

Simulationen

Michael Schnelle



Des Lesers Stimme

An dieser Stelle möchte ich mich bei Ihnen für die rege Teilnahme an unserer Umfrage »Warum spielen Sie (keine) Simulationen?« bedanken. Viele sehr ausführliche Briefe und E-Mails sind bei mir eingegangen, die allesamt eins beweisen: Genre-Freunde gibt es noch in großer Zahl. Nur sind in den letzten Jahren viele Spieler abgesprungen. Mit 45 Prozent der meistgenannte Grund dafür ist die geringe Einsteigerfreundlichkeit. Gefolgt vom Vorwurf der Innovationslosigkeit (24 %) und zu hohen Hardwareanforderungen (23 %). Genauso viele Hobbypiloten wünschen sich

eine spannende Story á la **Strike Commander**. Gerade mal 8 Prozent machte der Anteil der Spieler aus, die sich selbst als Hardcoreflieger, die Realismus fordern, bezeichnen.

Aber egal ob Schraubenrealist oder Gelegenheitsspieler, Erin Roberts' inoffizieller **Wing Commander**-Nachfolger **Starlancer** dürfte auch über Genre Grenzen hinaus eine große Fangemeinde finden. Warum, lesen Sie in unserem ausführlichen Test.



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	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
4	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
5	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
6	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
7	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
8	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
9	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
10	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
11	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
12	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
13	Starlancer	Weltraumspiel	NEU	85%
14	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
17	F-22 Air Dom. Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
18	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
19	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Allegiance	Online-Weltraumspiel	NEU	83%
23	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
24	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	5/00	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

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

Inhalt

Tests

Starlancer	108
Allegiance	114

Erben des Imperiums

Starlancer

Im inoffiziellen Wing-Commander-Nachfolger wollen finstere Russen den Weltraum gewaltsam unterjochen. Nur Sie können das verhindern.

Die legendäre **Wing Commander**-Reihe hat Origin schon vor einiger Zeit eingestellt. Doch der Vater der Weltraumsaga macht weiter. Bei seiner Firma Digital Anvil werkelt Chris Roberts seit über drei Jahren an neuen Projekten. Während er sich mit **Freelancer** noch Zeit lässt, ist sein Bruder Erin – einst für **Privateer** verantwortlich – fertig: **Starlancer** schickt Sie in die Weiten des

Alls, wo Sie böse Kommunisten mit glühenden Lasern und zielsuchenden Raketen von den Vorteilen der Demokratie überzeugen.

Kommunisten im All

Wir schreiben das Jahr 2160. Im **Starlancer**-Universum herrscht Aufruhr. Denn die kommunistische Koalition hat in einem Überraschungsangriff die meisten Verteidigungsanlagen der freiheitslie-

benden Allianz zerstört und droht jetzt die Überhand im Weltall zu erlangen. Was sich wie die Wahnvorstellungen paranoider kalter Krieger anhört, ist die Hintergrundstory zu Erin Roberts lang erwartetem Weltraumspiel. Ganz der Tradition von **Wing Commander** verhaftet, beginnen Sie Ihre Karriere als Jungpilot in einer unbedeutenden Freiwilligenstaffel. Doch schon in Ihren ersten Einsätzen zeigen Sie den roten Brüdern, was ein echter Frei-

heitskämpfer ist. Davon abhängig steigt das Ansehen Ihrer Staffel beständig, bis Ihr Team schließlich zum Hauptbestandteil der täglich ausgestrahlten Nachrichtensendung des Bordfunks wird.

In geheimer Mission

Die Verzweiflung des alliierten Generalstabs muss schon sehr groß sein, wenn die hohen Herren einem unerfahrenen Rookie einen sünhaft teuren Hightech-Raumer anvertrauen. Aber schließlich muss ja jemand die Kriegsgefangenen aus dem Raumfort befreien. Per Knopfdruck aktivieren Sie den Stealth-Generator, der Sie für eine kurze Weile vor den gefährlichen Scannern der lauernden Feindjäger verbirgt. Dann ist es endlich soweit: Alle Geschwaderkollegen befinden sich in Position, binnen Sekunden fallen die Tarnschilde, und Sie nehmen mit Ihren Zwillinglasern die Gravitationseinrichtungen des Forts unter Beschuss. Jetzt müssen Sie nur noch die Wachtschiffe so lange vom Transporter ablenken, bis der alle Gefangenen aufgenommen hat. Da kommt Verstärkung für die Gegner durchs Sprungtor...

