

# Simulationen

Michael Schnelle



Hochkarätiger geht es kaum noch! Was uns in diesem Monat an Spitzen-Programmen zum Test erreichte, sucht seinesgleichen. Den Vogel abgeschossen hat mal wieder eine Helikopter-Simulation. **Longbow 2** übertrifft glatt den erstklassigen Vorgänger und löst **Comanche 3** als neue Genre-Referenz ab. Die Bewertung der beiden F-22-Spiele fiel schon schwerer. Denn beide stellen zwei Seiten ein- und derselben Medaille dar.

Während **Air Dominance Fighter** ernsthaftere Simu-

lationsfreunde auf Monate hinaus beschäftigen wird, fesselt Novalogics **Raptor** eher Actionfans vor den Monitor. Beide Programme machen aber gleichviel Spaß – also bekommen sie beide dieselbe Spielspaß-Wertung.

Der inoffizielle Mechwarrior-2-Nachfolger **Heavy Gear** und **I-War**, ein Weltraumepos, das auf der Darkening-Engine beruht, haben spielerisch wenig miteinander gemein. Klasse sind aber auch diese beiden, was die Wertungen jenseits der 80-Prozent-Schallmauer beweisen. Aber ganz egal, für welches Spiel Sie sich entscheiden, einen Fehlgriff tun Sie auf keinen Fall. Wenn das bei den Simulationen nur jeden Monat so wäre...



## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Longbow 2</b>	Flugsimulation	NEU	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
3	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	<b>F-22 Air Dominance Fighter</b>	Flugsimulation	NEU	84%
6	<b>F-22 Raptor</b>	Flugsimulation	NEU	84%
7	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
8	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
9	Hind	Flugsimulation	-	84%
10	<b>Heavy Gear</b>	Mechspiel	NEU	83%
11	<b>I-War</b>	Weltraumspiel	NEU	83%
12	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
13	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
14	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
15	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
16	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
17	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
18	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
19	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
20	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.  
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

## Inhalt

### Tests

F22 Raptor.....	136
F22 Air Dominance Fighter.....	142
I-War.....	146
Longbow 2.....	148
Heavy Gear.....	152

## Hollywood-Fighter

# F-22 Raptor

Ohne Voxelspace, aber mit viel Action versetzt Sie Novalogic auf die Schwingen des Raptors.

**D**er Himmel ist wolkenverhangen, eine leise Hintergrundmusik ertönt. Da stoßen zwei F-22s durch die Wolkendecke. Die Musik schwillt zum Stakkato an, drei Gegner tauchen urplötzlich auf, und es entbrennt ein heißer Luftkampf, den die Stealthfighter für sich entscheiden. Das Intro von **F-22 Raptor** beschreibt bildhaft, was Sie gleich am Steuerknüppel erwartet: Schnelle, unkomplizierte Action und jede Menge Atmosphäre.

## Flotter Flieger

Die Novalogic-Programmierer müssen in den letzten Monaten kräftig Überstunden geschoben haben. Anders ist es kaum zu erklären, daß die Kalifornier knapp einen Monat nach **Armored Fist 2** bereits mit **F-22-Raptor** fertig sind. Offensichtlich hat Ihnen die Erfahrung mit **F-22 Lightning II** geholfen – dieser Novalogic-Simulation blieb vor gut eineinhalb Jahren mangels spielerischem Gehalt der Erfolg versagt. Zu Beginn erwarten Sie vier Trainingsmissionen, die aber eher als Erinnerungsstütze

an die knappe Tastaturbelegung dienen, damit Sie sich in den 19 Schnelleinsätzen nicht ins Handbuch verirren müssen.

## Lockerer Luftkampf

Auf der Startbahn angekommen, geben Sie Vollgas und

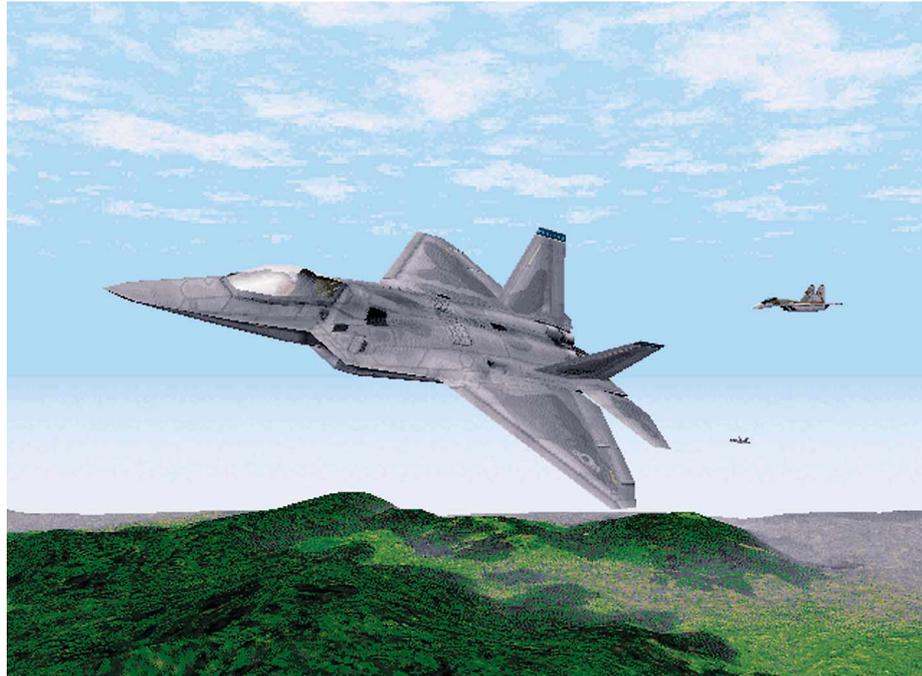


Sie treten hauptsächlich gegen Flieger russischer Bauart an.



## Facts

- 6 Kampagnen
- 46 Missionen
- 25 Schnellstart-Einsätze
- 15 gegnerische Flugzeugtypen
- 4 Waffensysteme
- 100 Spieler über Internet



Wenn Ihnen der Gegner so nah im Nacken sitzt, hilft nur der **Nachbrenner**.

erheben sich mit einem sanften Ziehen am Joystick bei 170 Knoten fast automatisch in die Luft. Die Räder verschwinden auf Wunsch computergesteuert in ihren Halterungen, und der Autopilot hält die Maschine auf Kurs. Je nach Mission halten Sie

den Luftraum von feindlichen Maschinen frei oder geben Bombern Geleitschutz auf ihrem Weg zum Ziel. Unterwegs lauern natürlich jede Menge Gegner, die in ihren Migs, Sukhois oder auch Eurofightern die Lüfte unsicher machen. Dank des

zuschaltbaren Radars arbeiten Sie sich mit etwas Übung unbemerkt an die Schergen des bösen Feindes heran. Einem Beschuß mit AM-RAAMs, Sidewindern oder zur Not auch aus der Bordkanone haben sie auf Dauer nichts entgegenzusetzen. Ge-

legentlich setzt man auch JDAM-Bomben gegen Landziele oder Schiffe ein.

### Massig Missionen

46 Missionen erwarten Sie in einer ausgedehnten Kampagne. Sie kämpfen sich durch Angola, Saudi Arabien, Jor-

## Das dynamische Trio

**D**rei F-22-Flugsimulationen buhlen derzeit um die Gunst der Fans: Interactive Magics iF-22, F-22 Air Dominance Fighter von DID und Novalogics F-22 Raptor.

