

Simulationen

Mick Schnelle



Ein Fest für Simulanten. Wer hätte das gedacht? Rechtzeitig zu Weihnachten kommt eine wahre Flut hochklassiger Simulationen. Allen voran die hervorragende Action-Simulation **Comanche 4**: Verpackt in opulente Grafik bietet auch der neueste Teil der Helikopter-Saga rasante, spannende Gefechte, die dank eingängiger Maussteuerung sogar 3D-Shooter-Fans gefallen könnten. Freunde komplexer Simulationen werden bei **IL-2-Sturmovik** fündig. Das detaillierte Schadensmodell und die anspruchsvolle Flugphysik fordern auch Experten auf Monate. Und das **MechWarrior 4**-Addon **Black Knight Expansion** versetzt Sie erneut in die effektvollen Schlachten im Battletech-Universum.

Karge U-Boot-Optik. Etwas zurück bleibt **Silent Hunter 2**. Daran ist weniger das ansprechende Missionsdesign schuld, sondern hauptsächlich die schale Präsentation. Mir ist es unverständlich, wie bei einer über dreijährigen Entwicklungszeit die Grafik derart vernachlässigt werden kann. Vielleicht überarbeitet das Entwicklerteam die Grafik ja bis zum geplanten Kombispiel **Destroyer Com-mand** noch mal, damit die Seeschlachten nicht im Präsentationsmeer der opulenten Simulations-Konkurrenz untergehen.

Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche 4	Flugsimulation	NEU	90%
4	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
5	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
6	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
7	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	6/01	87%
8	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
9	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
10	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
11	Aquanox	U-Boot-Spiel	NEU	86%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
13	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
14	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	NEU	84%
18	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
19	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
20	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
21	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
22	Allegiance	Online-Weltraumspiel	6/00	83%
23	Silent Hunter 2	U-Boot-Spiel	NEU	82%
24	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	1/00	81%
25	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Simulations-Inhalt

Tests

Comanche 4	122
IL-2 Sturmovik	126
MechWarrior 4: Black Knight Expansion	128
Aquanox (Nachtest)	129
Silent Hunter 2	130



Himmelsstürmer



Comanche 4

Schöner als das Militär erlaubt und bis unter die Rotorspitzen vollgepackt mit rasanten Action-Einsätzen – Novalogics Edelsimulation erklimmt neue Wertungshöhen.



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Demo



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Für gewöhnlich ist es immer brandeilig, wenn uns ein Hersteller das heißersehnte Testmuster eines Spitzenspiels zuschickt. Im Fall von Novalogics **Comanche 4** hat der Kurierdienst diese Anweisung scheinbar ein bisschen zu wörtlich genommen: Denn das Päckchen mit CD verbrannte unterwegs beim Transport. Die

eilends nachgesandte zweite Version erreichte uns aber unversehrt. Fantastische Grafik und hochkarätiges Spieldesign ließen uns die Verzögerung schnell vergessen: Packender kann Luftkampf kaum sein.

Shooter-Steuerung

Wie in den drei Vorgängerspielen auch, steuern Sie den RAH-66 Comanche Helikopter, den die US-Streitkräfte frühestens 2006 in Dienst stellen wollen. Dabei haben die Entwickler diesmal sehr viel Wert darauf gelegt, dass auch Einsteiger und genrefremde Spieler sofort abheben können. Einen Flightstick benötigen Sie nicht. Mit Maus und Tastatur beherrschen Sie binnen weniger Minuten alle wesentlichen Kontrollen, verstecken sich im Schwebeflug hinter Hügelketten und feuern



Schön gestaltete Zwischensequenzen – hier der Wagen des **italienischen Premiers** – geben Ihnen am Anfang jeder Mission einen Überblick über die Einsatzziele.



Die beiden **Schnellboote** der Rebellen gehen in Flammen auf. Trotzdem hat ein Kämpfer am Bug überlebt.

