

# Simulationen

Mick Schnelle



**Flop Gun.** Als der Film **Top Gun** 1986 in die Kinos kam, gehörte ich zu den ersten, die ihn in einer Vor-Premiere sahen. Seitdem warte ich darauf, dass irgendjemand ein vernünftiges Spiel daraus macht. Versuche gab es zuhauf: Zuerst wagten sich diverse Konsolenspieler-Entwickler an die Lizenz. Zuletzt erlitt Microprose 1996 mit **Top Gun – Fire at Will** dank mieser Spielbarkeit eine Bruchlandung. Umso erfreuter ging ich mit **Top Gun Combat Zones** von Titus an den Start. Steckt doch das berühmte englische Digital-Integrations-Team (**Hind, Apache Longbow**) hinter dieser Version. Doch außer dem Namen hat das Spiel überhaupt nichts mit dem Film zu tun. Zudem spielt sich die Action-Simulation extrem öde. So werde ich weiter warten müssen – wer traut sich als Nächster an die reizvolle Umsetzung?

**Larry hebt ab.** LucasArts zeigte auf der E3 eine spielbare Version von Larry Hollands Flugsimulation **Secret Weapons over Normandy** (siehe auch unseren E3-Bericht). Die scheint ähnliche Qualitäten zu vereinen wie der legendäre Vorgänger **Secret Weapons of the Luftwaffe**: Spitzengrafik und packende Luftgefechte. Release soll im 3. Quartal 2003 sein. Wenn doch bloß schon Herbst wäre...

## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Falcon 4.0</b>	Flugsimulation	01/99	92%
2	<b>Freelancer (dt.)</b>	Weltraumspiel	NEU	90%
3	<b>Comanche 4</b>	Flugsimulation	01/02	90%
4	<b>MechWarrior 4</b>	Mechspiel	03/01	90%
5	<b>MechWarrior 4: Mercenaries</b>	Mechspiel	12/02	89%
6	<b>Crimson Skies</b>	Flugsimulation	12/00	88%
7	<b>Eurofighter Typhoon Op. Icebreaker</b>	Flugsimulation	08/02	87%
8	<b>Tachyon</b>	Weltraumspiel	07/00	87%
9	<b>Freespace 2 Dimension Pack</b>	Weltraumspiel	09/00	87%
10	<b>X-Wing Alliance</b>	Weltraumspiel	05/99	87%
11	<b>IL-2 Forgotten Battles</b>	Flugsimulation	03/03	86%
12	<b>Aquanox 2</b>	U-Boot-Spiel	01/03	85%
13	<b>Starlancer (US-Version)</b>	Weltraumspiel	06/00	85%
14	<b>Train Simulator</b>	Eisenbahn-Simulation	09/01	85%
15	<b>Armored Fist 3</b>	Panzersimulation	12/99	85%
16	<b>Starlancer (dt.)</b>	Weltraumspiel	07/00	84%
17	<b>IL-2 Sturmovik</b>	Flugsimulation	01/02	84%
18	<b>Klingon Academy</b>	Weltraumspiel	08/00	84%
19	<b>Panzer Elite</b>	Panzersimulation	10/99	84%
20	<b>Jane's Attack Squadron</b>	Flugsimulation	06/02	83%
21	<b>Silent Hunter 2</b>	U-Boot-Spiel	01/02	82%
22	<b>Combat Flight Simulator 3</b>	Flugsimulation	12/02	81%
23	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	07/00	81%
24	<b>Enigma</b>	See-Simulation	05/03	80%
25	<b>Bridge Commander</b>	Weltraumspiel	04/02	80%

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

Top Gun Combat Zones .....	116
Freelancer (dt.) .....	117



Ohne Tom nicht Top

# Top Gun Combat Zones

Mangels Hollywood-Flair trudelt die Action-Simulation zwischen alle Genrestühle.

An einer vernünftigen PC-Version des Tom-Cruise-Films **Top Gun** haben sich schon zahlreiche Entwickler versucht – allesamt erfolglos. Aktuell hat sich das Team von Digital Integrations die Lizenz geschnappt, um ihre Action-Simulation besser an den Hobby-Piloten zu bringen. Allerdings hat **Top Gun Combat Zones**, abgesehen vom Namen, absolut nichts mit dem Kino-Klassiker von 1986 zu tun.

## Action im Cockpit

36 Missionen lang regiert der schnelle Ballerfinger vor kühler

Überlegung. Dabei ist belanglos, ob Sie in der Außenperspektive die F-14, F/A-18 oder F-22 steuern: Stets gilt es, alle rot markierten Ziele zu zerstören. Das können Hind-Helikopter sein, MiGs oder auch mal Kanonenboote. Gelegentlich müssen Sie statische Ziele erledigen, etwa Luftabwehrgeschütze oder ganze Fabrikanlagen. Dabei benutzen Sie zwei Sorten Raketen (zielsuchend und un gelenkt), Bomben sowie die Maschinenkanone. Letztere hat den entscheidenden Vorteil, dass ihr niemals die Munition ausgeht.