**iF-22:** Die F-22-Variante mit dem neckischen Interactive-Magic-»i« im Titel wendet sich vornehmlich an den eingefleischten Freak. Der sieht gern über die mäßige Grafik hinweg, wenn er zwei vollen Kampagnen über Bosnien und Rußland absolviert. Löblich ist das interaktive Cockpit, in dem man per Maus sämtliche Schalter betätigen kann.

**F-22 Air Dominance Fighter:** Wenn Sie von einer Flugsim-

mulation Realismus und schöne Grafik erwarten, ist der Air Dominance Fighter genau das Richtige für Sie. Auch hier können Sie mit der Maus die Instrumente manipulieren. Allerdings erst, nachdem Sie die Anzeigen per Tastatur auf Bildschirmgröße gezoomt haben.

**F-22 Raptor:** Mit offiziellem Segen von Lockheed Martin geht Novalogic an den Start. Die Version der Comanche-Macher ist am schönsten und actionlastigsten geraten. Ein interaktives Cockpit gibt es nicht, dafür beeinflusst der Ausgang einer Mission ein wenig die nachfolgende.

	iF-22	F-22 ADF	F-22
Hersteller	Interactive Magic	DID	Novalogic
Kampagnen	2	3	6
3D-Kartenunterstützung	ja	ja	nein
interaktives Cockpit	ja	ja	nein
Schwerpunkt	Simulation	Simulation	Action
Grafik	Ausreichend	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	71	84	84

### Martin Deppe



### Action regiert vor Simulation

Neben Air Dominance Fighter erscheint mir der Raptor wie ein

hübsches Spielzeug. Die Aerodynamik kommt noch am ehesten an den DID-Flieger heran, ansonsten regiert heiße Action vor Simulation.

Das gegenüber Comanche und Armored Fist 2 geänderte Kampagnendesign hat mir jedoch gut gefallen. Allein mit Wegpunkteabklappern kommen Sie hier nicht weiter. Manchmal müssen Sie darauf warten, daß Ihnen die Bomber den Weg freisprengen, ansonsten machen die SAMs Altmetall aus Ihrem Flieger. Wie bei jedem Novalogic-Spiel gilt, daß ernsthafte Simulationsfans die Finger davon lassen sollten. Einsteiger und Piloten mit Actionfaible werden aber voll auf Ihre Kosten kommen.

Auch der Canyon bietet dem Hubschrauber keine Deckung mehr.



eine transparente Rauchfahne hinter sich her, getroffene Gegner explodieren in einem Feuerball, und je nach Tageszeit ist der Himmel auch schon mal violett eingefärbt. Dazu zieren Wolken den Himmel, und tiefe Canyon-schluchten bieten Verstecke vor gegnerischem Radar. Für Filmatmosphäre sorgen Funksprüche, die Sie über die Geschehnisse auf dem Laufenden halten, inklusive kleiner Flirts mit weiblichen Pilotinnen. Die MIDI-Musik dröhnt filmreif dazu und erzeugt die Illusion, in einem dieser »typischen amerikanischen Action-Kriegsfilme« mitzuspielen.

Doch irgendwann ist jeder Streifen mal zu Ende, und Sie werden sich nach ein wenig Gesellschaft sehnen. Dann können Sie 15 Freunde zu einem Multiplayer-Match einla-

### Michael Schnelle



#### Der Fun-flieger

Liebe Novalogic-Marketing-Abteilung. Ich mag Euren Raptor.

Aber warum preist ihr ihn als knallharte Flugsimulation an? Ihr solltet doch gemerkt haben, daß bei Raptor ausgefahrene Räder selbst bei Höchstgeschwindigkeit keinen Schaden nehmen und Raketen aus den unmöglichsten Schußpositionen heraus ihr Ziel finden. Die Waffenbedienung kann man schon als kindgerecht bezeichnen, und auf ein vernünftiges EMCOM-System haben Eure Entwickler gleich ganz verzichtet.

Dabei habt Ihr diesen werbetechnischen Klimmzug gar nicht nötig. F-22 Raptor macht einen Heidenspaß und spricht, wie Armored Fist 2 auch, vornehmlich Einsteiger und actionorientierte Piloten an. Die schöne Grafik, der markige Sound und das ganze Hollywood-Ambiente sind äußerst motivierend und erfordern keine Realismus-Augenwischerei. Deshalb mein Vorschlag: Deklarier es doch einfach als »schönste Actionsimulation seit Armored Fist 2«. Jetzt mal im Ernst: Action-Simulationen sind nichts, für das man sich schämen muß, vor allem wenn sie spannend gemacht sind. Wenn Sie gute Unterhaltung zu schätzen wissen, werden sie an Raptor sicherlich genauso viel Vergnügen haben wie ich.

danien, Kolumbien bis ins russische Murmansk. Die Einsätze der einzelnen Kapitel sind locker miteinander verknüpft: Eine zerstörte Luftabwehr wird Sie auch in späteren Gefechten nicht mehr belästigen, und wenn mehrere Transportflieger nicht durchkommen, kann Ihnen im Laufe der Zeit die Munition ausgehen. Vor jedem Flug können Sie zwar Ihre Maschine nach Belieben bestücken, allerdings wird diese Freiheit durch einen begrenzten Vorrat eingeschränkt. Da die Missionen nach und nach immer schwieriger werden, sollten Sie vornehmlich mit dem MG und Sidewindern arbeiten und die AMRAAMs mit ihrer größeren Reichweite nur im Notfall einsetzen. Schaffen Sie eine Mission mal nicht auf Anhieb, ist der Feldzug nicht verloren. Die Anzahl der Versuche pro Einsatz ist unbegrenzt.

#### Wie im Kino

Für den Flug des Raptors haben sich die Novalogiker von Ihrer Voxelspace-Engine getrennt. Stattdessen zieren tex-

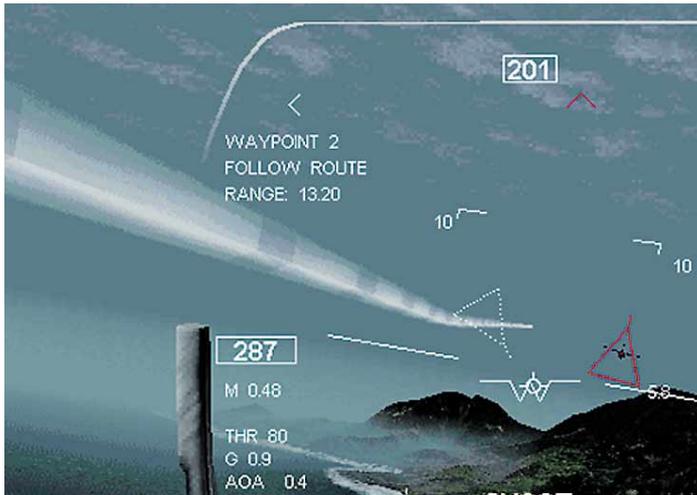
туриerte Polygone die Landschaft, bilden Berge, Täler und nicht zuletzt die sehr schön gestalteten Flieger. Jede abgefeuerte Rakete zieht



Ein Hubschrauber gehört in jedes Novalogic-Spiel.



Im virtuellen Cockpit kommt es zu kleinen Perspektivverzerrungen.

