

Simulationen

Michael Schnelle



Nascar-Wahn

Als Mitglied der Hasbro-Gruppe will Microprose in Zukunft auf die Entwicklung von Flugsimulationen verzichten. Das bedeutet, daß sich einer der traditionsreichsten Simulationsproduzenten vom Genre verabschiedet. Gleichzeitig kauft derselbe Konzern die sündhaft teuren Namensrechte von gleich 29 Nascar-Fahrern, um damit mehrere Rennspiele um die langweiligen, in den Vereinigten Staaten aber sehr beliebten Kreisfahrten zu entwickeln.

Aus deutscher Sicht ist dieses Verhalten schwer verständlich, da sich eine Edel-Simulation wie **Falcon 4.0** hierzulande gut verkauft hat. Wenn schon Rennspiele speziell für Amerika gemacht werden, warum dann nicht auch Simulationen für Europa? Immerhin, **B-17** und **Gunship 3** werden nicht wegrationalisiert. Vielleicht stimmen deren Verkaufszahlen Microprose noch um. Zu hoffen wär's...



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«
[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

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 Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
8	USAF	Flugsimulation	1/2000	87%
9	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
10	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
11	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
12	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
13	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
14	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
17	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
18	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
19	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

MechWarrior 3 Addon	116
Hangsim	117

Knallhartes VerMECHtnis

MechWarrior 3

Die Missions-CD *Pirate's Moon* fordert selbst gestandene Profis.



Viele Missionen spielen bei Nacht. Dabei kommen **Scheinwerfer** zum Einsatz.

Mit *MechWarrior 3* definierte Microprose vor rund einem dreiviertel Jahr das Genre der Mechspiele

neu. Edelgrafik und eine fast perfekte Steuerung machten die Mech-Metzeleien zum reinen Vergnügen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad war relativ niedrig angesetzt. Deutlich härtere Kaliber fährt das Addon *Pirate's Moon* auf. Zwei Kampagnen, die Ihnen alles abverlangen, versetzen Sie in den Kampf gegen Techno-Freibeuter.

Der Mech im Mond

Der kleine Mond, auf dem Ihre Mechlanze stationiert ist, wäre ein völlig uninteressanter Ort, gäbe es dort nicht wertvolle Erze. Genau auf die hat es ein Piratenclan abgesehen, der immer wieder die Minen überfällt. Deshalb wurden Sie und Ihr Team dort abgesetzt, um mit Hilfe von Innere-Sphären-Mechs den Rabauken Einhalt zu gebieten. Doch spätestens, wenn Sie

das erste Gefecht gegen perfekt geschulte Elitepiloten bestreiten müssen, werden Sie feststellen, daß hinter den feindlichen Übergriffen erheblich mehr steckt.

Verräterisches Licht

Die meisten der rund 20 Missionen spielen in der Dämmerung oder bei Nacht, weshalb Sie auf eine der wichtigsten Neuerungen im Spiel gleich zu Beginn stoßen. Denn jeder Mech kann nun Scheinwerfer einschalten und so das nähere Umfeld beleuchten. So erkennen Sie gegnerische Kampfroboter schon in der Entfernung am Lichtschein. Doch Vorsicht: Auch Sie werden durch die dicken Halogenlampen erheblich früher als sonst entdeckt.

Nur als Import

Microprose wird die Missions-CD von *MechWarrior 3* in Deutschland nicht offiziell anbieten. Deshalb ist sie nur bei Importhändlern erhältlich. Glücklicherweise läuft das Addon auch mit dem deutschen Hauptprogramm.



Der **Treibstofftank** explodiert beim ersten Treffer.

Lediglich die Windows-Tastaturbelegung müssen Sie unter »Systemsteuerung/Tastatur/Sprache« für die Dauer des Spiels auf »Englisch (USA)« umstellen. **MIC**

Mick Schnelle



Schön schwer

Puh, war das ein hartes Stück Arbeit, mich durch die 20 Zusatzmissionen zu spielen. Der Feldzug auf *Pirate's*

Moon ist wirklich nichts für Anfänger. Schon die ersten Einsätze verlangen einem alles ab. Trotz des ultraharten Schwierigkeitsgrads macht auch die Missions-CD mächtig viel Spaß. Das liegt vor allem an der gewohnt brillanten Steuerung. Daneben gefallen mir auch die neuen optischen Schmankerl, wie die von Armen und Beinen der Mechs wegspritzende Panzerung. *Pirate's Moon* ist genau das Richtige für all diejenigen, denen *MechWarrior 3* viel zu leicht war. Denn am Addon werden Sie garantiert eine Weile zu knabbern haben.

MechWarrior 3: Pirate's Moon

Genre: Mechspiel-Addon	Preis: ca. 60 Mark
Anspruch: Profis	Hersteller: Microprose
Sprache: Englisch	Festplatte: ca. 160 MByte
Multiplayer: 2(ser.), 8(LAN), 8 (www)	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 166	Pentium II/266	Pentium II/400
16 MByte RAM, 4fach-CD	32 MByte RAM, 6fach-CD	32 MByte RAM, 8fach-CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut



Gelungene, schwere Mech-Verstärkung.

Hangsim

Segelflug ins Reich der Träume.

Stellen Sie sich vor, Sie schweben in einem Flugdrachen bei schönstem Wetter über einem idyllischen Bergdörfchen. Ein Traum? Im echten Leben vielleicht,

in **Hangsim** bleibt von der Faszination des Segelflugs nicht viel übrig. Das liegt weniger an der sehr schönen Landschaftsgrafik im Postkartenlook. Auch die Steuerung der Hang- und Paraglider und der beiden Segelflieger ist gut umgesetzt. Nur passiert beim gemächlichen Schweben gen Boden absolut gar nichts. Das haben auch die Entwickler gemerkt und flugs noch einen Ballermodus geschaffen, in dem Sie mit Raketen auf harmlose Mitflieger schießen. Doch spätestens nach zwei Minuten haben Sie alle Konkurrenten vom Himmel geholt. Lediglich die Wettflüge gegen die Computergleiter machen kurzzeitig etwas Spaß. **MIC**



Schön und langweilig: Mit dem **Paraglider** gleiten Sie ins Tal.

Mick Schnelle

Gute Einschlafhilfe

Technisch kann man Hangsim wirklich keine Vorwürfe machen: Die Grafik sieht gut aus und ist schnell. Viel besser läßt sich das gemächliche Gleiten nicht auf PCs umsetzen. Doch was nützt mir realistische Flugphysik, wenn ich spätestens nach einer halben Stunde das Gähnen nicht mehr unterdrücken kann? Beschaulicher, wenn auch schöner Bildschirmschoner ist das Stichwort, das Hangsim am besten charakterisiert.

Hangsim

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

Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Wilco Publishing
Festplatte: ca. 190 MByte
Spieler: Einer

Pentium 200 MMX
 32 MByte RAM, 2fach CD
 3D-Karte

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

Pentium II/400
 64 MByte RAM, 4fach CD
 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Mangelhaft
Multiplayer		Nicht vorhanden



Beschauliche Paraglider-Simulation.