

Helikopter-Action für 3D-Piloten

Nuclear Strike

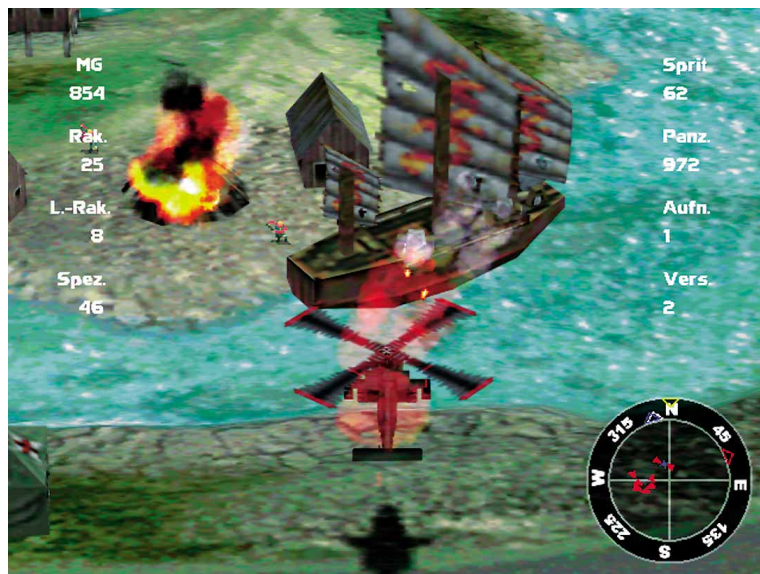
Da wirbeln die Rotorblätter: Die fünfte Strike-Staffel soll sich im fernen Asien neue Spiel-Dimensionen erkämpfen.

Desert, Jungle, Urban und Soviet: Das wäre in einer TV-Quizshow die korrekte Antwort auf die Frage »Wie heißen alle Strike-Titel von Electronic Arts?«. Bereits viermal ließ EA bislang actionreich die Rotorblätter kreisen. Jetzt steht der technisch generalüberholte fünfte Teil **Nuclear Strike** vor der Tür. Die Grafik soll alles bis-

ern und dirigieren Helikopter wie etwa den Comanche oder Flugzeuge wie die legendäre A-10 Warthog durchs feindliche Dauerfeuer.

Asiatische Kanonenboote

EAs jüngstes Werk spielt im fernen Asien. Unter anderem sollen Sie Missionen in Korea und China absolvieren.



Schiffe versenken per Hubschrauber: Die chinesische **Dschunke** ist gleich erledigt.

her dagewesene in den Schatten stellen. Vom liebevoll nachgebildeten Fluggerät über die detaillierten Gebäude bis zu Bäumen sind alle Gegenstände aus 3D-Objekten aufgebaut. Die abwechslungsreiche Nuclear-Welt folgt jeder Drehung auf dem Bildschirm perspektivisch korrekt. Neben dem klassischen Apache dürfen Sie diesmal auch 14 andere Flieger steu-

ern und dirigieren Helikopter wie etwa den Comanche oder Flugzeuge wie die legendäre A-10 Warthog durchs feindliche Dauerfeuer. Kommen Sie in die Nähe von Wasser, richten Dschunken ihre Bordkanonen auf Sie und schießen aus allen Rohren. Obwohl das Terrain fast fotorealistisch wirkt, spielen Berge oder Täler keine Rolle. Der Hubschrauber paßt seinen Abstand zum Boden automa-



Fliegen Sie im kleineren Fenster, werden die **Instrumente** angezeigt.

tisch an – lediglich anhand des mal kleineren, mal größeren Schattens erkennen Sie, wie tief Ihr Sturz im Falle eines Abschusses ist.

Action und Taktik

Wer die Vorgänger nicht kennt, wird **Nuclear Strike** auf den ersten Blick für ein simples, aber grafisch opulentes Ballerspiel halten. Neben flinken Reflexen ist jedoch viel taktisches Vorgehen gefragt. Ohne gründliche Planung sind die Missionen kaum zu schaffen. Jede bietet andere Herausforderungen: Mal sollen Sie verstreute Einzelkämpfer einsammeln, dann gegnerische Panzer und Radarstellungen erledigen. Bereits vor dem Abflug müssen Sie wissen, wo Sie Treibstoff oder Munition nachladen, wo besonders starke Feindstellungen lauern und wo die Missionsziele warten.

Videos im MTV-Stil

Zwischen den Missionen führen aufwendige Videosequenzen die eher nebensächliche Story fort. Die rasant geschnittenen, stark verfremdeten Filme erinnern deutlich an Musik-Clips. Das Programm soll ausschließlich Beschleunigerkarten von 3Dfx unterstützen – kein Wunder, schließlich hat Electronic Arts sich mit drei Millionen Dollar in die Firma eingekauft. **PS**



Bumm! Eine der beeindruckenden **Explosionen** zerstört das Haus.

Nuclear Strike

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Electronic Arts
Termin: November '97 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Unsere Beta-Version machte bereits jede Menge Spaß. Die Kombination aus Action und vorausblickender Planung dürfte wieder überzeugen.«