Die Einsätze führen Sie in vier Fluggebiete: Südostasien, Golf-Staaten, nördlicher Polarkreis und die Flugschule Miramar. Alle unterscheiden sich voneinander lediglich durch die vorherrschende Farbe des verwendeten Grafiksets.

brauchbar, aber völlig unbelebt. Dass Digital Integrations mal tolle Simulationen wie **Hind** oder **Apache Longbow** gemacht

hat, merkt man einzig an der gut zugänglichen Steuerung sowie den realistischen Flugbahnen der Raketen. **MIC**



In den schlicht gestrickten Bombereinsätzen hilft das Fadenkreuz beim Zielen.

## Mick Schnelle



### Lizenz ohne Inhalt

Combat Zones ist eine Frechheit, die jedem Top-Gun-Fan die Zornesröte ins Gesicht treibt. Name und Logo werden nur verwendet, um eine lauwarmer Action-Simu-

lation durch Vorspiegelung falscher Tatsachen zu verscherbeln. Das ist einfach schäbig!

Wenn man ohne die Erwartung an das Spiel herangeht, eine Film-Umsetzung zu erhalten, bekommt man immerhin jede Menge rasanter Luft- und Bodenkämpfe. Mit ein wenig mehr Abwechslung hätte der Digital-Integrations-Flieger noch ganz nett werden können. So aber haben weder Fans des Films noch Actionfreunde wirklich etwas davon.

## Wo, bitte, geht's nach Hollywood?

Wenn Sie irgendeinen Bezug zum Film suchen, sind Sie bei **Combat Zones** an der falschen Adresse. Weder der Soundtrack noch die Missionen haben etwas mit dem Tom-Cruise-Streifen zu tun – von den Original-Darstellern fehlt eh jede Spur. Immerhin ist die Grafik



Sie steuern Ihre Maschine immer von außen.

## Top Gun Combat Zones Action-Simulation

Publisher: Virgin Interactive, (01907) 718 88 Release (D): 8.5.2003  
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro  
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1	2 3 4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> <li>viel Action</li> <li>gute Steuerung</li> <li>klare Missionsziele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hat nichts mit dem Film zu tun</li> <li>unbelebte Fluggebiete</li> <li>wenig Abwechslung</li> <li>zu kleine Areale</li> <li>schaurige Musik</li> <li>kein Handbuch</li> </ul>

**MULTIPLAYER**

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

**HARDWARE-KONFIGURATION**

TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
520 MByte Installationsgröße	520 MByte Installationsgröße	520 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte, Flightstick

**ALTERNATIVEN**

**Freelancer** (90%, GS 04/03)  
 Fulminante Weltraumaction: Auch hier steuern Sie Ihre Vehikel meist aus der Außenperspektive.

**Aquanox 2** (85%, GS 01/03)  
 Knallharte Unterwasser-Ballererei, eingebettet in eine epische Hintergrundgeschichte.

**WERTUNG**

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

Atmosphäreloser, sehr actionreicher Flugzeug-Shooter.



# Freelancer (dt.)

Gut übersetzte Weltall-Saga.



Alle Zwischensequenzen dürfen Sie in gut gesprochenem **Deutsch** genießen.

**M**anche Dinge dauern etwas länger: Ursprünglich sollte die eingedeutschte Fassung des Weltraumspiels **Freelancer** schon im April erscheinen. Dann wurde der Termin aufgrund des

Arbeitsumfangs immer wieder verschoben. Doch das Warten hat sich gelohnt: Vollständig lokalisiert durchstreifen Sie als Freihändler Edison Trent die Galaxis und erleben extrem spannende Weltraumaction, eingebettet in eine stimmige Hintergrundstory. Die Wahl der Sprecher ist Microsoft gelungen, wenngleich der Erzähler der Intro-Sequenz stark an einen Märchenonkel erinnert. Auch die tonnenweise anfallenden Textmitteilungen präsentiert Ihnen **Freelancer** in weitestgehend einwandfreiem und passendem Deutsch. Genau wie in der englischen Fassung dirigieren Sie Ihr Raumschiff im hiesigen **Freelancer** ausschließlich mit der Maus. **MIC**

## Mick Schnelle

### Umsetzung gelungen!

Die missglückte Lokalisierung von Starlancer im Hinterkopf, habe ich der deutschen Version von Freelancer entgegengebracht. Glücklicherweise hat Microsoft aus alten Fehlern gelernt und eine sehr gut germanisierte Fassung abgeliefert. Schön, dass die Stimmen gut zur Atmosphäre passen. Wer die fehlende Joysticksteuerung verschmerzen kann, bekommt ein Spiel der Extraklasse – klarer Pflichtkauf für Genreliebhaber.

## Freelancer (dt.)

Weltraumspiel



Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 44 Seiten Hdb.

Release (D): 23.5.2003  
Preis: ca. 50 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: über 50 Stunden

### HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 TI  
Geforce 4 TI Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

### MINIMUM

CPU mit 600 MHz  
128 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

### STANDARD

CPU mit 1,0 GHz  
256 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

### OPTIMUM

CPU mit 1,4 GHz  
512 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

### WERTUNG

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



Rasante und todschicke Weltraum-Action.