

# Simulationen

Mick Schnelle



**Spaß mit dem Eurofighter.** Die Fliegerwelt kann so schön sein. Vor allem dann, wenn endlich mal wieder eine Spitzensimulation eintrudelt. **Eurofighter Typhoon** hat mir den Glauben an das Genre zurückgegeben. Trotz kleiner KI-Macken macht der Rage-Feldzug einen Heidenspaß. Letzterer resultiert aus der einfachen Formel, dass Action nun mal mehr Vergnügen bringt als spröder Tastaturbelegungs-Wahn. Trotzdem bleibt **Typhoon** auch für erprobte Piloten eine Herausforderung. Dafür gebührt den Machern meine ganz persönliche Hochachtung.

**Spannende Wasserspiele.** Unerwartet wieder aufgetaucht ist **Silent Hunter 2**, die U-Boot-Simulation von SSI. Im Herbst 2001 sollen Sie jetzt endgültig auf Feindfahrt gehen können. Zeitgleich will dasselbe Entwicklerteam **Destroyer Command** veröffentlichen. Darin übernehmen Sie die Kontrolle über Zerstörer im Zweiten Weltkrieg. Da sich's so schön anbietet, werden Sie (laut Entwicklerangaben) beide Simulationen koppeln können. Auf und unter dem virtuellen Nordatlantik sollen spannende Gefechte mit dutzenden PC-Kapitänen gleichzeitig möglich sein. Da sage noch einer, es gäbe im Simulationsgenre keine guten Neuigkeiten.

## Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Falcon 4.0</b>	Flugsimulation	1/99	<b>92%</b>
2	<b>Longbow 2</b>	Flugsimulation	1/98	<b>91%</b>
3	<b>MechWarrior 4 (deutsche Version)</b>	Mechspiel	3/01	<b>90%</b>
4	<b>Gunship!</b>	Flugsimulation	5/00	<b>90%</b>
5	<b>Comanche Gold</b>	Flugsimulation	7/98	<b>89%</b>
6	<b>Crimson Skies (deutsche Version)</b>	Flugsimulation	12/00	<b>88%</b>
7	<b>MechWarrior 3</b>	Mechspiel	7/99	<b>88%</b>
8	<b>Eurofighter Typhoon</b>	Flugsimulation	<b>NEU</b>	<b>87%</b>
9	<b>Tachyon</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>87%</b>
10	<b>Freespace 2 Dimension Pack</b>	Weltraumspiel	9/00	<b>87%</b>
11	<b>X-Wing Alliance</b>	Weltraumspiel	5/99	<b>87%</b>
12	<b>USAF</b>	Flugsimulation	1/00	<b>87%</b>
13	<b>World War 2 Fighters</b>	Flugsimulation	1/99	<b>86%</b>
14	<b>Starlancer (US-Fassung)</b>	Weltraumspiel	6/00	<b>85%</b>
15	<b>Armored Fist 3</b>	Panzersimulation	12/99	<b>85%</b>
16	<b>Starlancer (deutsche Version)</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>84%</b>
17	<b>Klingon Academy</b>	Weltraumspiel	8/00	<b>84%</b>
18	<b>European Air War</b>	Flugsimulation	12/98	<b>84%</b>
19	<b>Panzer Elite</b>	Panzersimulation	10/99	<b>84%</b>
20	<b>Combat Flight Simulator</b>	Flugsimulation	12/98	<b>83%</b>
21	<b>Allegiance</b>	Online-Weltraumspiel	6/00	<b>83%</b>
22	<b>F/A-18</b>	Flugsimulation	3/00	<b>82%</b>
23	<b>B-17 Flying Fortress</b>	Flugsimulation	1/00	<b>81%</b>
24	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	7/00	<b>81%</b>
25	<b>Flight Simulator 2000</b>	Flugsimulation	12/99	<b>80%</b>

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

Eurofighter Typhoon ..... 94





Luftschlacht um Island

# Eurofighter Typhoon



Die echte Luftwaffe muss noch warten – Sie können jetzt schon den Eurofighter fliegen. Dank dynamischer Kampagne und leicht zugänglicher Steuerung regieren in DIDs neuester Flugsimulation Spannung und rasante Fliegeraction.

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

Die freundliche weibliche Stimme warnt zum wiederholten Mal vor herandüsenden Raketen. Noch vier Sekunden bis zum Einschlag. Doch stur bleiben wir auf Kurs. Denn die Bombe muss den feind-

lichen Tower beim ersten Mal treffen, einen zweiten Anflug wird uns die gegnerische Flugabwehr nicht erlauben. Drei Sekunden bis zum Einschlag, dann zwei. Gerade noch rechtzeitig werfen wir den Knallkör-

per punktgenau ab. Das Ziel löst sich in seine Bestandteile auf, und eine radikale Kurskorrektur führt die gegnerische Rakete in die Irre. Jetzt geht's ab zur Heimatbasis – quer über feindbesetztes Terrain.