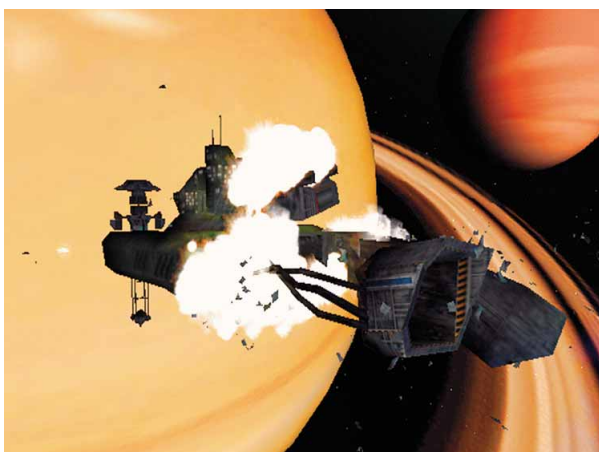
Alte Bekannte

Wer die **Wing Commander**-Spiele kennt, findet sich an Bord des Trägerschiffs Reliant sofort zurecht. Ein Mausklick zeigt Ihnen die neuesten Nachrichten an, die in Form





Unter schwerem Beschuss nähert sich unser Jäger einem gut bewaffneten Weltraumfort. Sehenswert ist das **Sprungtor** im Hintergrund, das gerade aktiviert wurde.



In Sichtweite dieses wunderschönen Planetensystems explodiert ein großes **Trägerschiff** nach massivem Torpedobeschuss.

einer immer gleichen Mini-renderszene mit wechselndem Kommentar präsentiert werden. Oder Sie stöbern im Bordcomputer Infos zur Freund- und Feindbewaff-

nung auf. Als nächstes wagen Sie sich in das animierte Missionsbriefing. Danach suchen Sie sich ein Schiff aus, das Sie mit Raketen und Lasern bestücken. Dabei ist die Auswahl

zu Beginn noch auf drei Raumer begrenzt. Doch mit wachsendem Erfolg erhalten Sie Zugriff auf insgesamt zwölf Jäger, die sich in Panzerung und Schildstärke gehörig unterscheiden. Einmal dürfen Sie sogar in den Prototypen Shroud klettern, der extrem wendig und gut bewaffnet ist.

Knackige Kämpfe

Die Missionen laufen prinzipiell immer nach dem gleichen Schema ab. Zuerst starten Sie vollautomatisch vom Trägerschiff. Dann bekommen Sie per Funk genaue Anweisungen und warpen ins eigentliche Einsatzgebiet. Mit Joystick und Fadenkreuz nehmen Sie Ihre Ziele ins Visier, an die Sie sich unter mas-

siver Ausnutzung des Turbo-generators heranarbeiten. Einmal in der Zielerfassung, kann Ihnen der Feind dank der zuschaltbaren Geschwindigkeitsanpassung kaum mehr entkommen. Wenn Ihr Schiff zudem über eine Zielunterstützung verfügt, müssen Sie eigentlich nur noch im richti-



Enriquez informiert Sie über die Einsatzziele.

Peter Steinlechner



Tolles Spektakel

Die Schilde sind unten, meine Bordkanonen spucken nur noch sporadisch Energieblitze, mein Puls rast – und

gerade darum habe ich in Starlancer so viel Spaß wie seit langem nicht mehr. Die gnadenlos spannenden Einsätze sind genau mein Fall. Ich komme mir wirklich wie in einem Krieg der Sterne vor, in dem ich selbst ein ordentliches Stück zum Erfolg meiner Truppen beitragen kann. Die schicken und – trotz all der rauchenden Schiffswracks und gigantischen Explosionen – erstaunlich flüssigen Grafiken haben es mir ebenfalls angetan. Klar, Starlancer bietet nichts bahnbrechend Neues. Aber das will es auch gar nicht. Fans von Wing Commander dürfen sich dieses packende Weltraumspiel jedenfalls nicht entgehen lassen.

gen Moment das Feuer eröffnen. Ähnlich simpel feuern Sie Raketen ab. Allerdings brauchen die etwas Zeit, bis sie ein Ziel aufschalten.