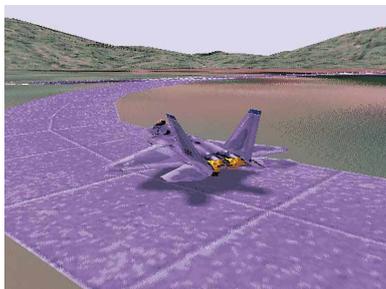


Knapp daneben ist auch vorbei. Der Rakete sind wir entkommen.

den. Über Modem, Netzwerk oder Internet stehen Ihnen mehrere Spielarten zu Verfügung. Neben dem obligatorischen Deathmatch ist der Raptor Air War die interessanteste Variante. Mit zwei Teams gilt es, die gegnerische Basis mit Bomben zu zerstören. Ge-

meinerweise müssen alle Sprengkörper manuell, ohne automatische Zielerfassung ins Ziel gebracht werden. Ein Teil jedes Geschwaders übernimmt die Bombermissionen, ein anderer gibt mit Sidewindern und AMRAAMs Deckung. Den Raptor-Overkill können Sie sich im kostenlosen Novanet geben. Bis zu 100 Spieler bekämpfen sich dort nur mit der Kanone – und ohne Zeitbeschränkung.

Sie sind aber nicht auf Novanet angewiesen. Im Internet können Sie auch selbst als Host fungieren. Allerdings ist dann die Anzahl der Mitspieler auf (immer noch stattliche) 15 beschränkt. **MTC**



Den langen Weg zur Startbahn muß nur Ihr **Wingman** selber zurücklegen. Sie selbst beginnen gleich auf dem Rollfeld.

## F-22 Raptor

**Genre:** Action-Flugsimulation    **Hersteller:** Novalogic  
**Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene    **System:** Windows 95  
**Sprache:** Englisch    **Anleitung:** Englisch  
**Preis:** ca. 90 Mark    **Festplatte:** 118 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 100 (Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
4fach CD	6fach CD	6fach CD

Grafik	Sehr gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Gut	



Die F-22-Sim für Action-Fans.

## Des Eurofighters schöne Schwester

# F-22 Air Dominance

Flugsimulationen haben mit Echtzeitstrategie traditionell gar nichts gemein. DID hat einen Weg gefunden, beide Genres zu kombinieren.

Das Softwarehaus Digital Image Design (DID) ist vor allem durch seinen **Eurofighter 2000** bekannt, eine der besten Flugsimulationen überhaupt. Zwei Jahre arbeiteten die Engländer am Nachfolger. Nun ist es soweit: Die **F-22 ADF** steht zum Jungfernflug bereit.

## Unsichtbar auf dem Radar

Selbst wenn Sie ein alter Hase sind, sollten Sie den gut

40 Trainingsmissionen einiges an Aufmerksamkeit widmen. Hier werden Sie nicht nur mit grundlegenden Start- und Landeprozeduren und dem Umgang mit den

diversen Waffen vertraut gemacht, sondern lernen auch



Schön und realistisch jagt die F-22 geschmeidig über den **Mittleren Osten**.

das EMCOM-Modul kennen. Dieses mehrstufige Erfassungssystem sorgt dafür, daß die Stealth-Eigenschaften der F-22 optimal ausgenutzt werden können. Auf Stufe 1 empfangen Sie nur Signale, senden aber keine. Wird etwas

erfaßt, schalten Sie das System eine Stufe höher und setzen so automatisch aktivere Ortungsmöglichkeiten wie das Radar ein. Auf Stufe 5 erhalten Sie unter Aufgabe der Tarnung den besten Eindruck von Ihrer Umgebung.

tisch erstellen. Einen Knopfdruck später saust die gewählte Waffe in Richtung Gegner los, und mit etwas Glück haben Sie ein Problem weniger. Ein Sonderfall ist die Bordkanone. Sollten Sie einmal in die unangenehme Lage kommen, alles High-tech-Spielzeug aufgebraucht zu haben, hilft sie Ihnen zusammen mit einem sicheren Händchen, schnellen Reflexen und einem guten räumlichen Vorstellungsvermögen gegen feindliche Flieger.

## Durch die Wüste

Mit diesem Wissen können Sie sich an eine der drei Kampagnen wagen. Im hypothetischen Konflikt zwischen Ägypten und dem Sudan ergreifen Sie Partei für die Pyramidenbauer. In Brot und

## Facts

- 41 Trainingsmissionen
- 3 Kampagne
- 11 Einsätze pro Kampagne
- 9 Multiplayer-Missionen
- 4 Flügelleute kommandierbar



Beim kniffligen **Auftankmanöver** ist der Autopilot äußerst nützlich.

## Kleine Displaykunde

Auch mit den anderen Instrumenten sollten Sie sich schnell vertraut machen. Die ausgefeilte Technik der F-22 kann Ihnen das Fliegerleben stark vereinfachen. Wie schon vom Eurofighter gewohnt, läßt sich jedes einzelne Display auf Bildschirmgröße zoomen und mit der Maus bedienen. Wählen Sie mit einem Klick geortete Gegner als Ziele aus, oder lassen Sie sich eine Liste mit Schußreihenfolge automa-

# Fighter



Studie eines Abschusses. Zuerst wirft der Gegner noch **Täuschkörper** ab, dann ist er bereits getroffen, fängt Feuer und explodiert.

Sold der UNO werden Sie als Mitglied einer internationalen Schutztruppe nach Äthiopien geschickt oder sollen einen saudi-arabischen Bürgerkrieg beenden. Stets müssen mehrere Schlüsselziele erreicht werden, um den Einsatz gutgeschrieben zu bekommen. Erreichen Sie Ihr Einsatzziel nicht, bleibt Ihnen die nächste Mission verwehrt. Deshalb sollten Sie tunlichst die geforderten Geschwader vom Himmel holen, das vorgesehene Gebäude zerbomben oder manchmal auch nur einfach alle

Wegpunkte brav abklappern. Dabei sind die einzelnen Einsätze spielerisch nicht miteinander verknüpft. Als verbindendes Element dient lediglich das Missionsbriefing, worin der Verlauf des Krieges knapp geschildert wird.

## Der beste Freund heißt Autopilot

Ihr bester Kamerad ist der Autopilot. Dieser clevere Bursche beherrscht nicht nur Start- und Landemanöver, sondern kann auch selbständig in der Luft auftanken oder den Flieger elegant auf dem richtigen Kurs halten, während Sie sich der Feinderkennung widmen. Je nach Einsatz unterstehen Ihnen bis zu vier Flügelleute. Über ein strukturiertes Kommandosystem befolgen die Jungs jeden Ihrer Befehle, sei es der Angriff des aktuellen Ziels, die Suche nach neuen Gegnern oder nur das Halten der Angriffsformation.



In einigen Missionen können Sie von dieser Landkarte aus jedes Flugzeug in **Echtzeit** befehligen und im 3D-Fenster beobachten.



Städte sind aus **Texturen** und **3D-Objekten** zusammengesetzt.