Raketen und MG-Salven auf die zahlreichen Gegner ab. Besonders praktisch: Per Knopfdruck geben Sie eine von drei Flughöhen vor, die der Hubschrauber automatisch hält. Wollen Sie kurz aufsteigen, um

Gegner aus der Deckung heraus zu attackieren, drücken Sie einfach die Leertaste, und schon steigt der Helikopter auf die gewünschte Höhe. Lassen Sie wieder los, sinkt er auf die ursprüngliche Höhe herab, ohne mit dem Boden zu kollidieren. Wer mag, fliegt auf konventionelle Art mit Flightstick und Ruderpedalen – unterwegs können Sie jederzeit wieder in den Mausmodus zurückwechseln.

Facts

- 4 Perspektiven
- 6 Kampagnen
- 30 Missionen
- 16 Spieler im Multiplayer

Sämtliche Explosionen in **Comanche 4** sind ähnlich spektakulär wie diese hier. Unter dem Hubschrauber befindet sich ein **Offleck**, den ein zerstörter Gegner hinterlassen hat.



Prima Polygone

In den alten **Comanche**-Spielen sorgte die berühmte Voxel-Engine für die Landschaftsdarstellung. Diese CPU-intensive Methode hat das Team nun zugunsten einer schicken Polygondarstellung eingetauscht. Nach wie vor wirken die Terrains sehr organisch, die Berge und Täler wie natürlich entstanden. Doch einen großen Teil der Arbeit übernimmt die 3D-Karte, was den Hauptprozessor stark entlastet. Der zweite Vorteil des neuen Systems ist die Integration von Spezialeffekten. Alles, was Sie abschießen, explodiert



Die Stadt auf dem Balkan dient als opulente Kulisse für diese Rettungsaktion: Unter heftigem Beschuss müssen wir den Konvoi am unteren Bildrand schützen.

in mehreren Stufen, große Feuerbälle beleuchten das Schlachtfeld. Der Rotor des Comanche wirft auf dem Wasser Wellen; Staub wirbelt auf, wenn Sie über eine Wüste donnern. Sehr gelungen ist auch die Darstellung von Bodentruppen, die das Schlachtfeld bevölkern. Man merkt den geschmeidig animierten Polygon-Soldaten deutlich an, dass die Grafiker bereits drei Ego-Shooter der **Delta Force**-Reihe entworfen haben.

Rund um die Welt im Einsatz

Neben einem ausführlichen Training finden Sie in **Comanche 4** sechs Kampagnen. Jede

besteht aus fünf Missionen, die einem losen Handlungsstrang folgen. Die Einsätze sind streng geskriptet und nach Wegpunkten eingeteilt. Erst wenn Sie die Aufgabe am ersten Waypoint gelöst haben, geht es am nächs-

ten weiter. Das Repertoire ist dabei weit gestreut: So begleiten Sie Landeoperationen von Spezialtruppen, die ein gegnerisches Camp ausnehmen sollen. Oder Sie verteidigen eine Luxusyacht, die von philippinischen

Rebellen angegriffen wird. Besonders knifflig ist ein Einsatz auf dem Balkan: Da müssen Sie die Limousine des italienischen Ministerpräsidenten schützen. Enge Straßenschluchten geben Ihnen dabei Deckung – aller-

Technik-Check

Auflösung

Trotz erstklassiger Grafik begnügt sich Comanche 4 mit moderater Hardware. In 1024 mal 768 und 32-Bit-Farbtiefe können Sie mit einer 750-MHz-CPU und TNT 2 perfekt spielen.

RAM/Festplatte

Mit weniger als 128 MByte RAM ruckt Comanche 4 so stark, dass es nicht mehr spielbar ist. Ab 256 MByte gibt es keine Probleme mehr.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Vertrauen Sie ruhig der Grafikkarten-Erkennung von Comanche 4. Das Spiel ermittelt die richtigen Texturen.

TIPP 2: Das Reduzieren der Auflösung bringt reichlich Frames. Selbst in 640 mal 480 bleibt die tolle Grafik erhalten.

TIPP 3: Bei weniger als 196 MByte RAM: Vollinstallation (500 MB)!

TIPP 4: Wenn Sie eine Voodoo-3- oder TNT-2-Karte benutzen, sollten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit zurückschalten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 800x600x16											
500 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
650 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
750 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
866 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
1.000 MHz	1024x768x32										

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Auch im virtuellen Cockpit stimmen die Instrumente.

