

Stark, schwer und Schuhgröße 115

Heavy Gear 2

Langsam aber sicher stampfen Activisions Blechkämpfer ihrem Einsatz entgegen. Wir haben für Sie ein paar neue Infos recherchiert.



Drei Mechspiele werden diesen Winter um die Gunst der PC-Spieler buhlen. Eines haben sie alle gemeinsam: Sie steuern futuristische Kampfroboter und liefern

sich aus der Ich-Perspektive heiße Gefechte mit Panzern, Fliegern und anderen Blechkumpanen. Activisions **Heavy Gear 2** ist der actionreichste Vertreter des Trios. Weil

die Gears wesentlich kleiner als Battlemechs (**Mechwarrior 3**) und Hercs (**Starsiege**) sind, steuern sich die Blechkumpane fast schon wie in einem 3D-Actionspiel. Seit unserer Preview in der vorherigen Ausgabe hat sich nochmal einiges getan.

En Gardel!

Statt sich immer futuristischere Waffen einfallen zu lassen, gehen die Entwickler in Sachen Kampftechnik einen Schritt weiter. Sie sollen Ihren Gegnern nicht nur mit Autokanone und Raketenwerfer zusetzen, sondern auch mal in den Nahkampf übergehen. Dann prügeln Sie entweder wie ein überdimensionierter Boxer mit Faustschlägen auf den Kontrahenten ein oder fordern ihn zum Schwertduell. Diese Rangeleien sind allerdings mehr als Ergänzung zu den Feuergefechten gedacht und werden nur selten im Spiel auftauchen. Zum Beispiel dann, wenn Ihnen die Munition ausgeht oder Sie ein Gebäude erstürmen.

Tarnen, täuschen

Die nächste Neuerung ist zwar weniger spektakulär, hat aber größere Auswirkungen: Ihre Gears sollen ein realistisches Radarsystem besitzen, auf dessen Suchschirmen sich Ihre Gegner je nach Größe mehr oder weniger deutlich abzeichnen. Weil es Ihre Kommandoeinheit meistens mit einer vielfachen Übermacht zu tun bekommt, spielt Tarnung eine entscheidende Rolle. Um unentdeckt zu bleiben, können Sie das Terrain ausnutzen und sich etwa hinter einen Hügel ducken. Damit Sie selbst den Gegner finden, stehen zwei verschiedene Radareinstellungen zur Verfügung. Im aktiven Modus spürt das Suchgerät auch weit entfernte Feinde auf, allerdings verraten die Radarsignale Ihre Position. Der passive Modus bietet zwar Schutz vor Entdeckung, hat aber eine äußerst beschränkte Reichweite. Letztere Einstellung empfiehlt sich beispielsweise, wenn Sie unerkannt einer Patrouille zu ihrem geheimen Stützpunkt folgen. **RS**



Mit gezogenem **Katana** erwartet Sie ein feindlicher Gear in der Wüsten-Arena.



Die farbenprächtigen **Explosionen** zählen zu den eindrucksvollsten Features der neuen Grafikengine von Heavy Gear 2.

Heavy Gear 2

Genre: Mechspiel Hersteller: Activision
Termin: November '98 Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Heavy Gear 2 kann dank eigener Ideen wie Weltraumgefechten und Schwertkämpfen gegen die Konkurrenz von Mechwarrior & Co. bestehen.«