

Simulationen

Michael Schnelle



Millennium-Sorgen

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu, und scheinbar auch das Simulationsgenre. Electronic Arts' Top-Label Jane's, bislang Garant für hochwertige Simulationen, wird sich nach der Veröffentlichung von **F/A-18 Hornet** ausschließlich auf den Online-Markt konzentrieren. DID, gerade erst wegen massiver Verluste an Rage verkauft, stellt nach dem **Eurofighter Typhoon** voraussichtlich ebenfalls die Simulations-Entwicklung ein.

Es scheint, als ob das Genre in absehbarer Zukunft hauptsächlich von den vielversprechenden Weltraumspielen **Starlancer**, **Tachyon** und **Freelancer** getragen würde. Immerhin zieht ein zweiter Lichtstreif am Horizont auf: **Comanche 4** und **Gunship 3** werden sicherlich wieder für frischen Schwung sorgen. Diesen Monat können Sie sich jedenfalls auf **USAF** und die deutsche Version von **Freespace 2** freuen. Und die machen Spaß bis ins nächste Jahrtausend hinein.



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	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	12/99	87%
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
8	USAF	Flugsimulation	NEU	87%
9	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
10	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
11	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
12	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
13	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
14	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
17	F-22 Air Dominance 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	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

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

Inhalt

Tests

USAF150
 USAF Technik-Check154
 Flanker 2.0155
 Phoenix156
 Medicopter 117158
 Freespace 2 (deutsche Version)158
 Wings of Destiny159

Flügel aus Stahl

USAF

Jane's trumpft auf: Als Air-Force-Ass meistern Sie acht Maschinen aus drei Epochen – Dritter Weltkrieg inklusive.



Noch bevor wir überhaupt abgehoben sind, haben die Gegner auch schon unsere Rollbahn in **Flammen** geschossen.

Mit ihrem Erstlingswerk **Israeli Air Force** verdiente sich das Programmiererteam Pixel vor Jahresfrist erste Simulationsmeriten. Nun legen die Israelis einen Gang zu: Als Pilot der US-Luftwaffe bestreiten Sie erneut den Vietnamkrieg, mischen im Golfkrieg mit und fliegen im hypothetischen Drit-

ten Weltkrieg gegen russische Nationalisten in Europa.

Keine Panik

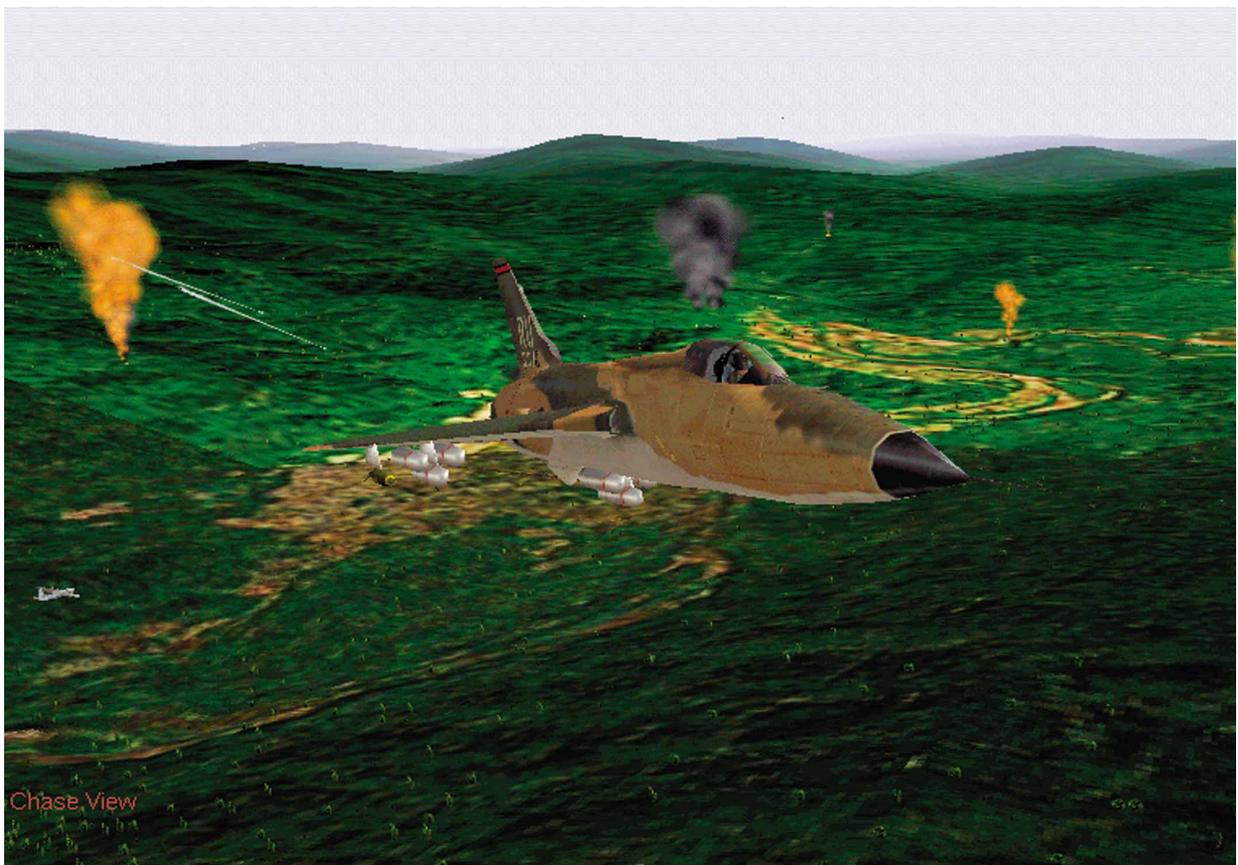
Achtung, Keyboard-Alarm! Wenn man sich die Tastaturbelegung von **USAF** anschaut, kommen selbst hartgesottene Simulationsveteranen ins Schwitzen. Kaum eine Taste, die nicht doppelt, teilweise sogar dreifach mit Flugsteuerung und Wingmen-Befehlen belegt ist. Doch keine Pa-

