

Simulationen

Michael Schnelle



Im Namen des Erfolgs

Brauchen erfolgreiche Spiele einen bekannten Namen? Wenn man sich das Simulations-Highlight dieses Monats ansieht, ist man versucht, »ja« zu sagen. Mit George Lucas' **Star Wars**-Imperium im Rücken braucht **X-Wing Alliance** nicht um Aufmerksamkeit zu bangen. Verkaufsfördernd ist ein eingeführter Name auf jeden Fall, doch Flops wie **Top Gun 2** beweisen, daß eine Filmlizenz noch lange kein Erfolgsgarant ist.

Warum Sierra freiwillig auf den eingeführten Titel **Earthsiege** verzichtet und ihr neues Mechspiel **Starsiege** nennt, bleibt eines der großen Marketing-Geheimnisse. Die direkten Konkurrenten **MechWarrior 3** und **Heavy Gear 2** lassen sich den Namensbonus nicht entgehen. Wer die Nase vorn hat, entscheiden Sie als Käufer. Möge die Macht mit dem besseren Spiel sein.



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	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	NEU	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
6	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
7	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
8	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
9	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
10	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
11	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
12	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
13	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
14	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
15	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
16	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
17	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
18	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
19	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
20	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
21	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
22	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
23	Starsiege	Mechspiel	NEU	78%
24	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
25	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%

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

Inhalt

Tests

X-Wing Alliance78
 Technik-Check82
 Starsiege140
 F-16 Aggressor143

Stahlkrieg im Solsystem

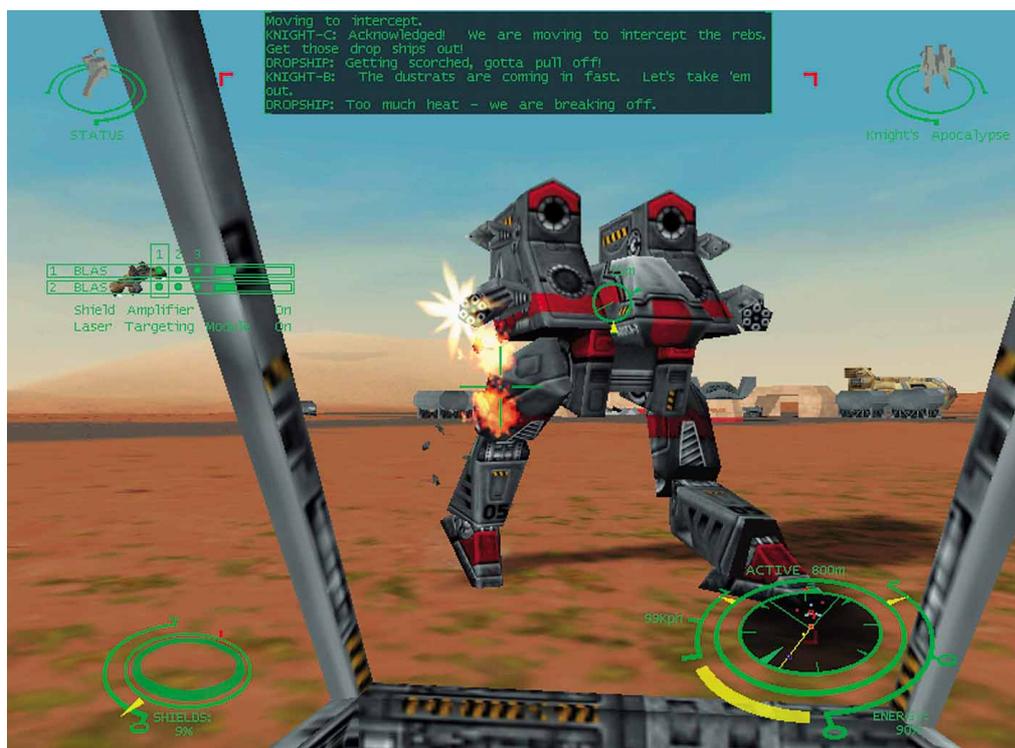
Starsiege

In dicken Mechs mit unzähligen Ausstattungsvarianten streiten Sie bei Earthsiege 3 entweder für die Menschheit oder die fiesen Cybrids.