Buntes All

Seit Erscheinen des ersten **Wing Commander** im Jahre 1990 hat sich grafisch einiges getan. Genau wie der derzeit schärfste Konkurrent **Freespace 2** zeigt auch **Starlancer** das Weltall nicht mehr länger nur Schwarz. Farbige Nebel und vor allem geschickt ausgeleuchtete Planetensysteme dienen als Kulisse für die spektakulären Raumbkämpfe. Wissenschaftlich sicher nicht haltbar, dafür aber schön anzusehen sind die oft bildschirmfüllenden, mehrstufigen Explosionen. Zurück bleiben Dutzende von Trümmerteilen, die langsam durchs All treiben. Laserstrahlen glühen auf, Großkampfschiffe ziehen majestätisch ihre Bahnen. Allerdings erreicht die Grafik nicht ganz **Freospace 2**-Qualität. Außerdem präsentiert **Starlancer** weni-



Orden gibt's für gut absolvierte Missionen.



Der Asteroid verbirgt ein geheimes Energiedepot des Feindes. Das eiserne Tor müssen Sie mittels Lasereinwirkung wegsprengen.

ger Objekte gleichzeitig während der Schlachten. Vor allem die Kämpfe der Groß-

kampfschiffe untereinander hat Interplays Weltraumspiel dem Konkurrenten voraus.

Schutz unter Druck

So einfach, wie sich die ersten Kämpfe gegen leicht gepanzerte Jäger gestalten, bleiben die Missionen im weiteren Verlauf nicht. Besonders brenzlich wird es, wenn Sie Transporter oder Spezialeinheiten bewachen. Die sind extrem empfindlich. Wenn Sie die Angreifer nicht binnen kurzem ausschalten, verglühen die Schutzbefohlenen in den schick animierten Explosionen. Gelegentlich müssen Sie die Gegner auch innerhalb eines knappen Zeitlimits zerstören, da ansonsten Verstärkung nachrückt, die Ihren Sieg in unerreichbare Ferne rückt. Noch diffiziler sind Angriffe gegen Großkampfschiffe. Die sind nicht durch simples Laserfeuer zu zerstören. Stattdessen knöpfen Sie sich zuerst den Schildgenerator des jeweiligen Schiffs vor und widmen sich dann den Lasertürmen. Dann schlägt die Stunde Ihrer Torpedobomber, die vollautomatisch vorrücken und den Gegner in einer spektakulären Wolke aus Gas und Trümmerteilen vernichten.

Während eines Einsatzes ändern sich schon mal die Ziele. So sollen Sie beispielsweise



In einer großen Explosionswolke vergeht der **Maschinenrakt** des Großkampfschiffs Berjev, das damit zum leichten Ziel wird.

Mick Schnelle



Rasante Action im All

Eins muss man Erin Roberts lassen: Die Steuerung der Welt-

raumjäger hat das Digital-Anvil-Team fast perfekt hinbekommen. Ohne einen Blick ins Handbuch zu werfen, hatte ich mit Wing-Commander-Erfahrung binnen Sekunden alles im Griff. Die Kämpfe werden so schnell zum Vergnügen. Auch optisch macht Starlancer Spaß, obwohl es die Qualität von Freespace 2 nicht ganz erreicht. Was mich allerdings stört, ist die fehlende Speicherfunktion bei den ellenlangen Schlachten. Denn die Zwischensequenzen kann man nicht abbrechen, ein Fehler kurz vor Schluss, und ich muss noch mal von vorne beginnen.

Wenig Emotionen

Über einen Mangel an Abwechslung kann ich mich kaum beschweren, lediglich die Angriffe auf Großraumer laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Schade nur, dass man zwischendurch nicht mehr mit den Flügelleuten reden darf. Dadurch entsteht keinerlei emotionale Bindung an die Kollegen.