## Ein Hauch Strategie

Bei einigen Einsätzen besteht die Möglichkeit, den Pilotensitz mit dem Kommandosessel an Bord eines AWACS-Überwachungsflugzeugs zu tauschen. Vor einer zoombaren Karte des Einsatzgebietes sehen Sie in Echtzeit alle verfügbaren Flieger nebst georteter Feinde. Via Maus dirigieren Sie ganze Staffeln, geben Ihnen neue Angriffsziele oder schicken sie zum Auftanken. Beim Anwählen einer Einheit werden der betreffende Flieger und seine Umgebung in einem kleinen 3D-Fenster angezeigt. Falls Sie sich für den besseren Piloten halten und es sich um eine F-22 handelt, springen Sie per Doppelklick direkt ins

## Michael Schnelle



## Toll trotz Mankos

Auf DID's F-22 ADF habe ich mich schon das ganze Jahr gefreut. Doch nach einigen

Flugstunden über dem Mittleren Osten mußte ich feststellen, daß DID besser noch ein bißchen mehr Entwicklungszeit in ihre neue Vorzeige-Simulation gesteckt hätten.

Meinen ersten Einsatz erledigte ich, indem ich einfach die Wegpunkte großräumig um die gegnerischen Stellungen herumlegte. Ein anderes Mal konnte ich die Limousine des US-Präsidenten nur deshalb nicht schützen, weil die Gegner binnen Sekunden zuschlugen, während ich noch über die Startbahn rollte. Ärgerlich auch, daß mir die Bewaffnung vorgeschrieben wird. Und derjenige, der sich die umständliche Zoomfunktion auf der AWACS-Landkarte ausgedacht hat, sollte sich mal C&C anschauen.

## Spannende Szenarios

Jeder anderen Simulation würden diese Mankos das Genick brechen. Daß sie das bei F-22 ADF nicht tun, liegt an der akkurat simulierten Flugphysik, dem liebevollen Detailgrad und den zu einem Großteil sehr spannenden Missionen. Vor allem die sehr clever agierenden Gegner und die Atmosphäre halten die Dauermotivation aufrecht. Mir persönlich gefällt zwar der EF 2000 durch die dynamische Kampagne noch einen Tick besser, aber das kann sich ja mit der angekündigten Erweiterung Total Air War schnell ändern.

Cockpit und übernehmen die volle Kontrolle.

### Hightech-Fehleranalyse

Wie gut Sie sich in einem Luftkampf geschlagen haben, können Sie nach Missionsende in aller Ruhe studieren: Per Knopfdruck wird der Flug aufgezeichnet. Eine genaue Analyse ermöglicht das ACMI-System. Eine abstrakte



Vor diesem **Display** verbringen Sie die meiste Zeit. Gegner sind rot, Verbündete blau dargestellt.

Pfeildarstellung zeichnet die gesamte Flugbahn inklusive aller Bewegungen der Gegner nach. Spezielle Ereignisse wie Raketentreffer werden mit Symbolen dargestellt. Da Sie die Perspektive im ACMI völlig frei wählen können, lassen sich Flugfehler relativ leicht erkennen.

### Martin Deppe

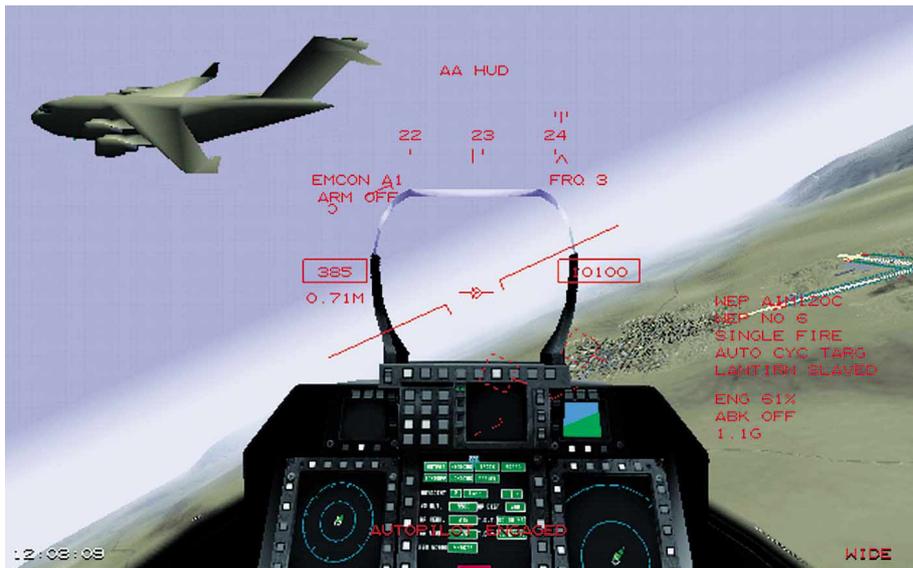


### Sehr gelungen

Na, na Mick, nun mach mal halblang. Ich habe den Präsidenten-Einsatz locker geschafft.

Allerdings erst nach dem dritten Versuch, nachdem ich genau wußte, was zu tun war. Mich stört viel mehr, daß die Gegner immer an denselben Stellen auftauchen. Da bin ich von DID Besseres gewöhnt.

Die meisten anderen Einsätze finde ich sehr gut gelungen. Ich kommandiere meine Flieger auch gern mal vom AWACS aus, ein Feature, das der Eurofighter nicht bieten konnte. Und grafisch ist er ihm um Längen voraus. Für mich ist F-22 ADF die gelungenste Umsetzung des Stealthfighters auf dem PC.



Glück gehabt, der trägen **Antonov-Maschine** sind wir gerade nochmal geschickt ausgewichen.

### Realistische Optik

Die Grafik im Cockpit und die zahlreichen Außenansichten lassen kaum Wünsche offen. Die Wüstenregion im Mittleren Osten besteht aus hübschen, komplexen Berg- und Felsformationen. Auch die F-22 selbst wurde sehr schön und detailliert gestaltet. Jedes Waffensystem ist am richtigen Platz, jede Klappe bewegt sich wie in der Realität. Lensflare-Effekte, Rauch und Schatten werden korrekt berechnet und positioniert und sehen vor allem mit 3Dfx- oder AGP-Karten sehr gut aus. Sogar Karten mit 4 MByte Texturspeicher nutzen die Entwickler aus. Die Welt um Ihr eigentliches Aufgabengebiet herum ist stark belebt. Fischerboote ziehen friedlich den Nil hinunter, Privatflugzeuge erwarten ihre Startlaubnis, und Passagiermaschinen fliegen von einem Flughafen zum nächsten. Sämtliche Start- und Landebahnen wurden dem Original nachgebildet, und liegen genau wie das gedruckte Karte dem Spiel bei, genauso wie das telefonbuchstarke Handbuch und ein dickes Nachschlagewerk.



Ein kleiner Bug in unserem Testmuster: Piloten öffnen in der Hitze des Gefechts mitten im Flug die **Cockpitkanzel** – ohne Auswirkungen.

Sollte Ihnen der Luftkrieg allein zu langweilig werden, können Sie gegen bis zu sieben Mitflieger in neun Multi-

playermissionen anfliegen. Entweder kämpfen Sie dabei jeder gegen jeden oder in zwei Teams. **MIC**

## F-22 Air Dominance Fighter

<b>Genre:</b>	Flugsimulation	<b>Hersteller:</b>	DID
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene und Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Anleitung:</b>	Englisch
<b>Preis:</b>	ca. 100 Mark	<b>Festplatte:</b>	300 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

	Minimum	Standard	Optimum
Prozessor	Pentium 100	Pentium 133	Pentium 233 MMX
Speicher	16 MByte	32 MByte	32 MByte
CD-ROM	4fach CD	6fach CD	6fach CD
3Dfx-Karte		3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Akkurate Flug-Simulation mit Echtzeit-Touch.