Das stählerne Ungetüm stampft ins Kampfgetümmel und eröffnet die diesjährige Saison der Mechspiele: Sierra schickt **Starsiege** ins Rennen um die Gunst blechverliebter Computerkrieger. Die Konkurrenten

stehen bereits in den Startlöchern, **Heavy Gear 2** und vor allem **MechWarrior 3** folgen voraussichtlich in ein bis zwei Monaten. Im starken Umfeld hat es **Starsiege** am

schwierigsten. Während die anderen Programme auf fertige Szenarios mit eingeschworener Fangemeinde zurückgreifen, mußten die Entwickler von Sierra ihren Blechkriegern ein eigenes Universum errichten. Das geschah schon vor längerer



Details in Massen: Bei den hochgerüsteten **Hercs** bewegen sich die Waffen mit der Blickrichtung.

Zeit, denn auch ohne Zahl im Titel ist **Starsiege** der Nachfolger von **Earthsiege 2**. Teile der Rahmenhandlung

und die Mehrzahl der Mech-Modelle haben die Designer von diesem übernommen.

Alte Feinde

Schauplatz ist unser Sonnensystem. An dessen Rand hatte sich in **Earthsiege 2** der böse Supercomputer Prometheus verzogen. Trotz dieses Quasi-Exils herrscht Krieg im All. In den ersten Einsätzen kämpfen Sie als Rebell gegen Erdentruppen. An der Spitze der beiden Heere stehen zwei verfeindete Brüder, die aber bald ganz andere Probleme haben: Prometheus reaktiviert die Cybrids. Um den

grimmigen Androiden Paroli bieten zu können, verbünden sich die Brüder. Im Spiel durchleben Sie zwei Kampagnen. Die Hälfte der Einsätze kämpfen Sie auf Seiten der Menschen, die andere auf Seiten der Aggressoren.

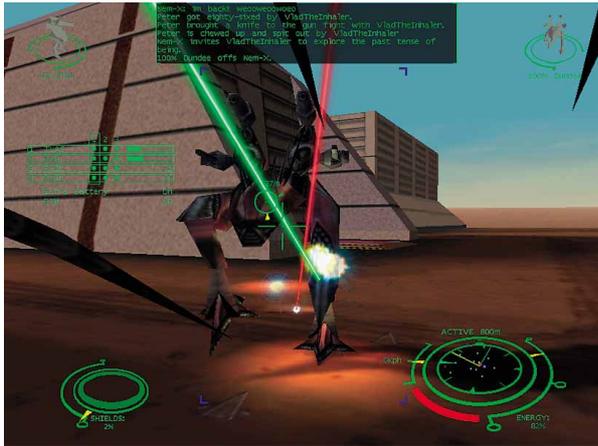
Das Programm bietet so ziemlich jede Art von Mission, die Spieledesignern bislang eingefallen ist: Sie verteidigen Ihre Heimatbasis, schalten feindliche Stationen aus oder geleiten Transporte zum Ziel. Normalerweise landen Sie an einem ruhigen Plätzchen, kämpfen sich von Navigationspunkt zu Naviga-



Außenkameras zeigen unseren Herc beim **Eskortieren** eines Transports.

Facts

- 2 Kampagnen
- 35 Missionen
- 9 Geländetypen
- 34 Kampfvehikel
- 38 Waffen
- 111 Komponenten
- 24 Mehrspieler-Levels



Im außerirdischen Cybrid-Herc ragen dekorative **Stacheln** ins Cockpit.



Manchmal machen Sie auch wenig detaillierte **Innenräume** unsicher.

tionsspunkt und erledigen alle Gegner in Reichweite. Die Einsätze sind verhältnismäßig kurz, mit plötzlichen Wendungen oder langwierigen Aufträgen bekommen Sie es nur vereinzelt zu tun. Anders als in **Heavy Gear** wird die Hintergrundstory kaum während der Missionen, sondern hauptsächlich in 3D-Zwischensequenzen oder in Einsatzbesprechungen weitergesponnen.

Rüstige Roboter

Die stählernen Ungetüme in **Starsiege** heißen Hercs. Das

sind vier bis zehn Meter hohe, auf Kampfeinsätze zugeschnittene Roboter. Der Pilot sitzt in einer Kanzel über mächtigen Eisenschenkeln. Sie kämpfen sich in 24 unterschiedlichen Hercs durchs Spiel, wahlweise können Sie auch mit einer Handvoll Kettenfahrzeuge durchs Gelände rumpeln. In welches Gefährt Sie klettern, entscheiden Sie jeweils vor Missionsbeginn. Anfangs stehen nur harmlose Maschinen wie der schnelle Goad-Aufklärer bereit, später finden Sie immer mehr Hercs im Depot und stiefeln schließ-

lich im schweren Olympian an die Front. Die Kriegsmaschinen von Menschen und Cybrids unterscheiden sich nur im Äußeren, für jeden Roboter findet sich im Feindeslager das beinahe identische Gegenstück. Erdlinge tragen markant-eckiges Blech, die Cybrids bevorzugen einen rundlichen, organisch wirkenden Insekten-Look.