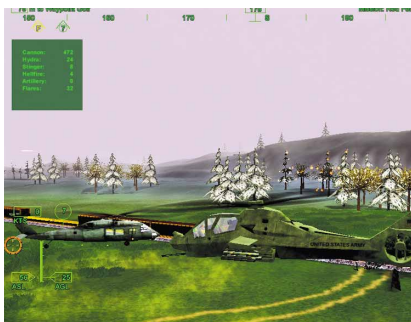
Martin Deppe



Taktieren und Rotieren

Fantastisch, was Novalogic nach neun Jahren und drei Vorgängern noch aus dem Comanche kitzelt. Ich kann mich kaum entscheiden, welche Grafik mir besser gefällt: Comanche 4 oder Aquanox? Auch spielerisch gibt's wieder Feuergefechte vom Feinsten. Vorsichtiges Anpirschen durch Täler und Industrieanlagen geht in rasante Gefechte über, ohne in stumpfes Ballern auszuarten. Dazu kommen gute Zugänglichkeit und perfekte Steuerung. Comanche 4 ist das Baldur's Gate der Simulationen: Wenn sich andere Entwickler daran ein Vorbild nehmen, ist das von vielen totgesagte Genre noch lange nicht am Ende...

In dem Transporthubschrauber sind **russische Spezialeinheiten**, die den Zug im Hintergrund bewachen sollen.



Mick Schnelle



Fast perfekt

Ich hätte nie geglaubt, dass man das unverwundliche Action-Simulationskonzept von Comanche noch verbessern kann. Doch Novalogic ist mit der unkomplizierten Maussteuerung genau dieses Kunststück gelungen. Mittlerweile verzichte ich sogar freiwillig auf meinen Flightstick – auch wenn das Simulations-Veteranen ungern hören. Klar, so ganz realistisch ist das nicht, doch dank Aufpopp-Funktion via Leertaste und der Möglichkeit, meinen Hubschrauber rasant umzudrehen, habe ich manche Gegnerhorde ausgehoben.

Edel-Optik

Die Grafik ist schlichtweg fantastisch. Vor allem die mehrstufigen Explosionen haben es mir angetan. Und derart wundervoll animiertes Wasser habe ich noch in keinem Spiel gesehen. Einige Missionen bin ich nur deshalb mehrfach geflogen, weil ich die tollen Effekte nochmal sehen wollte. Simulationsfreunde, die nach unkomplizierter Flugaction suchen, sollten mit Comanche 4 unbedingt auf den Kampfpfad gehen. Und auch, wenn Sie bislang lieber Ego-Shooter gespielt haben, dürfen Sie sich dieses Highlight nicht entgehen lassen.

dings auch dem Feind und seinen Heckenschützen.

Masse und Klasse

Bereits die Vorgänger-Programme waren stark action-orientiert angelegt. Auch in Teil 4 scheint die schiere Gegnermasse überwältigend. Dank der erstklassigen Maussteuerung drehen Sie den Kampfhelikopter blitzschnell um die eigene Achse, um herannahende Feinde aus allen Richtungen unter Feuer zu nehmen. Per rechter Maustaste schalten Sie die Ziele durch, die linke löst die Schüsse aus. Aber mit schnellen Reaktionen allein kommen Sie nicht immer weiter: Stets müssen Sie darauf achten,

unter Ausnutzung von Bergen, Tälern und Gebäuden ungesehen zur Hauptstreitmacht vorzudringen, und die dann Einheit für Einheit auszuschalten. Sehr hilfreich dabei: die Artillerie. Auf einen Befehl von Ihnen nehmen die Jungs

ganze Bereiche großflächig unter Beschuss. Das eignet sich besonders für große Basen oder wenn sich viele Gegner auf engem Raum befinden. Alle Waffensysteme, wie MK und die zielsuchenden Hellfires wurden quasi unverändert von den Vorgängern übernommen, lediglich die Hydra-Raketen sind neu. Eigentlich fliegt dieser Raketentyp schnur gerade aufs Ziel zu. In **Comanche 4** hingegen berechnen die Flugkörper beim Abfeuern, wo sich der Gegner beim Auftreffen wahrscheinlich befinden wird. Nur wenn der Feind seinen Kurs in letzter Sekunde radikal ändert, verfehlen die Dinger ihn noch.