## Kosmischer Krieg für Könner

## I-War

Viel los in der Milchstraße: In einer anspruchsvollen Raumschiff-Simulation kämpfen Sie um den Fortbestand der Menschheit.



Es herrscht Krieg im Welt-raum. Die Menschheit hat sich ausgebreitet und fremde Planeten besiedelt. Prompt streben die Kolonien nach Unabhängigkeit. Ein echtes Problem für die Erde, die schließlich auf Rohstofflieferungen angewiesen ist.

Zwischen der terrestrischen Navy und den Independents – kurz Indies – kommt es zum ewigen Krieg: Dem Infinite War, wie die im Weltall angesiedelte Simulation **I-War** ausgeschrieben heißt. Sie übernehmen die Rolle des jungen Kommandanten der Korvette Dreadnaught.

## 150 Meter Stahl

Die Dreadnaught ist runde 150 Meter lang. Neben dem Kapitän hat sie drei weitere Mann Besatzung, die in der Navigations-, Waffen- und Reparaturabteilung werkeln. Ihre Mitarbeiter treffen Sie nicht persönlich, jeder verrichtet seine Arbeit unsicht-

bar, aber effektiv. Den Großteil der Zeit verbringen Sie im Hauptcockpit und kümmern sich um Kurs, Geschwindigkeit und in Kämpfen um die Geschütze. Grundsätzlich unterscheidet sich der Umgang mit der Dreadnaught nicht von dem eines schweren Bombers aus Wing Commander.

## Intergalaktisches Leben

In **I-War** begegnen Sie unzähligen Kreuzern und Raumstationen. Langsam dreht sich eine Weltall-Basis, still fliegt ein neutraler Transporter vorbei, während ein Zweiergespann der Navy sei-



Dank **feiner Texturen** sehen manche Stationen beinahe photorealistisch aus.

ne Runden zieht – das Universum scheint zu leben. Auf wirklich gigantische Objekte, wie sie im nächsten Wing Commander zu erwarten sind, haben die Entwickler zugunsten der Bildwiederholrate verzichtet. Dafür lassen weit entfernte Galaxiennebel die Schiffe in den buntesten Farben glühen.

## Abenteuerliche Aufträge

Als Kommandant der Dreadnaught fliegen Sie 40 Missionen. Die Anfangsaufträge sind einfach und etwas öde. Im zweiten begleiten Sie beispielsweise 20 Minuten lang einen Vorgesetzten und nehmen erst zum Schluß zwei Indie-Schiffe auseinander. Das ändert sich schnell, viele der späteren Einsätze erinnern beinahe an Adventures. So müssen Sie in der Nähe eines Treibstofflagers blitzschnell entscheiden, ob Sie sich auf die heranstürmenden Feinde stürzen, ein paar Wissenschaftler retten oder das Depot mit gezielten Laserschüssen in die Luft jagen. Nur die richtige Wahl verhilft Ihnen langfristig zum Sieg.

Zwei besondere Elemente spielen in den meisten Einsätzen eine entscheidende Rolle: Zum einen können



Verhandlung mit einem **Indie-Zerstörer**.



Großangriff auf ein Rebellen-Depot. Die bunten **Linien hinter den Raumschiffen** zeigen die Flugrichtung an.

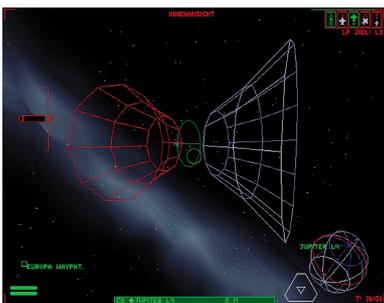


Action im All: Eine Indie-Korvette versucht, Ihnen den Weg abzuschneiden.

Sie an Schiffe oder Raumstationen andocken, zum anderen per Funk das Cockpit fremder Schiffe übernehmen. In einem Auftrag lassen Sie Ihr Schiff entweder unbemerkt am Bauch eines Indie-Transporters durch feindliches Minengebiet schleusen – oder Sie kapern ihn per Fernbedienung und rammen damit ungefährdet eine gegnerische Station.

### Schwebend im All

Die Dreadnaught fliegt anders als die Schiffe her-



Lagrange-Punkte führen direkt in andere Sektoren. Den Dimensions-Flug dorthin zeigt jeweils eine Videosequenz.

kömmlicher Weltraumspiele. Wenn Sie in TIE Fighter den Joystick bei Höchstgeschwindigkeit nach hinten ziehen, dann beschreibt das Schiff wie ein Düsenjet eine Kurve nach oben. Die Dreadnaught dagegen dreht sich beim selben Steuerungsmanöver um 180 Grad und rauscht rückwärts weiter in die gleiche Richtung – Stichwort »Trägheit der Masse«. Um überhaupt eine vernünftige Steuerung zu ermöglichen, helfen Ihnen winzige Düsen am gesamten Schiffsrumpf bei schwierigeren Manövern. Nach dem Drücken von »F5« bleiben Sie dank der Automatik beispielsweise beinahe sofort stehen. Profis dürfen diese Hilfen abstellen; dann gerät die Steuerung allerdings vollends zum Kunstflug.

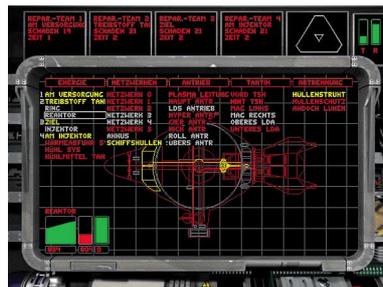
### Autopilot an Bord

Der Autopilot führt auch komplexere Manöver selbstständig aus. Er fliegt Sie auf Knopfdruck zu aktivierten Zielen, geht in Formation mit anderen Raumschiffen oder dockt automatisch an. Das funktioniert selbst über größte Distanzen. Wenn

sich irgendwo ein Gegner aufhält und Sie ihn anvisieren, schaltet der Computer auf dem Weg dorthin in den Hochgeschwindigkeits-Modus. Das gewaltige Universum von I-War basiert auf astronomischen Sternkarten. Im Zentrum liegt die Erde, öfters treiben Sie sich in unmittelbarer Nähe von Jupiter oder Mars herum. Um andere Systeme zu erreichen, fliegen Sie entweder automatisch dorthin oder springen manuell durch die sogenannten Lagrange-Wurmlöcher, die die interstellare Reisezeit verkürzen.

### Raumschiff-Technik

Sehr aufwendig gerenderte Videosequenzen treiben die



Das Schiff ist schwer beschädigt, repariert sich aber in kurzer Zeit selbst.

Handlung voran. I-War kommt ohne 3D-Beschleunigerkarten aus und läuft selbst auf mittleren Pentiums problemlos. **PS**

## Peter Steinlechner



### Für echte Raumflieger

Was Particle Systems mit I-War als Erstlingswerk vorlegt, kann der Konkurrenz von Starfleet Academy bis TIE Fighter in Sachen Spieltiefe locker das Wasser reichen. Das gilt vor allem für das erstklassige Missionsdesign. Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung – hier fliege ich nicht sinnlos durchs All, sondern bin Teil eines großen Ganzen. Die Lichteffekte in der eigentlichen Grafik-Engine verlieren zwar klar gegen 3D-beschleunigte Titel, und die Explosionen wirken sogar richtig lau – aber Schwamm drüber, ansonsten sieht I-War klasse aus.