## Kalter Krieg aufgewärmt

Mit dem Ende des Kalten Krieges ist den Entwicklern moderner Flugsimulationen das gewohnte Feindbild des bösen Russen abhanden gekommen. Um trotz-



dem nicht auf invasionsfreundige Kommunisten verzichten zu müssen, erfanden die Entwickler von **Eurofighter Typhoon** den Ost-West-Konflikt einfach neu. Im Jahr 2015 erhebt sich der wieder erstarkte russische Bär und bläst zum Großangriff auf Island. Doch die dort stationierte multinationale Truppe unter Ihrem Kommando hat mehrere Staffeln des Zukunftsjägers Typhoon in Alarmbereitschaft. Vier Tage haben Sie Zeit, die volldynamische Kampagne aus der Luft zu gewinnen.

### Sechser-Pack

Mit **Eurofighter Typhoon** geht das Entwicklerteam von DID neue Wege im Simulationgenre. Im Mittelpunkt stehen sechs Piloten, um die Sie sich während der Kampagne kümmern müssen. Vor dem Spiel wählen Sie Ihre Mannschaft aus zwölf willigen Cockpit-Jockeys aus, die sich in ihrer Vorliebe für Luft- oder Bodenangriffe unterscheiden. Jeder Pilot ist auf einer anderen Basis stationiert;

Sie können den Jungs aber jederzeit neue Fliegerhorste zuweisen. Von frontnahen Stationen aus starten meist Bodenangriffe, während Flughäfen im Hinterland eher den Ausgangspunkt für Luftschlachten bilden. Über eine Iconleiste am unteren Bildschirmrand sehen Sie jederzeit, wer gerade Pause macht, schläft oder einen Einsatz absolviert. Geht einer der Düsenjets zum Angriff über oder wird er beschossen, blinkt sein Symbol rot. Dann können Sie sich via Mausclick binnen Sekunden selbst in das betreffende Cockpit schwingen. Muss ein Pilot unterwegs mit dem Fallschirm abspringen, wartet er geduldig auf einen Rettungshubschrauber. Im Feindesland kann er aber auch einer gegnerischen Patrouille in die Hände fallen. Dann geht es auf direktem Weg ins Gefängnis, wo er bei Verhören eventuell stirbt. Mit etwas Glück befreit ihn aber ein Rettungsteam. Sie selbst können in diese Aktionen nicht eingreifen.

### Im Auftrag Ihrer CPU

Während die Russen nach und nach an der Süd- und Ostküste Islands landen, erstellt ein voll-

automatisches Kampagnensystem laufend neue Missionen. Die werden vorrangig an Ihre Leute vergeben. Erst wenn alle Mitglieder Ihres Teams in der Luft sind oder sich ausruhen müssen, starten CPU-gesteuerte Staffeln. Bevor es losgeht, können Sie Wegpunkte festlegen und die Bewaffnung aussuchen. Tun Sie nichts, erledigt der Rechner diese Aufgaben für Sie. Dabei stellt er sich recht geschickt an und berücksichtigt sogar Zusatztanks auf langen Strecken. Allerdings sind die Wegpunkte nicht immer optimal gesetzt. Das System neigt außerdem dazu, Ihre Piloten allzu häufig direkt über gut verteidigte Stellungen zu schicken, obwohl man diese Risikopunkte ohne große Umwege auch umfliegen kann. Durchwachsen ist die KI der Eurofighter-Piloten. Standardaufgaben erledigen die Ihre Kameraden stets zuverlässig. In Krisensituationen versagen sie aber schon mal ganz gehörig. So jetten sie zuweilen trotz etlicher Treffer und ohne Munition mitten ins Feindesland, nur um einer bereits abstürzenden gegnerischen Maschine den Rest zu geben. Hier müssen Sie unbedingt selbst Hand anlegen, damit Sie nicht bereits am ersten Kriegstag ohne Staffel dastehen.

### Zwischensequenzen



Sonderereignisse wie **Gefangennahme**, **Verhöre** oder Aufenthalt eines Piloten in der **Krankenstation** präsentiert Typhoon als 3D-Sequenzen in der Engine.



Die Instrumente im **virtuellen Cockpit** benötigen Sie aufgrund der guten Bedienung so gut wie nie.