Wenn Ihnen Bedienung und Spielverlauf in Freespace 2 zu komplex waren, werden Sie die unterhaltsamen, unkomplizierten Gefechte schätzen. Von Freelancer erhoffe ich mir aber deutlich mehr Innovation.

braucht. Begleitet werden diese Änderungen von kleinen Zwischensequenzen, die mitten im Gefecht eingeblendet werden. Unangenehmerweise passiert das auch, wenn Sie gerade einen Gegner schussgünstig vor dem Laser haben. Beim Zurückblenden hat der sich dann schon oft in die Weiten des Alls davongemacht.

Lob und Tadel

Auch wenn Sie nicht immer zu 100 Prozent erfolgreich sind, müssen Sie nicht gleich Ihren Pilotenhelm an den Nagel hängen. Zum Beispiel sollen Sie in einer Mission einen Generator an einer Raumstation zerstören. Schaffen Sie das nicht, hagelt es böse Kommentare von den Vorgesetzten. Der Einsatz wird Ihnen trotzdem gutgeschrieben, Orden gibt es für solche Leistungen natürlich nicht. Die bleiben Meisterschützen vorbehalten, die auch Bonusziele, wie plötzlich auftauchende Wissenschaftsschiffe, erbeuten. Gelegentlich müssen Sie zur Strafe auch eine Zusatzmission erledigen.

Wer mag, darf sich mit bis zu sieben Kontrahenten in sechs Deathmatchmodi messen. Zudem können Sie die Solomissionen auch zusammen bestreiten.

MIC

einen Sektor aufklären, als plötzlich die Meldung hereinkommt, dass ein Konvoi Hilfe



Im Innern dieser Station befinden sich extrem explosive Energiezellen, die unsere Verbündeten gerade abtransportieren.

Historie: Die Roberts-Brüder

1990: Bekannt geworden sind die aus England stammenden Brüder Chris und Erin Roberts durch die **Wing Commander**-Reihe, die sie für Origin entwickelten. **Wing Commander 1** verband als erster eine spannende Story mit für damalige Zeiten spektakulärer Bitmap-Grafik.



Chris und Erin Roberts.

1991: Ein Jahr später erschien **Wing Commander 2**. Die immer noch schicke Grafik blieb zwar weitgehend gleich, dafür fiel die Hintergrundgeschichte nochmals opulenter aus.

1993: Dazwischen war das fleißige Brüderpaar auch für **Strike Commander**, Origins einzige Jetsimulation, verantwortlich. Im gleichen Jahr erschien Erins erstes Soloprojekt **Privateer**, das sich spielerisch stark an David Brabens Klassiker **Elite** orientierte.

1995: **Wing Commander 3** präsentierte sich mit einer echten Polygon-3D-Engine und Videosequenzen, in denen Luke Skywalker-Darsteller Mark Hamill in die Rolle des Spielhelden Christopher Blair schlüpfte.

1996: **Wing Commander 4** setzte mit nur wenigen technischen Neuerungen die Handlung fort. Das ebenfalls mit Videosequenzen gespickte **Privateer 2** war Erins letzte Arbeit für Origin. Beide Brüder verließen die Firma, um sich mit Digital Anvil selbstständig zu machen. Während Erins **Starlancer**-Projekt jetzt abgeschlossen ist, werkelt Chris fleißig an **Freelancer**, das im 2. Quartal 2001 erscheinen soll.



Die Yamato ist das zweite Basisschiff, auf dem Sie stationiert werden.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Digital Anvil
Festplatte: 290 bis 1.200 MByte
Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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



Opulentes All-Epos ohne echte Innovationen.

