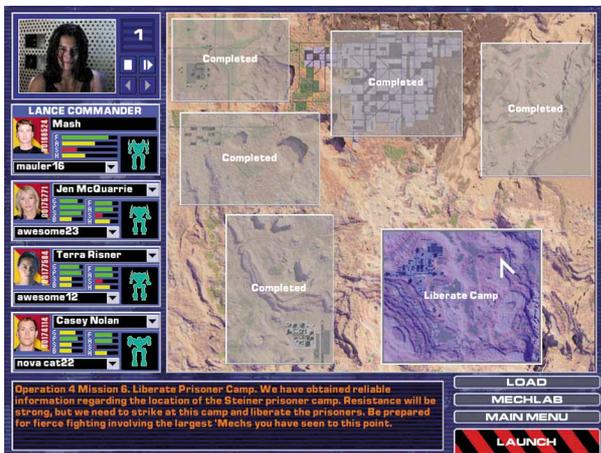


Im **Wasser** wird die Waffenhitze besser abgeführt. Dadurch können Sie häufiger auf das **Schiff** feuern.

gen. Bis zu 16 willige Piloten dürfen an einem Match teilnehmen. Bots übernehmen auf Wunsch fehlende Spieler. **MIC**



Mit der **Zoomfunktion** halten Sie auch weit entfernte Feinde im Visier.



Teamkameraden und Berater melden sich zwischen den Einsätzen in Minivideos.

Mech Warrior 4 Vengeance

Genre: Mechspiel **Preis:** ca. 100 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis **Hersteller:** Microsoft
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Festplatte:** ca. 480 bis 1.000 MByte
Multiplayer: 2 (ser.), 16 (LAN), 16 (www) **Spieler:** Zwei pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/700
64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	192 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

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



Besser als jedes andere Mechspiel auf PC oder Konsole.

Festung mit Flügeln

B-17 Flying Fortress

Die letzte Mission von Microprose: Entkommen Sie als Bomberkommandant Flak und Jägern, und bringen Sie Ihre Crew sicher wieder nach Hause.

Mit *B-17 Flying Fortress* verabschiedet sich Microprose still und leise vom Simulationgenre. Doch nicht ohne eine echte Neuerung zu präsentieren: Als Bomberkommandant im Zweiten Weltkrieg können Sie erstmals Ihrer Crew bei der Arbeit zusehen und den Jungs in Echtzeit Befehle erteilen.

Kampf in eisiger Höhe

Gleichmäßig brummen die Motoren, während unser Bomberverband den englischen Ka-

nal überquert. Ziel ist eine Fabrikanlage bei Braunschweig. Plötzlich gibt der Funker Alarm. Eine deutsche Jägerstaffel ist gesichtet worden. Per Knopfdruck schwingen wir uns in die P-38 und nehmen die Angreifer ins Visier. Doch die sind schon gefährlich nah an den Bombern. Unsere Schützen feuern wie wild, als ein B-17-Pilot getroffen wird. Schnell schicken wir ihm den gerade arbeitslosen Funker zu Hilfe. Da setzt massives Flakfeuer ein...

Teammanagement

Wer mag, kann über Dutzende Schalter jeden der vier Motoren per Hand starten, Funkbefehle bestätigen und die Bomben höchstpersönlich ins Ziel lenken. Oder Sie übergeben diese Aufgaben Ihrer virtuellen Crew und beobachten das Team bei der Arbeit. Per Mausklick lassen Sie die Jungs verwundete Kameraden versorgen, Positionen tauschen und im Notfall per Fallschirm aussteigen. Passiert nicht viel an Bord oder nähern sich Gegner, können Sie sich jederzeit in die Geleitschutzjäger schwingen. Überflüssigerweise klappt das sogar mit den deutschen Jägern.

Realistischer Luftraum

Grafisch ist es den Entwicklern gelungen, den Luftraum über Europa realistisch aussehen zu lassen. Die halbtransparenten Wolkentexturen erzeugen ein gutes Gefühl für die Flughöhe. Felder und Wälder wirken aus der Höhe fast wie echt. Nur beim Tiefergehen verliert die Grafik ein wenig, denn Objekte sind spärlich gesät. Dafür sehen die Flugzeuge und Crewmitglieder wirklich toll aus. Vor-



Ein gegnerischer Jägerverband greift unsere Bomberstaffel kurz vor dem Ziel an.

allem die Animationen der Figuren sind sehr schön.