Das Hauptziel explodiert plangemäß. Doch das Abwehrfeuer kann unserem Eurofighter noch ganz schön gefährlich werden. (1024x768)

### Verzögerungs-Taktik

Neben dem mittlerweile zwei Jahre alten **Falcon 4.0** ist **Typhoon** eine der wenigen Flugsimulationen, die eine voll-dynamische Kampagne bieten. Dabei verändert jeder Abschuss und jede zerstörte Einheit den

weiteren Verlauf des Feldzuges. So können Sie zu Beginn die Landung der Russen erheblich hinauszögern, indem Sie heranrückende Tragflächenboote bereits weit vor der Küste versenken. Kommt eins durch, entsteht der erste sowjetische Brückenkopf. Wenn Sie es schaf-

fen, heranziehende Schwärme von Spionagedronen rechtzeitig abzufangen, verschieben Sie die Invasion noch um einige weitere Stunden. Doch egal wie gut sie auch sind, irgendwann brechen die Sowjets durch. Unterstützung der Nato brauchen Sie bis zum zweiten Tag nicht zu

erwarten. Deshalb müssen Sie sich keine Sorgen machen, wenn Sie anfangs binnen weniger Spielstunden mehr als die Hälfte aller kontrollierten Sektoren verlieren.

### Panzerknacker

Die vom Computer generierten Missionen allein garantieren keinen Sieg. Der Erfolg der gesamten Kampagne hängt davon ab, was Sie selbst daraus machen. Denn wenn Sie nur die vorgegebenen Ziele zerstören, halten Sie die Russen auf Dauer nicht auf. Der Trick besteht darin, unterwegs so viele gegnerische Flugabwehranlagen und Panzerkolonnen wie möglich zu zerstören. Gerade Letztere brettern sonst über die Karte und nehmen einen Sektor nach dem anderen ein. Liegen Ihnen Bodenangriffe nicht so sehr, sollten Sie zumindest die gegnerische Luftwaffe dezimieren. Dadurch steigt die Chance, dass verbündete Staffeln ihre Angriffe in Ruhe durchführen. Mittdrin plätschern Nachrichtmeldungen über den Fortgang des Krieges ein. Diese Videos haben mit dem aktuellen Verlauf der Kampagne meist nur am Rande zu tun. Gelegentlich finden allerdings Schlüsselmis-sionen statt, die in den News

## Technik-Check

Die Grafik wird selbst einen Mittelklasse-Rechner kaum an seine Grenzen treiben – im Prinzip liefert das Spiel ab 400 MHz und einer 3D-Karte jenseits der Voodoo2 brauchbare Ergebnisse. Das liegt an der automatischen Detailanpassung; die Grafik sieht auf einem schwächeren System weniger gut aus.

### RAM/Festplatte

Es gibt nur eine Installationsmöglichkeit. Ihre RAM-Menge spielt hingegen eine entscheidende Rolle: Mit weniger als 128 MByte im System sollten Sie ein Buch neben den Computer legen.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Defragmentieren Sie Ihre Festplatte! Ansonsten ist das Spiel beim Start lange mit dem Hin- und Herschufeln der Daten beschäftigt.

**TIPP 2:** Verzichten Sie auf die höchste Auflösung und Farbtiefe. Auf älteren Rechnern sieht der Eurofighter auch in 800x600 bei 16 Bit Farbtiefe noch akzeptabel aus und läuft flüssig.

**TIPP 3:** Im Notfall lassen sich in den Optionen auch die Sichtweite und die Wolken deaktivieren. Das bringt zwar spielerische Nachteile, aber auch ein Bisschen mehr Tempo.

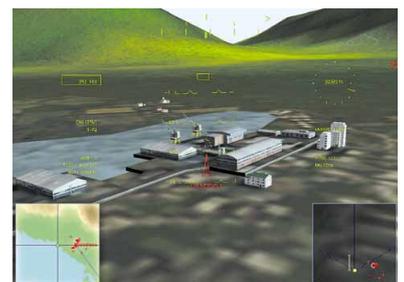
### Die Performance-Tabelle

	Voodoo 2	TNT	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce2
<b>P 200 MMX</b> 640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>32 MByte RAM</b> 800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>PII/300 /</b> 640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>64 MByte RAM</b> 800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>PIII/500</b> 640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>128 MByte RAM</b> 800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<b>PIII/800 256 MB</b> 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Bei diesem abstürzenden Eurofighter sehen Sie deutlich die **Einschusslöcher** in der Tragfläche.



Dank **Zoomfunktion** erkennen Sie auch entfernte Objekte – nützlich bei Bombenangriffen.