### Schwerelos im All

Mit dem ungewöhnlichen Flugverhalten kam ich nach wenigen Trainings-Einsätzen klar. Obwohl mir speziell in Kämpfen eine Steuerung à la Wing Commander lieber wäre, vermittelt I-War immerhin das Gefühl von Schwerelosigkeit sehr glaubwürdig. Die Schiffssysteme der Dreadnaught sind leider übertrieben üppig geraten. Die vielen Schalter verschrecken nicht nur Einsteiger, sie sorgen auch bei Profis eher für Verwirrung und bringen spielerisch wenig. Trotzdem: Wer sich bei Weltraumspielen mehr für Simulationsaspekte denn Action interessiert, kommt in I-War voll auf seine Kosten.

## I-War

Genre: Weltraumspiel  
Anspruch: Profis  
Sprache: Deutsch  
Preis: ca. 100 Mark  
Spieler: Einer

Hersteller: Ocean  
System: Windows 95  
Anleitung: Deutsch  
Festplatte: 48 MByte

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 90	Pentium 150	Pentium 200
	16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
	4fach CD	4fach CD	8fach CD

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



Anspruchsvolle Weltraum-Sim für Profis.



Tiefflugspektakel in Perfektion

# Longbow 2



Der Apache ist wieder auf dem Kriegspfad – doch diesmal hat er zwei Stammesbrüder mitgebracht.

## Facts

- 2 Fluggebiete (USA, Aserbaidschan)
- 3 Hubschraubermodelle (AH-64D Longbow Apache, UH-60 Blackhawk, OH-58D Kiowa Warrior)
- 10 Schnelleinsätze

Das texanische Softwarehaus Origin ist nicht nur für die **Ultima-** und **Wing Commander-**Reihe bekannt, sondern zeichnet auch für einige Militärsimulationen verantwortlich, die unter dem

»Jane's«-Label erschienen sind. Bestes Pferd im Stall des Teams um den Flugsimulations-Veteran Andy Hollis (**Gunship 2000**) ist das Hubschrauber-Epos **AH-64D Longbow**. Bis heute zumin-

dest, denn jetzt setzt **Longbow 2** zum Überflug an.

## Recht und Ordnung

Aserbaidschan kennen die meisten von uns bestenfalls dem Namen nach. Doch nach einem Blick ins umfangreiche Handbuch von **Longbow 2** wissen Sie, daß der Iran in die Erdöl-geseignete Ex-Sowjet-Republik eingefallen ist. Ein solch schändliches Tun ruft natürlich sofort die selbsternannte Weltpolizei Amerika auf den Plan. Der US-Präsident entsendet seine Truppen in das Gebiet, um den Frieden wiederherzustellen. Mit dabei auch der Spieler, als Oberkommandierender der Hubschrauberstreitkräfte.

## Dynamische Einsatzplanung

Anders als bei den meisten Konkurrenzfliegern erwarten Sie keine vorgefertigten Aufgaben. Ein vollautomatischer Missionsgenerator analysiert die aktuelle Gefechtslage und ermittelt daraus vier verschiedene Einsätze. Natürlich müssen Sie nicht jeden selber fliegen. Vielmehr teilen Sie acht Helikopter in vier Teams zu je zwei Hubschraubern ein, die als Leader und Wingman agieren. Einen der Drehflügler steuern Sie selbst, während sich die anderen nach den Wegpunktvorgaben richten, die entweder der Rechner oder

Bei Luftlandeoperationen befördern Sie auch **Spezialeinheiten** ins Krisengebiet.



Sie selbst vorgeben. Wie Sie diese Markierungen festlegen, hängt nicht zuletzt von den Geländegegebenheiten ab, die Sie auf einer Karte genau studieren können. Dabei ist eine Profilsicht des gewählten Landstrichs äußerst



Im Blackhawk können Sie als **Bordschütze** mitfliegen.



Die fliegende **Festung**: Der AH-64D Longbow Apache.



Getroffene Gegner vergehen in **gleißenden** Explosionen.

hilfreich, um die Staffeln durch schützende Schluchten zu lotsen. Damit die einzelnen Teams koordiniert zusammenarbeiten können, ist es wichtig, daß jeder zur rechten Zeit am rechten Ort

ist. Deshalb können Sie jeden Einsatz als Trockenübung über den Rehearse-Button simuliert ablaufen lassen und dabei kleine Einheiten-Icons beobachten, die zeigen, wer sich wann wo befindet.



Der Kiowa ist vornehmlich für **Aufklärungseinsätze** gedacht.

## Im Tiefflug

Und dann schlägt die Stunde der Wahrheit. Je nachdem, ob Sie Truppen transportieren, unbekanntes Gebiet erforschen oder vollgerüstet zum Angriff übergehen, finden Sie sich an Bord eines Blackhawk-Transporters, eines Kiowa-Aufklärers oder eines Apache Longbow wieder. Mit Hilfe der HUD-Markierungen oder mit der freundlichen Unterstützung des Autopiloten klappern Sie alle Wegpunkte ab und halten sich vornehmlich in Bodennähe auf, um möglichst ungesehen ans Ziel zu gelangen. Manchmal stehen auch Sondereinsätze auf der Tagesordnung. So erwartet beispielsweise ein Spezialkommando Luftunterstützung bei der Befreiung von Kriegsgefangenen aus einem Internierungslager.

## Realistischer Funkverkehr

Die ganze Zeit verfolgen Sie den Funkverkehr aller vier Hubschrauberguppen, die routinemäßig Bericht erstatten und besondere Ereignisse melden. Ihrem Flügelmann geben Sie über Sprechfunk Anweisungen zum Angriff oder Formationsflug. Wenn Sie unterwegs auf Gegner

## Michael Schnelle



### Die neue Referenz

Meine Erwartungen an Longbow 2 waren extrem hoch und wurden allesamt erfüllt.

Das Team um Andy Hollis hat sich nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern den sehr guten Vorgänger noch ein ganzes Stück verbessert.

Vor allem die Grafik sieht auch ohne 3Dfx-Unterstützung erheblich besser aus als zuvor. Selbst in der niedrigsten Auflösungsstufe stören keine groben Pixel das Flugvergnügen. Die beiden zusätzlichen Hubschrauber erweitern das Spektrum an Einsatzvarianten erheblich, und die dynamische Kampagne ist schlichtweg brillant. Raketen flitzen über den Himmel und schwarze Rauchwolken quellen aus abgeschossenen Wracks hervor, während ein verbündetes Team über Funk hektisch um Unterstützung bittet. Zeitweise habe ich vergessen, daß ich »nur« vor einer Simulation gesessen habe.

### Auch für Einsteiger geeignet

Zum Glück werden aber auch die Einsteiger nicht vergessen. Ein wenig Einarbeitung ist zwar schon nötig, um die wichtigsten Funktionen der drei Helikopter zu kapieren. Aber wenn Sie die gut gemachten Tutorials absolviert haben, gewinnen Sie binnen zwei Stunden die erste Mission. Für mich ist Longbow 2 die Flugsimulation, die am nächsten an spielerische Perfektion herankommt. Diese neuen Genre-Referenz wird sicherlich so schnell niemand überbieten können.



**Raucheffekte** von Raketen und der Kreis der Rotorblätter sind hier sehr schön zu sehen.

stoßen, um die Sie sich nicht selbst kümmern können, fordern Sie Artilleriebeschuß oder Unterstützung aus der Luft an. Diese A-10 »Warzenschweine« erledigen auch

größere Gegneransammlungen. Nach dem Einsatz bekommen überlebende Wingmen je nach Leistung Erfahrungspunkte verliehen, welche die Effizienz der Männer im nächsten Einsatz verbessern. Verlorene Kameraden müssen Sie durch Grünschnäbel ersetzen.