Wir haben die US-Verkaufs-version getestet. Der Mehrspieler-Part war schon vollständig eingebaut. Allerdings lief der Novaworld-Server noch nicht, über den Sie laut Hersteller gegen bis zu 15 Mitspieler antreten. Deshalb haben wir auf eine Wertung vorerst verzichtet. **MIC**



Der Wald hat unserem Helikopter ausreichend **Deckung** gegeben, um sich an das gegnerische Lager heranzuarbeiten und überraschend unter Beschuss zu nehmen.



Details zum Feuern: Alle **beweglichen Teile** am Comanche sind voll animiert; darunter die Rumpfkappen, der Heckrotor, die schwenkbare Bordkanone und der Hauptrotor.

Comanche 4

Genre: Flugsimulation **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschr., Profis **Sprache:** Engl. (Dt. in Vb.)
Entwickler: Novalogic **Publisher:** Novalogic, (0190) 787 906 **Preis:** ca. 100 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Kooperativ

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 190 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 650 MHz 128 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 64 MB-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

Aquanox (86%, GS 1/02) Noch actionlastiger, grafisch einen Tick schöner. Die Story ist allerdings gewöhnungsbedürftig.
Comanche vs Hokum (81%, GS 7/00) Gute dynamische Kampagne. Erheblich realistischer, optisch zwei Generationen zurück.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nachbewertung in der nächsten Ausgabe.

Action-Simulation mit Grafik- und Missionsgute 1A.



Angriff auf das Reich des Bären

IL-2 Sturmovik

Luftschlacht an der Ostfront: Bildschön und mit höchstem Realismus donnern Sie über Russland oder kämpfen ums alte Berlin.

Mick Schnelle



Grandiose Gefechte

Puh, in Sturmovik muss ich wirklich einige Arbeit stecken, wenn ich die Maschinen auf dem höchsten Realitätsgrad in der Luft halten will. Vor allem die russischen Modelle sind für westliche Hobbypiloten ungewohnt. Der Lohn der Mühe: ein erstklassiges Fluggefühl. Einsteiger werden die auf ein Viertel runterschaltbare Geschwindigkeit schätzen. Denn die Zeitlupe eignet sich ausgezeichnet, das Verhalten der Feindpiloten zu studieren.

Massig Missionen, müde Märsche

Grafisch habe ich wenig zu meckern: detailliert gestaltete Flugzeuge, schicke Landschaft. Der Sound dagegen ist weniger gelungen; die Marschmusik ging mir auf die Nerven. Außerdem spielen sich die Missionen sehr ähnlich. Dafür sind die Kämpfe dank klasse Gegner-KI sehr spannend. Wer sich für Luftschlachten auf die klassische Art interessiert, sollte mit Sturmovik durchstarten – die passende Hardware vorausgesetzt.



Der Himmel über Berlin: Gegen Ende des Krieges greifen russische **Sturmoviks** sogar die Reichshauptstadt an.

Die Lüfte des Zweiten Weltkriegs konnten wir schon häufig unsicher machen. Aber den Ereignissen des Russlandfeldzuges widmete sich bislang kein Programm. Dem wollen der russische Simulations-Experte

Oleg Maddox und sein Team abhelfen: In **IL-2 Sturmovik** stehen Einsätze zwischen Moskau und Berlin auf dem Dienstplan. Die todschicke Grafik soll Einsteiger vor den Monitor locken. Flugveteranen dürfen sich an der

realitätsnahen Flugphysik die Zähne ausbeißen.

Mit MiG und Messerschmitt

Elf Jägertypen stehen zur Wahl. Die beiden deutschen, Focke-

Wulf 190 und die legendäre Me-109 dürften den Genrefans bestens bekannt sein. Weit weniger populär sind die acht Typen russischer Produktion. Allen voran die namensgebende IL-2 Sturmovik, die nicht nur



Nur auf DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie



Der Gegner hängt uns gefährlich nah im Nacken. Jetzt hilft nur eine gewagte **Rolle**, um der drohenden Gefahr elegant zu entkommen.