nik: Die meisten Kommandos brauchen Sie gar nicht. Einen guten Joystick mit Gas-Schubregler vorausgesetzt, müssen Sie sich gerade mal ein Dutzend Tasten merken, um erfolgreich die Missionen zu absolvieren. Einzig den verschiedenen Waffensystemen für Luft-Luft- und Luft-Boden-Angriffe sollten Sie schon ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Wenn Sie erstmal wissen, daß eine

AMRAAM-Rakete feindliche Flieger fast automatisch vom Himmel holt und eine Maverick mit der Kamera erfaßte Ziele nicht mehr aus dem Visier verliert, haben Sie schon fast das nötige Rüstzeug. Daneben müssen Sie sich nur noch die Tasten merken, die Ihre Täuschkörper gegen Radar- oder Infrarot-suchende Waffensysteme auslösen und somit gegnerische Raketen irreleiten.

Facts

- 8 Flieger
- 4 halbdynamische Kampagnen
- 4 Fluggebiete
- 40 Missionen
- 3 Wingmen



Der **orange Rauch** zeigt die nächsten Bodenziele im Vietnam-Szenario an. Während wir ein Ziel bereits vernichtet haben (schwarze Rauchwolke), sausen links im Hintergrund zwei Raketen unserer Flügelleute aufs nächste zu. (Direct 3D, 1024x768)



Vor dem **Sonnenuntergang** schießt unsere Rakete in Richtung Feind.



Auf der **Karte** können Sie die entbrennenden Gefechte in Echtzeit mitverfolgen.

Phantom und Panzerknacker

Je nach gewählter Epoche fliegen Sie einen von acht Fliegertypen. In Vietnam müssen Sie die Phantom und den Jagdbomber F-105D meistern. Im Golfkrieg warten F-15C/E und F-16, das USA-Szenario stellt Ihnen die als Panzerknacker berühmte A-10 zur Verfügung. Und im Dritten Weltkrieg heben Sie mit dem Stealthfighter F-117, dem Raptor F-22 und der russischen MiG 29 ab. Alle Flieger unterscheiden sich im Flugmodell und steuern sich sehr unterschiedlich. Doch das Radarsystem ist bei allen gleich. Das führt zum Kuriosum, da die Phantom von 1960 über die gleichen Instrumente zur Feinderfassung verfügt wie der Hightechflieger F-22. Jede Maschine besitzt ein eigenes, der Realität nachempfundenen Cockpit. Doch das

verdeckt etwa drei Viertel des Bildschirms, weshalb Sie schnell auf den Vollbildmodus umschalten, in dem Sie lediglich die wichtigsten Daten per HUD (Head Up Display) eingespielt bekommen, ansonsten aber völlig freie Sicht aufs Ziel haben.