### Übung macht den Meister

Wenn Sie den Realitätsgrad der Flugsteuerung und die Gegnerintelligenz herunterregeln, haben Sie es gleich viel leichter im Gefecht. Am besten machen Sie sich in mehreren Übungslektionen mit den höheren Weihen der Hubschraubersteuerung und der Handhabung der unterschiedlichen Waffensysteme vertraut. Die Kampfmittelkunde ist auch dann von Nutzen, wenn Sie vorwiegend auf dem Copilotensitz mitfliegen. Beim Blackhawk dürfen Sie sogar die Position des Bordschützen übernehmen, der aus der Seitentür heraus mit seinem MG feuert. Das ist besonders praktisch im Multiplayer-Modus für bis zu vier Mitspieler. Vor allem im Deathmatch bewähren sich die Kanone und die altmodische Ortung nach Sicht ganz hervorragend. Wenn Sie wollen, können Sie aber auch einen der zehn Schnelleinsätze zu viert absolvieren, wobei alle auf derselben Seite jeweils mit computergesteuerten Wingmen antreten dürfen. Gute Freunde teilen sich als Pilot und Waffenzoffizier ein Cockpit.

### Geniale Grafik

Die 3D-Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger kräftig aufgebessert. Vorbei sind die Zeiten der groben Klötzchenpixel, die die Orientierung in Bodennähe erschweren. Die ganze Landschaft ist abgesoftet und wirkt sehr plastisch.



Die **Bordkanone** des Blackhawk eignet sich für leicht gepanzerte Ziele.

Dadurch sehen die Deckung bietenden Täler noch realistischer aus. Rauchschwaden künden schon in der Ferne von tobenden Gefechten, und die Sonne wird von der Außenhülle des Cockpits reflektiert. Polygonsoldaten bevölkern die Landschaft, und ein Blick aus der Außenperspektive ins Cockpit zeigt Copilot und Pilot in trauter Eintracht. Letzterer verfolgt sogar mit Kopfdrehungen das anvisierte Ziel. Damit diese Grafikpracht flüssig animiert wird, sollten Sie eine 3Dfx-Karte oder einen sehr flotten Pentium besitzen. Andernfalls müssen Sie auf einige Details verzichten. **MIC**



Sieg und Niederlage sind reine **Ansichtssache**.

### Kostenloser Tempozuwachs

Wenn Sie in der Systemsteuerung von Windows 95 unter SYSTEM\LEISTUNGSMERKMALE\GRAFIK die Hardwarebeschleunigung Ihrer Grafikkarte auf »Keine« herunterregeln, erhalten Sie einen ordentlichen Geschwindigkeitszuwachs. Außerdem ruckt die Maussteuerung nicht mehr.

### Martin Deppe



### Eine tolle Simulation

Da rammt sich doch tatsächlich das Rotorblatt eines zerstörten Helis knapp hinter meinen Männern in den Boden! Es ist schon erstaunlich, welche Details in Longbow 2 stecken. Oft habe ich die Missionsziele einfach ignoriert und bin frei übers Gelände gebraust, nur um noch ein paar solcher Nettigkeiten beobachten zu können.

Longbow 2 ist eine tolle Simulation, die kaum Wünsche offen läßt. Das Flugmodell ist sehr präzise und realistisch. Die Gegner agieren klug und ziehen sich in ausweglosen Situationen auch mal aus dem Gefecht zurück. Da sich die dynamische Kampagne bei jedem Durchgang anders spielt, kehre ich immer wieder gerne in die Schluchten von Aserbajdschan zurück.

### Longbow 2

**Genre:** Flugsimulation  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk/Internet)  
**Hersteller:** Origin  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 450 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	6fach CD	6fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

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

Der mit Abstand beste Flugsimulator.



## Schwermetall für Action-Spieler

# Heavy Gear

Flexibel ist »In«: Bewegliche Stahlkämpfer bekriegen sich auf einem fernen Planeten.



Mittlerweile hat sich herumgesprochen, daß die heißbegehrte Battletech-Lizenz nicht mehr in den erfahrenen Händen von Activision ruht, sondern an Microprose weitergereicht wurde. Also hat der Hersteller der

Mechwarrior-Kultreihe für das nächste Spiel mit Blechkameraden ein neues Universum gesucht und es in **Heavy Gear** gefunden. Diese verhältnismäßig neue Rollenspielwelt ist auf dem Planeten Terra Nova angesiedelt. Zwei Fraktionen liegen seit Tausenden von Jahren im Krieg. Auf der einen Seite stehen die auf Tradition bedachten Confederate Northern States, auf der anderen die eher flexibel agierenden Allied Southern Territories. Wenn Sie die Kampagne spielen, dann schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Rekruten namens Edward Scott.



Im Editor basteln Sie neue Blechkameraden.

## Michael Schnelle

### Ganz mein Fall

Langsam arbeite ich mich mit meinem Gear über eine Hügelkuppe. Nervös den Finger am Waffenabzug, erfasse ich mehrere Gegner, die sich noch außer Sichtweite befinden. Ich überquere den Bergkamm und kann mich vor Lachen kaum halten: Da fahren zwei der drei Feinde doch glatt Schlittschuh in der Wüste!

Es sieht wirklich zu komisch aus, wenn die Gears auf ihren Rädern dahinzugleiten scheinen. Dabei ist diese Fortbewegungsmethode äußerst sinnvoll, wenn man schnell größere Strecken zurücklegen will. Die Missionen sind allesamt viel abwechslungsreicher als in Mechwarrior 2. Mir macht Heavy Gear durch das flexiblere Spieldesign mehr Spaß als das behäbigere Mechwarrior. Sofern Sie kein eingefleischter Battletech-Krieger sind, sollten Sie mit den rollenden Robotern ins Feld ziehen.

### Hightech-Rüstung

Statt mächtiger Battlemechs bekämpfen sich die namensgebenden »Gears«. In jedem dieser starken Panzer steckt ein menschlicher Kämpfer und außerdem allerlei Hightech-Spielzeug wie Waffensysteme, eine Infrarot-Kamera oder ein Radargerät. Viele Modelle verfügen über eingebaute Jump-Jets, mit denen sie kurzfristig durch die Lüfte gleiten können. Außerdem sind an den Fußsohlen Räder angebracht. Die klappen auf Knopfdruck heraus und lassen den Kämpfer wie auf motorisierten Roller-Blades schneller als zu Fuß über Berg und Tal rauschen. Eine Besonderheit ist die Gear-KI. Diese Steuerungseinheit begleitet Sie während Ihrer ge-



Umzingelt - die feindlichen Gears kommen aus verschiedenen Richtungen.

samten Karriere und wird nach jedem erfolgreich absolvierten Einsatz erfahrener. Dadurch landen Sie allmählich auch dann immer sicherere Treffer, wenn Sie den Gegner nicht genau anvisieren.