In der zweisitzigen Sturmovik-Variante nehmen Sie als **Heckschütze** herannahende Feindflieger per Maus unter heftigen Beschuss.

im Luftkampf, sondern auch für Bodenangriffe eingesetzt wird. Das Modell gibt es auch als Zweisitzer, wobei Sie jederzeit zwischen Pilotensitz und Heckschützen-Position wechseln dürfen. Der Rest sind einsitzige Jäger, wobei das Repertoire von der eher schwächlichen Yak 1 B bis zur allerersten MiG reicht. Schließlich gibt's noch eine freundliche Leihgabe aus den damals mit der UdSSR verbündeten USA: den P-39-Jäger.

Missionen-Masse

Bei der Anzahl der Missionen hat das Entwicklerteam aus dem Vollen geschöpft: Stolz 124 Einsätze auf deutscher und 143 Schlachten auf russischer Seite erwarten Sie. Dazu kommen je acht beziehungsweise 13 Solo-Gefechte und zwölf Mehrspieler-Szenarios. Während Sie die Einzelmissionen in beliebiger Reihenfolge absolvieren, gibt es bei den Kampagnen am Anfang drei Möglichkeiten: Sie kämpfen sich als deutscher Pilot Mission für Mission von der Krim bis Stalingrad vor. Als Sowjetsoldat fliegen Sie Bombereinsätze an Bord der IL-2 oder starten eine Jagdpilot-Karriere mit der LaGG-3. Am Schluss stehen auf beiden Seiten Kämpfe über Berlin an. Letzteres haben die Entwickler besonders aufwändig gestaltet: 250.000 Gebäude bilden die ehemalige Reichshauptstadt. Die sehen Sie aber auch bei voller Detailstufe nie alle auf einmal.

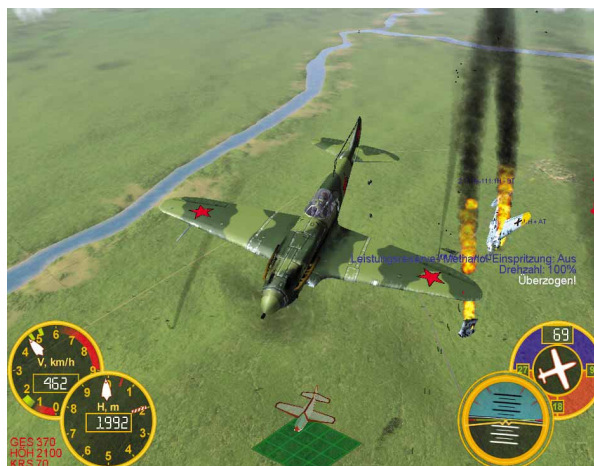
Clevere KI

Alle Missionen sind halbdynamisch aufgebaut. Sie klappern Wegpunkt für Wegpunkt ab, die Gegner erscheinen stets an den gleichen Stellen. Die Luftschlachten entwickeln sich aber immer anders. Da die Gegner-KI sehr ausgefeilt ist, gruppieren sich die Verbände um und reagieren auf Ihre Aktionen. Ihre Kameraden sind nicht immer ganz so helle. So brettet Ihnen schon mal ein Staffelfkamerad beim Umformieren ins Leitwerk. Dabei und bei den Abschlüssen zeigt sich sehr gut das detaillierte Schadensmodell: Flügel brechen bei zu eng geflogenen Kurven unter

der hohen Belastung einfach ab. Im Feuer Ihres MGs fetzen vom Ziel nach und nach Panzerung und Steuerelemente weg. Zerstört trudelt das brennende Wrack zu Boden und zerschellt.

Der Preis der Grafik

Grafisch präsentiert sich **Sturm** opulent: Die Landschaften wirken durch mehrschichtige Texturwälder sehr plastisch. Städte bestehen aus etlichen Gebäuden. Panzer samt Flakgeschützen bevölkern die Gegend. Besonders detailliert sind die Flugzeugmodelle – man kann



Der Gegner **bricht auseinander**, wir konnten gerade noch ausweichen.