Hoffentlich Allegiance-versichert

Allegiance

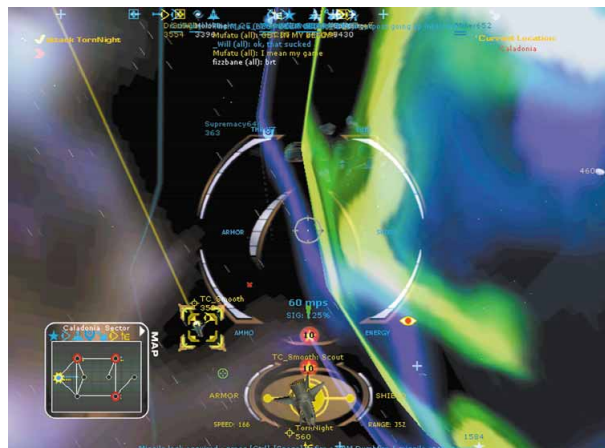
Im Weltraum hört dich jeder schreien: Kommunikation und Taktik sind bei Microsofts anspruchsvollem Online-Sternenkampf kriegsentscheidend.

Die Kampfpiloten des GameStar-Geschwaders sind genervt: Während die gegnerischen Jäger mit funkelneuen Advanced Fighters angreifen, hadern die Jungs mit der schwachen Bewaffnung ihrer Anfangsmühlen. Investor Mick wird per Funk vom eigenen Alpha-Wing angemacht: »He, wir hätten auch gerne einen besseren Fighter. Wird das heute noch was?« Doch der Finanzhüter des Teams hat den Sparstrumpf für die Entwick-

lung eines Interceptors auf den Kopf gehauen. Diese Taktik geht letztendlich auf: Mit den wendigen Nahkampf-Flitzern werden die feindlichen Plump-Schiffe im Nu aufgerieben. Während die abgeschossenen Gegner in Rettungskapseln nach Hause treiben, entsenden wir flugs eine Kontrollstation in den ungesicherten Nachbarsektor. Diese Schlacht ist noch lange nicht entschieden...

Innovation im Internet

Bei der Entwicklung von Weltraumsimulationen geraten Spiel Designer oft in den tückischen Sog eines Ideen-



Die gewaltige Waberkugel rechts ist ein mobiler Außenposten, der zu seinem neuen Heimat-Himmelskörper unterwegs ist. Während unseres Eskortfluges taucht ein frecher Scout auf (links unten).

Vakuum. Da muss ausgerechnet ein reinrassiges Online-Spiel daher kommen, um

dem Genre die erfrischendste Originalitäts-Dusche seit mehreren Lichtjahren zu ver-