Wie bereits in Mechwarrior können Sie in **Heavy Gear**

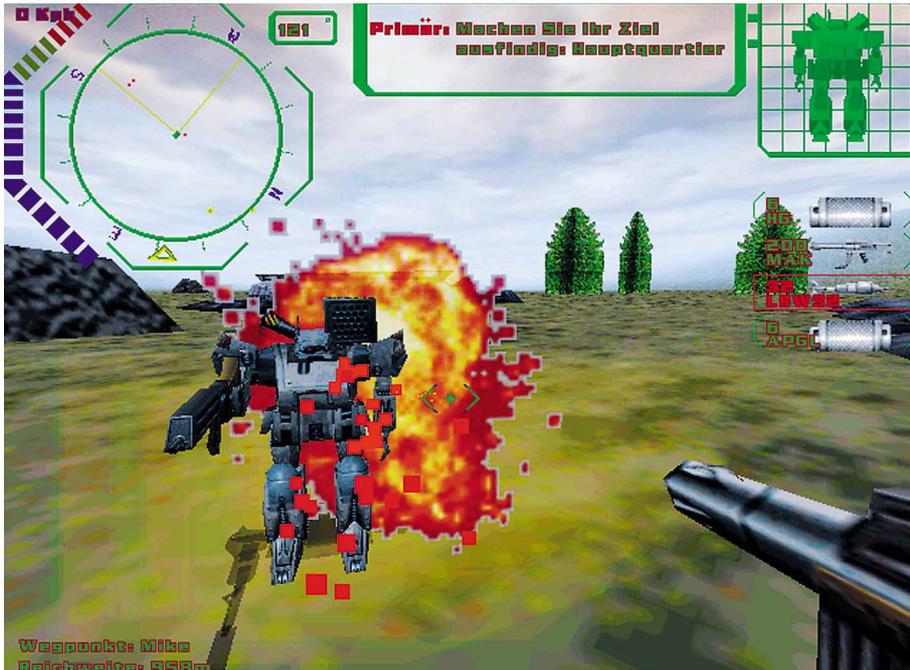


Auch der schwerste Gear rollt elegant auf zwei Miniatur-Rädern.

Ihr individuelles Lieblings-Kampfgerät basteln und in den Missionen anstelle der vorgegebenen Konstruktionen verwenden.

### Blech im Quartett

Die insgesamt 33 Kampfmaschinen in **Heavy Gear** sind deutlich kleiner und wendiger als die schweren Kolosse des Battletech-Universums. Der leichteste erreicht hier nur wenig mehr als zwei Meter, und selbst der große Naga überspringt nur knapp die Marke von sieben Metern. Die Gears sind grob in vier Gruppen unterteilt. Die leichten und flinken Späher sollen neues Terrain erkunden und flüchten im Notfall einfach. Die Kampfgears gelten als Allround-Maschinen und laufen trotz der wuchtigen Bewaffnung verhältnismäßig schnell. Eine Besonderheit sind die Unterstützungs-Gears, die dank ihrer schweren Panzerung und des kräftigen Kriegsgeschäfts kaum vorankommen und deswegen meist von ei-



Mitten im gegnerischen Lager greift der wendige und sehr schnelle **Trapper-Gear** an.

nem flinken Kämpfer begleitet werden. Die Schreiter schließlich sind die mit Abstand schwersten Maschinen und verfügen über effektive Langstreckenwaffen. Weil Schreiter extrem langsam sind, sichern Mitstreiter die nähere Umgebung ab.

### Viel Kriegsgerät

Jede Seite verfügt über stolze 18 Waffentypen. Die Palette reicht vom einfachen Maschinengewehr über Handgranaten bis zum schweren Feldgeschütz. Der Raketenwerfer

läßt ganze Salven von panzerbrechenden Geschossen auf feindliche Gears hageln, während Laserkanonen sich glänzend fürs präzise Ausschalten von Feindstellungen eignen. Anders als in Mechwarrior können Sie übriggebliebene Waffen von erledigten Gegnern aufnehmen und so Ihre Munitionsvorräte ergänzen.

### Fern statt Nah

Weil Gears flexibler und schneller als Mechs, aber weniger gut geschützt sind, spielt sich **Heavy Gear** anders als

Mechwarrior. Sie dürfen den Gegnern nicht in die kräftigen Arme laufen. Schalten Sie sie lieber bereits aus der Distanz aus. Wie beim indirekten Vorgänger steuern Sie in den Missionen Wegpunkte an und sprengen dort Gebäude oder sichern neues Terrain. Die Einsätze wurden abwechslungsreich gestaltet, mal sollen Sie unter sengender Wüstensonne vor allem kämpfen, dann wieder unbemerkt eine feindliche Basis inmitten rutschiger Eislandschaften auskundschaften. Auch während

## Peter Steinlechner



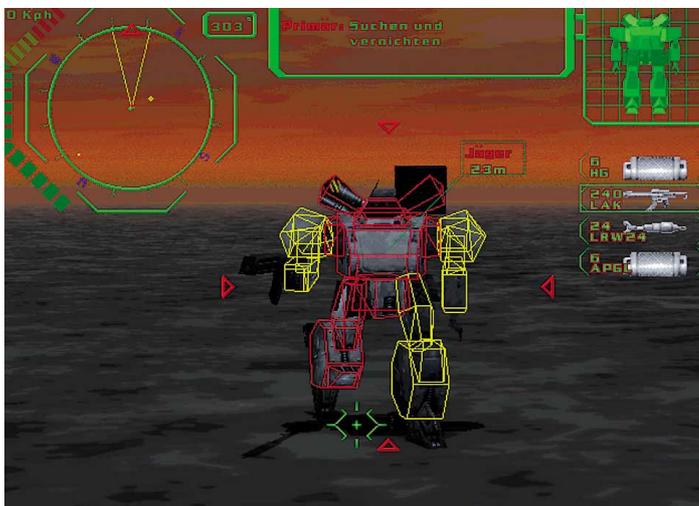
### Für Panzerknacker

Heavy Gear erreicht in Sachen Atmosphäre nicht das große Vorbild Mechwarrior. Mir fehlt das Gefühl, mit einer kurzen Bewegung am Joystick tatsächlich einen riesigen Stahlkolob zu steuern. Es geht deutlich actionlastiger zu, stellenweise erinnert mich das Programm eher an 3D-Ballerorgien. Ein paar Features machen aus Heavy Gear aber dann doch deutlich mehr als eine reine Action. Vor allem das Tüfteln und Knobeln über der möglichst perfekten Konfiguration meines ganz persönlichen Gears motiviert ungemein.

### Dämlicher Blechkamerad

Die Einsätze sind durchweg gelungen, auch wenn man teilweise seinen Mitkämpfern allzu viele Aufgaben übertragen kann und dann fast ohne echte Bemühungen das Ziel erreicht. Ärgerlich ist die schwachbrüstige Gegner-KI. Ich kann häufig aus der Entfernung einen feindlichen Gear abmurksen, ohne daß der Blechkamerad aus seiner Ruhe erwacht. Kein perfektes Programm, aber ein gelungener Einstieg in neue Welten.

der Aufträge funken Ihre Vorgesetzten Sie öfters an und erteilen neue Order. Neben der Kampagne dürfen Sie auch im Beförderungs-Modus spielen und toben sich dort mit mehr Optionen in Sachen Gear-Konfiguration aus. **PS**



**Beschädigungen** werden über dem Objekt angezeigt, rot steht für »fast kaputt«.

## Heavy Gear

**Genre:** Mech-Spiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** Activision  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 155 MByte  
**Spieler:** Einer, bis acht (Netzwerk, Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	2fach CD	8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend	Sehr gut
Sound	Gut	
Bedienung		
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Gut	



Actionlastige Simulation mit klasse Missionen.