

Per HERC durch die Galaxis

Earthsiege 3

Die HERCS kehren zurück! Mit State-of-the-Art-Grafik bringen sie bald auch Hightech-PCs ins Schwitzen.



Was sieht aus wie ein Mech, ballert wie ein Mech und ist ebenso schwer wie ein Mech – hat aber keine Battletech-Lizenz? Läßt man mal Activisions **Heavy Gear** beiseite, kann es sich nur um die HERCs aus Sierras **Earthsiege**-Reihe handeln. Frisch

von Terra aus einen Krieg gegen die Erdkolonien. Darauf haben die Cybrids, seine ehemaligen Robot-Schergen, nur gewartet. Überraschend greifen sie die geschwächte Erde an. Mit dieser Story im Hintergrund schwingen Sie sich auf Seiten der Erdlinge oder

leuchtungseffekten verwaltet das neue System nun die gesamte Landschaft an einem Stück. Das bedeutet, daß Sie künftig eines der zahlreichen Gebäude betreten können, ohne daß die Grafik dabei umschaltet. Dadurch ist es möglich, Häuser zu erstürmen und den Kampf von innen heraus auch mit den draußen zurückgebliebenen Gegnern weiterzuführen.

Spaß mit der Schwerkraft

Spielerisch gibt's ebenfalls viele Neuerungen. So werden die unterschiedlichen Schwerkraft-Verhältnisse auf den einzelnen Planeten korrekt simuliert. Die Anziehungs-



Dank **neuer Engine** gibt's wunderschöne HERCs (und ein paar Schneeflocken) zu bestaunen.

poliert und jüngst mit dem neuen Namen **Starsiege** versehen, wird Teil 3 der Saga gerade im Hangar der Sierra-Tochter Dynamix zusammengeschrubt.

Quer durch's Solsystem

Als Oberbösewicht fungiert nach wie vor der geläutert geglaubte Supercomputer Prometheus, der plötzlich vom Geist eines irren Imperators beseelt ist. Deshalb startet er

der Maschinenwesen in einen der waffenstarrten HERCs. Rund 45 Missionen führen Sie diesmal weit über die altbekannten Schauplätze Erde und Mars hinaus auf sämtliche erforschten Planeten unseres Sonnensystems.

Pracht-Grafik

Die Grafik-Engine für **Earthsiege 3: Starsiege** wurde komplett neu entworfen. Neben optischen Gimmicks wie Schneefall und schicken Be-

Voodoo-Zauber

Da dieses System einiges an Rechenleistung benötigt, unterstützt **Starsiege** zum einen Multiprozessor-Systeme unter Windows NT. Daneben nutzt es den SLI-Modus von Voodoo-2-Karten aus, spricht also zwei Beschleuniger-Karten parallel an. Doch keine Angst, auch wenn Sie nicht über derart hochgezüchtete Highend-Systeme verfügen, bleiben Ihnen die Kampfrobo-Schlachten nicht verwehrt: Alle gängigen 3D-Karten werden von **Earthsiege 3** natürlich ebenfalls unterstützt. Auch eine Software-only-Variante ist (allerdings mit grafischen Einschränkungen) mit von der Partie.



Gebäude in Städten können Sie betreten, ohne daß die Grafik umgeschaltet wird.

kräfte beeinflussen aber nicht etwa nur Flugbahn und Reichweite der abgefeuerten Geschosse: Mit einem kräftigen Remppler katapultieren Sie gegnerische Kampfrobo-Schlachten im Extremfall ins All hinaus. Neben den Mech-ähnlichen Standard-HERCs werden Sie auch Flugvehikel und Panzerfahrzeuge steuern können. Alles in allem erwarten Sie rund 30 verschiedene Kampfmaschinen. **MIC**

Earthsiege 3: Starsiege

Genre: Mech-Simulation Hersteller: Sierra
Termin: 3. Quartal '98 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Für Earthsiege 3 haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Tolle Grafik, neue Spielelemente und über zwei Dutzend Kampfmaschinen versprechen donnernde Roboter-Schlachten.«