Aus der Nahaussicht können Sie sogar das **Gesicht** des Piloten erkennen, der in der Me-109 nach Zielen Ausschau hält.

dem Piloten ins Gesicht sehen, wobei er sogar seinen Kopf bewegt. Allerdings fordert diese Pracht einen hohen Preis: Ohne eine CPU mit 500 MHz brauchen Sie gar nicht erst in die Schlacht zu ziehen. Aber auch mit einem 1-GHz-Hauptprozessor sollten Sie über 128, besser 256 MByte Hauptspeicher verfügen. Wer Berlin mit seiner viertel Million Gebäuden erleben will, kommt um 512 MByte RAM nicht herum. Als Alternative können Sie die Texturqualität herunterzustellen. Das bewährt sich vor allem in Gefechten mit vielen Bodeneinheiten sehr gut. Denn die vielen Panzer und Kanonen bekommen Sie sowieso nur selten zu Gesicht. **MIC**

IL-2 Sturmovik

Genre: Flugsimulation	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Maddox Games	Publisher: Ubisoft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperativ, Basis verteidigen

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 1 GHz	CPU mit 2 GHz
64 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Flightstick	Geforce-3-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

Eurofighter Typhoon (87%, GS 6/01)
Moderner Hightech-Flieger mit dynamischer Kampagne. Auch für Einsteiger gut zugänglich.

European Air War (84%, GS 12/98)
Ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Erstklassige Gegner-KI, Missionsdesign etwas eintönig.

WERTUNG

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

Opulente Flugsim mit extrem detailliertem Schadensmodell.

84% SPIELSPASS

Mehr Mechs, mehr Missionen

MechWarrior 4 Black Knight Expansion

Der Kampf um Kentares geht weiter, doch diesmal auf Seiten der ehemaligen Gegner.



Auf CD/DVD:
Deutscher Patch



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Mit **MechWarrior 4** feierte Microsoft vor gut einem Jahr einen furiosen Einstand im Mechspiel-Genre. Für die Missions-CD **Black Knight** haben die Redmonder das Team von Cyberlore verpflichtet. Die Experten für **WarCraft**- und **Heroes of Might & Magic**-Addons

beweisen mit der **MechWarrior 4 Expansion**, dass sie auch spannende Roboterschlachten in Szene setzen können.

Käufliche Krieger

Wie im Hauptprogramm spielen die meisten Einsätze auf Kentares. Doch diesmal sind Sie das jüngste Mitglied einer Söldnereinheit – und zwar im Kampf gegen Ian Dresari, Held aus **MechWarrior 4**. Die 21 Einsätze sind ähnlich packend wie die erstklassigen Original-Missionen. So locken Sie überlegene Gegnerverbände durch Scheinangriffe in einen Hinterhalt. Oder legen eine komplette Raumbasis in Schutt und Asche, um den Start eines Sprungschiffes zu verhindern.

Schnell und schwer bewaffnet

Fünf neue Mechs sind mit von der Partie. Besonders bemerk-

wert ist der namensgebende **Black Knight**. Der ist mit zwei Partikelprojektor-Kanonen und drei schweren Lasern gut bewaffnet – aber trotzdem sehr flink. Zwischen den Gefechten rüsten Sie Ihre Kampfroboter wie gewohnt mit erbeuteten Bauteilen und Waffen aus. Neuerdings gibt es zusätzlich einen Schwarzmarkt. Dort tauschen Sie die Beutestücke gegen Ihr Wunsch-equipment.

Auch den Mehrspielerpart haben die Entwickler veredelt: So dürfen jetzt reine Clan-Mechs gegen die unterlegenen herkömmlichen Modelle antreten. Damit das nicht zu

unrecht wird, bekommen die schwächeren Einheiten für ihre

Treffer mehr Punkte. Geblieben ist die tolle Grafik. Vor allem das Blitzen der Energiewaffen sorgt für Schlachtenflair. Anders als auf der Packung angegeben, können Sie auch die US-Version mit dem deutschen **MechWarrior 4** nutzen. Sie müssen dazu nur den deutschen Patch



Der **Black Knight** ist einer der neuen Mechs, die Sie steuern.

Mick Schnelle



Toller Nachschlag

Gratulation an Cyberlore: Genau so stelle ich mir ein gelungenes Addon vor: Ähnlich viele Einsätze wie im Hauptprogramm – und die sind ebenso spannend wie gelungen. Auch die Mehrspielermodi passen gut. Schade nur, dass Videos fehlen und die etwas dünne Story hinter dem Missionsflair zurückbleibt. Das »Allein gegen die fiesen Invasoren«-Gefühl kommt nie so recht zum Tragen. Dennoch, wenn Sie die Missionen aus **MechWarrior 4** in- und auswendig beherrschen, sollten Sie auf jeden Fall bei den **Black Knights** anheuern.