Heinrich Lenhardt

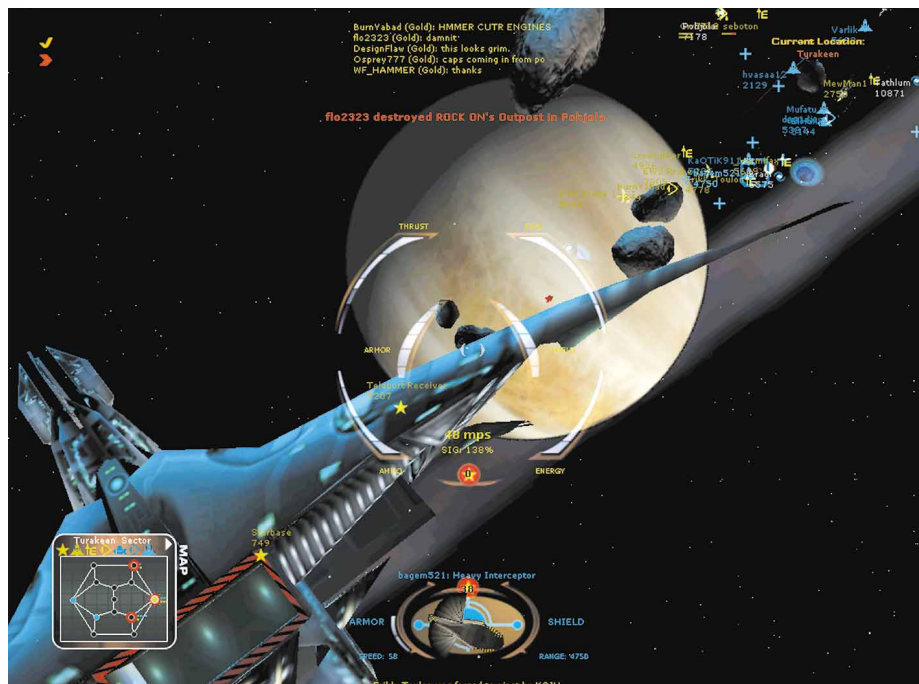


Schwerer Brocken

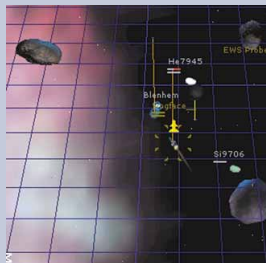
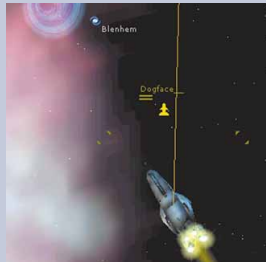
Neben dieser komplexen Weltraumaction wirkt der durchschnittliche 3D-Shooter wie ein Dorfdepp. Allegiance

bietet genug Ideen und Designelemente für drei Online-Spiele: superb aussehende Flugaction mit konfigurierbaren Schiffen, Management von Ressourcen, taktische Entscheidungen bei der Sektoreneroberung.

Klingt wie der Wunschtraum jedes SF-Piloten, verursacht manchmal aber mehr Stress als Spaß. Unter extremem Zeitdruck müssen die Teams kommunizieren, Einsätze fliegen und Strategien planen. Ohne Disziplin und Arbeitsteilung drohen Chaos und Verderben; die Lernkurve ist so steil wie die Eigernordwand. An Einsteigern geht das Spiel vorbei, als Dampfbläser ist es zu kompliziert. Wer geduldig ist, die anspruchsvolle Genremischung goutiert und auf nette Mitspieler stößt, erlebt die schönsten und cleversten Team-Schlachten des Internet-Weltraums.



Nachdem wir die Raumstation (links) verlassen haben, nehmen wir Kurs Richtung Massenschlacht. Die blauen Symbole (rechts oben) zeigen an, in welcher Richtung sich Gegner befinden. (1024x768, Direct3D)



Von der Raumschiff-Nahansicht bis zum Sektorenüberblick können Sie die **taktischen Karten** stufenlos zoomen.

passen. In Microsofts Eigenentwicklung **Allegiance** verleihen Ressourcen-Management und Forschungsbaum den Schlachten um Weltraumsektoren so viele Nuancen, dass manches Echtzeit-Strategiespiel neidisch wird.

Eine Fülle an einstellbaren Parametern erlaubt verschiedene Spielmodi und Siegesbedingungen. Am populär-

sten ist die Sektoreneroberungs-Orgie »Conquest«, bei der bis zu sechs Teams gegeneinander antreten. Eine komplexe Sternenschlacht kann schon mal ein paar Stündchen dauern. Sie dürfen in bereits laufende Partien hineinspringen und jederzeit auch wieder abschwirren. Eine kontinuierliche Spielwelt, bei der Sie Ihren Piloten langfristig aufbauen, gibt es aber nicht.

Es gibt viel zu tun

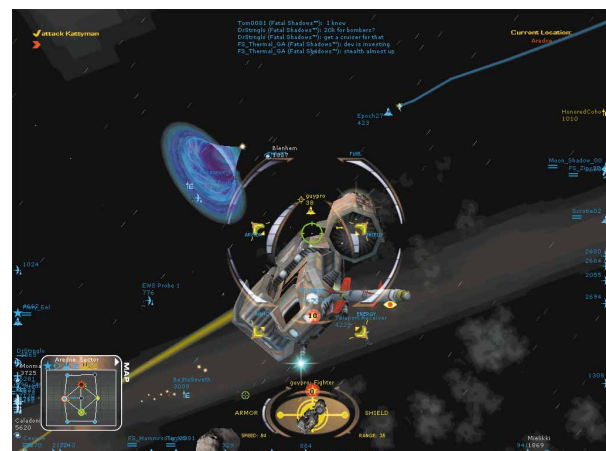
Allegiance bietet eine große Auswahl unterschiedlicher Aufgaben. Einsteiger versuchen sich am besten als Kanoniere an Bord eines Bombers, den ein Mitspieler navigiert. Scouts sind dank ihrer guten Sensoren wichtig für die Aufklärung. Auch als Retter vom Dienst kann man seinem Team helfen: Mit einem Reparatur-Laser flicken Sie andere Schiffe. Kommt die Hilfe zu spät, picken Sie die Rettungskapseln abgeschossener Kollegen netterweise auf, damit sie nicht erst langwierig zum nächsten Stützpunkt trudeln müssen.