**Martin Deppe**



**Eurofighter für alle**

DIDs Typhoon ist eine »moderne« Flugsimulation, die mir auf Anhieb Spaß macht. Dank des einfachen Flugmodells können auch Einsteiger schnell ihre ersten Landungen und Abschüsse feiern. Endlich mal packende Luftkämpfe, die auch Flugschüler meistern können! Schade nur, dass die Bodengrafik nicht ganz mit dem spielerischen Niveau mithält. Trotzdem, allein schon die spannende dynamische Kampagne ist mir Grund genug, mich für die Verteidigung Islands in die Lüfte zu schwingen.

angekündigt werden. Aber auch Überraschungen wie die plötzlich einfliegende US-Präsidentin oder unerwarteter Nachschub an Superjets (die Sie leider nicht selbst steuern dürfen) finden statt. Daneben hält Sie eine ausführliche Statistik über den vorhandenen Bestand an



In Luftkämpfen zischen Ihnen Raketen und Tauschkörper (die roten Kugeln) nur so um die Ohren. (1024x768)

Flugzeugen und Kampfpanzern auf dem Laufenden.

Während Eurofighter Typhoon beim spannenden Kampagnenverlauf die Muskeln spielen lässt, haben die DID-Entwickler bei der Grafik kalorienarm gekocht. Die Flugzeuge sind zwar sehr detailliert gestaltet, und man kann von außen sogar das grün leuchtende HUD sehen. Karg und unbelebt wirkt dagegen die Landschaft Islands. Hauptverantwortlich dafür sind die eintönigen Bodentexturen. Auch die Zwischensequenzen, die beispielsweise Gefangennahmen abgestürzter Piloten illustrieren, sind vom Standard aktueller 3D-Spiele ziemlich weit entfernt. Dafür schöpfen die bildfüllenden Explosionen aus dem Vollen.

Der Mehrspielermodus für bis zu acht Netzwerk- oder Internetkämpfer wartet mit einem originellen Rennen auf. Sie düsen von Wegpunkt zu Wegpunkt und regeln die Geschwindigkeit durch die Flughöhe. In Bodennähe erreichen Sie das höchste Tempo. Droht Ihnen die Konkurrenz davonzuraschen, stiehlt ein Raketenstreifer den allzu flotten Feindfliegern etwas Speed. Wer Balern pur bevorzugt, darf seinen Vorlieben in mehreren Deathmatch-Varianten fröhnen. **MIC**

**Mick Schnelle**



**Packende Flug-Action**

Nachdem ich die ersten 24 Spielstunden von Typhoon absolviert hatte, war ich fest davon überzeugt, den perfekten actionbetonten Flugsimulator vor mir zu haben. Die Jagd nach Aufklärungsdrohnen und der verzweifelte Kampf gegen die Landungsboote nur wenige Meilen vor der Küste waren hochspannend. Dass ich meine Jungs dabei permanent unter Kontrolle halten musste, motivierte mehr, als es nervte. Außerdem ist Typhoon durch wenige Tastaturkommandos zwar leicht steuerbar, die Einsätze spielen sich dennoch knifflig.

**Warten, statt starten**

Jetzt, drei Spieltage (gut eine Woche Realzeit) später macht sich allerdings ein Designsnitzer besonders bemerkbar: So passiert manchmal geschlagene zwei Spielstunden gar nichts – trotz Zeitraffer sitze ich eine gute Viertelstunde untätig vor dem Monitor. Hier könnte eine zusätzliche Beschleunigungsstufe Wunder wirken. Außerdem stört es mich gewaltig, wenn ein Pilot während der Gefangenschaft stirbt, ohne dass ich daran etwas ändern könnte. Wenn Sie ein Faible für leicht verdauliche Flugaction haben, düsen Sie mit dem Eurofighter goldrichtig. Allzu viel Realitätsanspruch sollten Sie zwar nicht an den DID-Flieger stellen. Doch das fiktive Kriegsszenario kommt dank der tolen Kampagnen extrem realistisch rüber.



Am häufigsten werden Sie das Spiel aus der Cockpit-Perspektive steuern. Die Gegner sehen Sie dabei in der Regel nur als rote Icons in Ihrem HUD. (800x600)

**Eurofighter Typhoon**

Genre: Flugsimulation    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis    Sprache: Deutsch  
 Entwickler: DID/Rage    Publisher: Koch Media, (0180) 558 57 95    Preis: ca. 90 Mark

**MULTIPLAYER**  
 Internet (8 Spieler)     Netzwerk (8 Spieler)     Modem (2 Spieler)     an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Rennen

**HARDWARE-KONFIGURATION**  
 Voodoo 2     TNT     G400     Voodoo 3     TNT 2     Geforce     Voodoo 5     Radeon     Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Flightstick

**ALTERNATIVEN**  
**Falcon 4.0 (92%, GS 1/99)** Erheblich komplexer und schwieriger zu steuern, dafür noch mehr Abwechslung in der Kampagne.  
**F-22 Total Air War (87%, GS 11/98)** Vom gleichen Team, keine Kampagne, dafür dynamische, groß angelegte Einzelmissionen.

**WERTUNG**

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

Zugänglicher Simulator mit volldynamischer Kampagne.