Auf diesem **Raumhafen** soll unsere Lanze das Sprungschiff am Start hindern.

MechWarrior 4: Black Knight Expans.

Genre: Mechspiel-Addon Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vor.)
Entwickler: Cyberlore Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Belagerung, Clan vs. Innere Sphären

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
580 MByte Installationsgröße	580 MByte Installationsgröße	580 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

MechWarrior 4 (90%, GS 1/01)
Packende Mech-Gefechte in wunderschöner Umgebung. Die Story ist etwas interessanter.

MechWarrior 3 (88%, GS 7/99)
Weit weniger dynamische Schlachten. Dafür haben die Mechs ein komplexeres Schadensmodell.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Spannendes Addon mit sehr guten Missionen.



Aquanox

Nachtest: Gut gepatcht!



Unsere Torpedos haben dem feindlichen Pott ordentlich eingeheizt.



Auf CD/
DVD:
Patch 1.12

Obwohl das U-Boot-Spiel **Aquanox** Massen virtueller Kapitäne in den Bann zog, gab es viel Ärger für den Entwickler. In dem Programm sausen Sie

als Emerald Flint durch die Meere und sorgen für interozeanischen Frieden. Jetzt behebt Patch 1.2 die meisten Schnitzer. So ist es nun möglich, vom Hauptmenü aus zu laden, sowie im Einsatz zu pausieren. Auch sonst wurde die Bedienung etwas verschlankt – Mausunterstützung fehlt in den Menüs jedoch immer noch. Außerdem sind die unteren Schwierigkeitsgrade nun deutlich einfacher, weshalb wir das Programm als Einsteiger-freundlich einstufen und um einen Prozentpunkt besser bewerten. Auf der technischen Seite ist vor allem die Inkompatibilität mit einigen USB-Mäusen und -Joysticks behoben, auch kleinere Probleme mit 3D-Karten sind beseitigt. **PS**

→ Original Test in Heft 12/2001

Peter Steinlechner

Taucht besser

Warum denn nicht gleich so! So gut mir Aquanox vom Start weg gefallen hat – den einen Monat bis zu den jetzigen Verbesserungen hätte ich gerne noch gewartet. Allein schon der »Laden«-Knopf im Hauptmenü erscheint mir wie ein Geschenk des Himmels! Warum es in den Menüs aber immer noch keine Mausunterstützung gibt, ist mir unverständlich. Auch an unserem Haupt-Kritikpunkt, der drögen Story-Präsentation und dem damit einhergehenden Atmosphäre-Malus, ändert sich durch die Patches nichts.

Aquanox

Genre: U-Boot-Spiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Massive Development Publisher: Fishtank, (0751) 861 944 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Team Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM

CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 750 MHz
128 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1 GHz
256 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

WERTUNG

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



Pracht-Grafik in Meerestiefen – aber schwache Story.

Wölfe des Nordmeers

Silent Hunter 2

Angriff auf hoher See: Mit Torpedos und MG bekämpfen Sie die alliierte Flotte.

Mick Schnelle



Spannung in der Tiefe

Endlich gibt's mal wieder eine vernünftige U-Boot-Simulation, die im Zweiten Weltkrieg spielt. Die Kampagne ist sehr spannend und abwechslungsreich. Außerdem kann ich mir meine Gegner selbst aussuchen.

Aber warum sieht die Grafik so öde aus? Vor allem der Wellengang war schon im alten Aces of The Deep schöner animiert. Dagegen kann ich den fehlenden Mehrspielerpart gut verschmerzen, denn die CPU-Gegner sind eine echte Herausforderung. Warum man die Karte nicht scrollen kann, sondern umständlich über Zoom- und Autozentrierung bedienen muss, wird auf ewig ein Rätsel der Entwickler bleiben. Dennoch: Freunde spannender U-Boot-Gefechte kommen um Silent Hunter 2 nicht herum.