Um den richtigen Herc auszuwählen, vergleichen Sie die Kampfkraft per »Combat Value«. Diesen Kennwert berechnet das Programm aus den Basiswerten des jeweili-

gen Stahlvehikels, aus seiner Zusatzausrüstung und den Waffensystemen. Ein Goad hat in etwa 8.000 Punkte – verglichen mit den knapp 14.000 des Olympian ein

Peter Steinlechner



Actionspiel im Mechgewand

Stahlkrieger mit einem Faible für deftige Action können

schon mal die Triebwerke warmlaufen lassen. Starsiege ist das Mechspiel für alle, denen knallige Explosionen und heiße Gefechte wichtiger sind als punktgenauer Realismus oder ausgefuchste Taktiken. Wer vor allem kämpfen will, kommt hier voll auf seine Kosten. Die Landschaften könnten ein paar Details mehr vertragen, aber dafür ist die Sicht fast unbeschränkt.

Tuning für Einsteiger

Ein Mechspiel lebt davon, daß man sich im Spielverlauf seinen eigenen Blechkameras basteln kann. Bei Starsiege gibt's zwar massenhaft Tuning-Teile, aber die unterscheiden sich kaum voneinander. Da probiere ich nicht groß mit den 15 Lasern herum, sondern schiele auf die Kampfkraft-Kennzahl. Für Einsteiger geht das in Ordnung, Profis fühlen sich unterfordert. Das gilt auch für die Missionen: Die Entwickler haben praktisch keine Feind-Freund-Konstellation ausgelassen und bieten in soweit mächtig Abwechslung. Aber richtig gepackt haben mich nur wenige Aufträge – es gibt deutlich mehr Masse als Klasse.



Freie Sicht bis zum **Horizont** – allerdings haben Sie bei der Verteidigung Ihrer **Station** ganz andere Probleme.



Ihr Kollege hat von den gegnerischen Aliens nur qualmendes **Alteisen** übriggelassen.

Klacks. Meist können Sie sich auf den »Combat Value« verlassen. Nur in wenigen Missionen bringt es Vorteile, diese Zahl zu ignorieren und beispielsweise den schnellsten Sprinter herauszusuchen.

Tuning ohne Grenzen

Ohne ordentliche Ausrüstung fliegt Ihnen schnell Altmittel um die Ohren. Damit das

nicht passiert, dürfen Sie fleißig schrauben und feilen. Das Angebot ist gewaltig: Es gibt zum Beispiel 18 Arten von Sensoren und 16 Energieschilde. Daneben müssen Sie sich für das passende Stromaggregat entscheiden und beim Motor das optimale Verhältnis von Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit berücksichtigen. Einige Tuningteile verbessern den Schutz allgemein, andere erfüllen Spezialaufgaben. So sichern Sie sich mit Crystaluminum-Außenpanzerung nur gegen Strahlenwaffen. Noch umfangreicher ist das Arsenal an Kampfgeräten. Unzählige Energiekanonen, Waffen mit ballistischer Munition (stark, aber begrenzte Vorräte) sowie mehrere Arten von Raketen sorgen für Pseudo-Komplexität im Ausstattungsmenü. Allerdings sind die Unterschiede zwischen den Modellen oft sehr gering. Zusätzlich lassen sich den meisten Stahlboliden ein oder zwei besondere Equipmentteile verpassen. Damit machen Sie sich auf Knopfdruck fast ganz unsichtbar, stören feindliche Sensoren oder laden verbrauchte Schilde wieder auf.

Mick Schnelle



Viel Action

Starsiege ist für mich der Fastfood-Snack für den kleinen Roboterkampf zwischendurch. Ja, die Grafik ist recht hübsch, und die Ent-

wickler haben an alle wichtigen Features gedacht. Doch an die Atmosphäre der MechWarrior-Spiele kommen Sierras Blechkämpfen einfach nicht heran.