Wenn Ihnen der Job als Bomber-Kommandeur nicht ausreicht, können Sie sich zum Staffelchef befördern lassen. Dann dürfen Sie selber Einsätze entwerfen und während der Missionen zwischen allen verfügbaren Geschwader-Bombern hin- und herschalten. **MIC**



Dichter Wolkendunst erschwert die Zielpeltung.



Der Funker kümmert sich um den verwundeten Kameraden.

Mick Schnelle



Viel Arbeit – viel Spiel

Das Negative vorweg: B-17 macht Ihnen den Einstieg nicht leicht. Doch hinter dem Tastaturdschungel und dem umständlich geschriebenen

Handbuch verbirgt sich ein interessantes Spiel, das mit der Zeit immer mehr Spaß macht. Wer sich um jede Station kümmern will, muss aber einiges an Einarbeitungswillen mitbringen. Zudem ist die Steuerung nicht immer logisch. Doch wenn Sie sich einmal in einer Luftschlacht mit Jägerattacken und Flakbeschuss befinden und unter Zeitdruck die Bomben ins Ziel bringen müssen, ist die Einstiegsmühsal schnell vergessen. Die virtuelle Crew ist das i-Tüpfelchen und sorgt für viel Flair. B-17-Fans sollten sich den Genre-Abschied von Microprose daher auf gar keinen Fall entgehen lassen.

B-17 Flying Fortress

Genre: Flugsimulation **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Microprose
Sprache: Deutsch **Festplatte:** ca. 700 MByte
Multiplayer: nicht vorhanden **Spieler:** Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium III/500	Pentium III/700
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Befriedigend
Spieltiefe	_____	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Atmosphärische, komplexe Bombersimulation.



Jetfighter 4

Kampf den bösen Kommunisten.

Manchen Entwicklerteams ist auch keine Hintergrundstory zu dumm. In Mission Studios' Flugsimulation **Jetfighter 4** hat es eine unheilige Allianz aus Russen, Chinesen, Nordkoreanern und Inter-

nethackern (!) auf die Vereinigten Staaten abgesehen. Während die Mächte des Bösen an der kalifornischen Küste landen, befinden Sie sich mit Ihrem Geschwaderkollegen bereits in der Luft, um dem kommunistischen Treiben Einhalt zu gebieten. Im Cockpit von F-14, F/A-18 und F-22 nehmen Sie mit dem gängigen Raketen- und Bombenequipment gegenrissige Konvois, Basen, Flughäfen und Flieger ins Visier.

Die Grafik gleicht sehr stark der vorletzten Version von Microsofts **Flight Simulator**. Mit dem Unterschied, dass nur die Innenstadt von San Francisco einigermaßen detailliert wirkt. Der Rest sieht nach einkopierter Fototapete aus. Dafür brauchen Sie nur wenige Tastaturbefehle beherrschen, um Ihre Maschine effektiv gegen die Invasoren einzusetzen. **MTC**



Bayarea voraus: Die kleinen **Rauchwölkchen** stammen von Raketenab-schüssen.

Mick Schnelle

Luftkampf für Gelegenheitspiloten

Jetfighter 4 ist wie seine Vorgänger ganz klar auf Gelegenheitspiloten ausgelegt. Die haben auch schnell Erfolgserlebnisse. Allerdings sind die Missionen statisch und geskriptet – unvorhergesehene Ereignisse gibt es nicht. Außerdem ist spätestens nach der Hälfte der Einsätze die Luft raus, ab dann passiert nicht viel Neues.

Wenn Sie auf der Suche nach einem problemlosen Einstieg ins Flugsimulationsgenre sind, wird Ihnen das unkomplizierte Jetfighter 4 dennoch eine Weile Spaß machen. Alle anderen greifen lieber zu F-22 ADF oder Falcon 4.

Jetfighter 4

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (ser.), 16 (LAN), 16 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Mission Studios

Festplatte: Ca. 1 GByte

Spieler: Einer pro Original

Pentium II/300
 32 MByte RAM, 4fach CD
 3D-Karte

Pentium II/400
 64 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Pentium II/600
 128 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Durchschnittsflieger von der Stange.