Mit über zweijähriger Verspätung schippert **Silent Hunter 2** endlich in die Händlerregale. Trotz der zusätzlichen Zeit musste der Mehrspielerpart weichen. Deshalb kämpfen Sie als Kapitän eines deutschen

U-Bootes allein gegen die CPU. Dabei sind Sie immer auf der Jagd nach Handelsschiffen und gefährlichen Zerstörerverbänden im Zweiten Weltkrieg.

Patrouille in feindlichen Gewässern

Sie verlassen am 31. August 1939 mit Ihrem Boot Wilhelmshaven. Zu Beginn steht nur die polnische Marine auf der Jagdliste. Also arbeiten Sie sich an die Burschen bis knapp außerhalb der Sichtweite über Wasser heran. Dann tauchen Sie ab und nehmen die Pötte mit einer Hand voll Torpedos unter Beschuss. Diese erste Mission in der Weltkriegs-umspannenden Kampagne dient als leichter Einstieg. Ernsthafte Gegenwehr setzt eine Patrouillenfahrt später ein.

Dann sollen Sie England vom Nachschub abschneiden. Doch der ist gut geschützt, zudem kreisen überall Feindflieger. Nähert sich einer von denen, heißt es abtauchen oder die Flugzeuge per MG vom Himmel holen.

Die meiste Zeit verbringen Sie vor der Seekarte von Atlantik und Nordsee, auf der Sie gegnerische Verbände und die eigene Position ablesen. Per einblend-

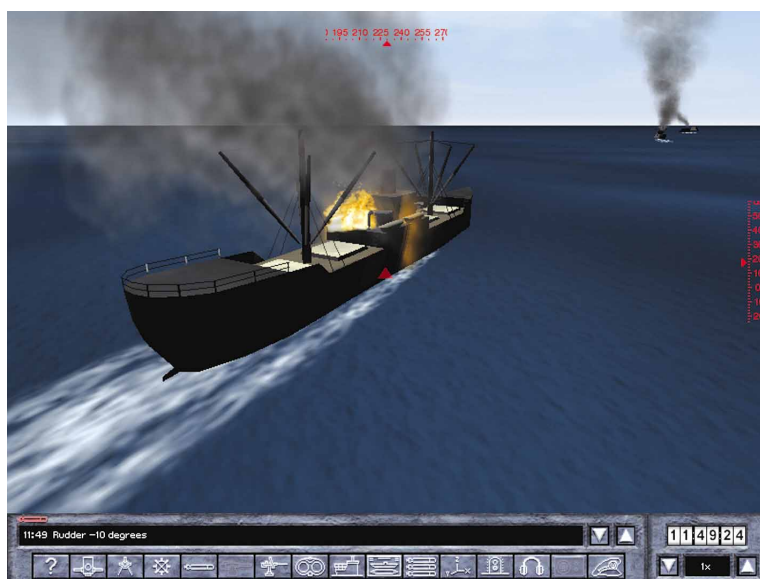
Ihr Boot entdeckt wird. Sobald die Zerstörer Wasserbomben schmeissen, ist Ihr vorzeitiges Ende praktisch besiegelt. Den ursprünglich geplanten Mehr-



Karg, aber übersichtlich: die Karte. Rund um England lauert Beute.

barer Menüs steuern Sie Ihr Boot oder nehmen Gegner ins Visier. Wenn Sie tauchen, verschwinden die Kontakte, sofern Sie das Periskop nicht ausfahren. Dann erhöht sich jedoch die Wahrscheinlichkeit, dass

spielerteil wollen die Entwickler erst mit der Zerstörer-Simulation **Destroyer Command** nachliefern. Allerdings erscheint das Spiel erst im nächsten Jahr – und bis dahin fließt noch viel Wasser in den Atlantik. **MIC**



Rumms, den **Kahn** hat's voll erwischt. Im Hintergrund dampft der Rest des Verbands weiter.

Silent Hunter 2

Genre: U-Boot-Simulation
Entwickler: Ultimatum

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Sprache: Engl. (Dt. in Vb.)
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 16 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM

ALTERNATIVEN

Aquanox (85%, GS 12/01)

Wunderschöne Grafik und hervorragendes Unterwasserflair. Erheblich actionorientierter.

Sub Command (70%, GS 11/01)

Simulation eines modernen U-Bootes. Sehr technisch, grafisch ähnlich mager wie Silent Hunter 2.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Grafisch bieder, aber spielerisch spannend.