Außerdem kann ich nicht präzise genug auf einzelne Körperbereiche der Gegner zielen, um diese punktgenau auszuschalten. Dafür sind die Gefechte angenehm flott und ohne längeres Handbuchstudium gewinnbar. Einsteiger werden durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad auf Ihre Kosten kommen. Mech-Fans, die nach MechWarrior 3 oder Heavy Gear 2 lechzen, dient Starsiege bestenfalls als kurzweiliger Zeitvertreib.

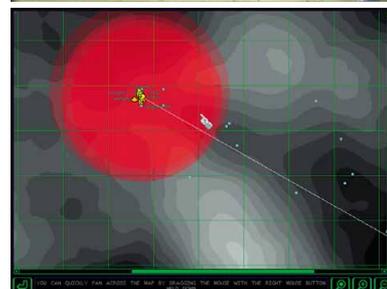
Kampf im Quartett

Die Kampagnen bieten nur einen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem können Sie sich den Heldenalltag gehörig erleichtern. Dazu laden Sie bis zu drei computergesteuerte Piloten ein, mit in den Kampf zu ziehen. Den Begleitern erteilen Sie per Menü einfache Befehle: »Greife mein Ziel an«, »Warte hier« oder »Stürze dich auf den nächstbesten Feind«. Die Kumpane arbeiten sehr effektiv. Je mehr Gefährten Sie haben, desto aufwendiger fällt jedoch das Herc-Tuning aus. Keiner der anderen Piloten kümmert sich selbständig um sein Vehikel, diese Arbeit überlassen sie Ihnen. Wenn Sie vergessen, sein defektes Geschütz zu erneuern, geht Ihr Untergebener schlimmstenfalls ohne Waffe ins Gefecht.

Blech im Internet

Grafisch bewegt sich der Roboterreigen auf der Höhe der Zeit. Hercs und Landschaftsgrafik überzeugen mit überdurchschnittlich detaillierten Texturen. Die Umgebung gestattet weitere Sicht als vergleichbare Programme, allerdings fehlen auf den Planeten Felsbrocken oder Krater fast völlig. Das Programm

unterstützt alle Arten von Eingabegeräten, inklusive Force-Feedback-Joysticks. Vorgegeben ist eine Kombination aus Keyboard und Maus: Per Tastatur lenken Sie die Hercs in jede gewünschte Richtung, mit dem Nager visieren Sie Ziele an und drehen den Tor-



Tuning-Menü und Übersichtskarte sind keine optischen Glanzlichter.

so. Das Programm bietet ähnlich umfangreiche Multiplayer-Modi wie der Online-Actionbruder Tribes. Sie bekriegen bis zu 20 andere Stahlkämpfer wahlweise im Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Modus. **PS**

→ www.starsiegeplayers.com

Starsiege

Genre: Mechspiel **Hersteller:** Sierra
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 300 MByte

Spieler: Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Routiniertes Mechspiel für Ballerfreunde.

F-16 Aggressor

Bruchlandung trotz Werbehype.



Explosionen gehören noch zu den Highlights in der optischen Einöde.

Virgin hat mit Flugsimulationen einfach kein Glück. Floppte im letzten Jahr **Sabre Ace**, so erwischt es diesmal **F-16 Aggressor**. Getreu der Devise »Gute Idee

schlecht umgesetzt« klingt die Hintergrundstory um eine Spezialeinheit, die mit ihren F-16-Jets Drogenbarone rund um den Globus bekämpft, durchaus spannend. Wenn Sie sich, dadurch motiviert, ins Cockpit schwingen, um in vier Kampagnen à zehn Missionen Ihr Waffenarsenal auf Equipment aus russischen Restbeständen abzufeuern, landen Sie schnell wieder auf dem Boden der Tatsachen. Das Flugmodell paßt eher zu einem trägen Lenkdrachen, und die Missionen sind entweder viel zu leicht oder unspielbar schwer. Die nett gestaltete F-16 lenkt dabei nur kurz von der langweiligen, unbelebten 08/15-Landschaft ab. **MIC**

Mick Schnelle

Nur heiße Luft

Glauben Sie dem Werbetext auf der Packungsrückseite kein Wort. In F-16 Aggressor finden Sie weder »konkurrenzlos realistisches Flugverhalten«, noch handelt es sich um die »aufwendigste grafische Umsetzung der F-16«. Wen wundert's, daß die »spannenden« Missionen ziemlich uninspiriert sind. Fazit: Beim nächsten Mal sollte Virgin lieber ins Entwicklerteam statt in einen amoklaufenden Werbetexter investieren.

F-16 Aggressor

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium II/300
64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

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

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Ausreichend

Lahme Sim mit schwachem Flugmodell.