Neben geschickten Piloten sind auch bürokratische Sesselwärmer gefragt. So konzentriert sich der Commander auf das Studium der 3D-Sektorkarten. Da er den besten Gesamtüberblick hat, gibt er anderen Spielern Anweisungen wie »Greife Ziel X an«. Außerdem kümmert sich der Commander darum, dass Außenposten installiert werden und Bergbau-Roboter zu geeigneten Himmelskörpern flitzen. Die Einnahmen durch Rohstoffe und Abschüsse feindli-

cher Piloten verbrät der Investor für neue Technologien. Dadurch kommt Ihr Team an neue Schiffstypen oder bessere Waffen und Schilde heran.

Schiff beladen

Geballert wird mit Energiespritzen oder Munitionverschlingenden Projekttilwaffen. Sie können auch Minenteppiche legen und Ortungs-sonden absetzen. Dank Zielcomputern und Positionsanzeigen ist man gut über Standorte von



Freund und Feind informiert – so weit die Sensoren des Raumschiffs reichen. Vor der Schlacht rüsten Sie Ihren Flieger individuell aus. Vorsicht mit dem Vollknallen der Waffenschächte: Zusatzausrüstung beeinflusst Gewicht und Trägheit eines Schiffs.

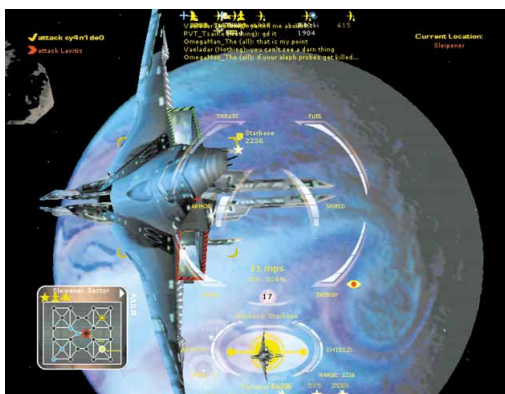
So kommen Sie rein

- **Software:** Leider kein Download möglich, das Spiel muss noch als relativ teurer US-Import (ca. 120 Mark) gekauft werden. Frühestens im Juni soll Allegiance aber in einer lokalisierten Fassung erscheinen.
- **Gebühren:** Sie können kostenlose Internet-Server besuchen, bei denen bis zu 32 Spieler in ein Match passen. Für rund 20 Mark im Monat können Sie Mitglied in der Allegiance-Zone werden. Wesentliche Vorteile im Zonenrandgebiet: an die hundert Spieler pro Partie, Weltranglisten und Geschwader-Management.

Auf dem Weg zum Aleph-Wurmloch läuft uns ein feindlicher **Fighter** direkt vor die Flinte.

Ein Offline-Tutorial macht Sie in sechs Lektionen mit den Grundzügen des Spielablaufs vertraut. Aufgrund der Komplexität sollten Sie sich aber auf eine längere Lernphase einstellen – zumal das Handbuch ziemlich mager ist. **HL**

➔ www.zone.com/allegiance



Als **Kanonier** konzentriert man sich aufs Ballern, während ein anderer Spieler den Bomber ins Feindgebiet steuert.

Allegiance

Genre:	Online-Weltraumspiel	Preis:	ca. 120 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Microsoft
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 250 MByte
Multiplayer:	32 (LAN), 420 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
P 200, 32 MB, 28K-Modem oder P II/266, 16 MB, 3D-Karte, 28K-Modem	Pentium/II 400 64 MByte RAM, 56K-Modem 3D-Karte	Pentium/III 500 64 MByte RAM, ISDN 3D-Karte

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

Ambitionierte SF-Schlachten im Online-Team.