Grafik auf der Höhe

Die Grafik basiert auf der sehr schönen **Israeli Air Force**-Engine. Erneut wurde das Fluggebiet aus stereoskopischen Satellitenbildern erstellt. Dadurch entsteht aus einer gewissen Flughöhe ein

sehr plastisches, klares Bild von der Landschaft unter Ihrem Flieger. Schwächen in diesem System treten zutage, wenn Sie sich zu sehr dem Boden nähern. Dann fällt schnell auf, daß die gesamte Landschaft sehr simpel geraten ist: Man stößt nur selten auf ein, zwei Gebäude oder 3D-Objekte. Die Flugzeuge wirken dagegen sehr detailreich. Transparente Cockpits geben den Blick auf die Polygonpiloten frei. Sehr gut kommen die Qualmeffekte. Das sieht im Vietnam Szenario besonders gut aus, wenn sich orange Rauchmarkierungen mit schwarzen Feuerschwaden mischen.

Einsatz-Dynamik

Was **USAF** von vielen seiner Konkurrenten abhebt, sind die dynamischen Missionen innerhalb linearer Kampagnen. So haben die einzelnen Einsätze zwar nichts miteinander zu tun, allerdings senkt der Verschleiß an Material und Fliegern die Sollstärke im späteren Verlauf des Feldzugs. Die Missionen sind

Rüdiger Steidle



Ganz meine Flügelweite

Endlich gibt es mal wieder einen Flugsimulator, in den ich mich

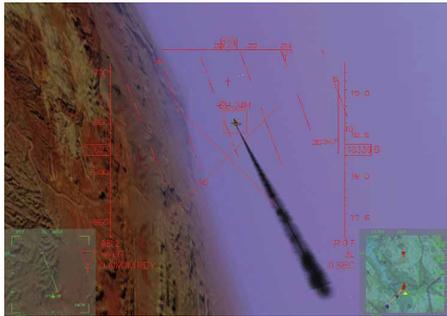
nicht erst durch wochenlanges Handbuchstudium einarbeiten muß. Hier kann ich einfach in mein Cockpit hupsen und Mick zeigen, wer der wahre König der Lüfte ist. Meine Luftsiege noch vor dem Mittagessen sind Redaktions-Legende.

Allerdings sind mir die vier Kampagnen viel zu kurz. Binnen einer Woche hat ein geübter Flieger alle 40 Missionen durch. Dafür kann ich mit dem leicht zugänglichen Missionseditor ja schnell für Nachschub sorgen. Am meisten Spaß machen mir sowieso die Multiplayer-Schlachten. Damit wird USAF mein persönlicher Favorit für Luftschlachten im Netzwerk.

locker geskriptet, entfalten aber ihre eigene Dynamik. So passieren zwar einige Schlüsselergebnisse immer zu fest vorgegebenen Zeiten, doch hängt die Reaktion des Gegners hauptsächlich von Ihrem Verhalten und dem



In einigen Einsätzen können Sie Ihren Flieger in der Luft **betanken**. Dank Autopilot eine leichte Übung.



Schwer angeschlagen trudelt eine **SU-24** zu Boden.

Ihrer Flügelleute ab. Beispielsweise wird zu Beginn einer Mission Ihre Startbahn bombardiert, doch machen

Sie dem schnell ein Ende, indem Sie genug Feinde vom Himmel holen. Ab diesem Zeitpunkt konzentriert sich die Gegner-KI auf ihr nächstes Ziel und läßt Ihre Flugplätze in Ruhe.

Während einer Mission können Sie jederzeit auf eine detaillierte Karte des Fluggebietes umschalten. Anders als von anderen Simulationen gewohnt, bleibt dort die Zeit nicht stehen, sondern läuft weiter. Sie können alle im Gebiet befindlichen Flieger auf dem Weg zu ihrem Ziel beobachten, bei Bedarf in die jeweilige Außenperspektive schalten oder gar die Kontrolle im jedem beliebigen Cockpit übernehmen.

Handbuch-Hilfe

Wer sich im leichtesten Schwierigkeitsgrad bewährt hat, sollte den Schritt nach vorn wagen und sich dem recht komplexen Radarsystem widmen, das **USAF** für den fortgeschrittenen Spieler bereithält. Dabei greift Ihnen das gut geschriebene und mit zahlreichen Bildern auch anschaulich illustrierende Handbuch kräftig unter die Arme. Dort lernt man mit den diversen Untermodi von Luft- und Bodenradar umzugehen, wie sie statische Ziele erfassen, und was es bei bewegten Objekten zu beachten gibt. Mit Schwergewichten wie **Falcon 4** kann sich das Radarmodell von **USAF** zwar nicht messen, als Zwischenstufe für das Verständnis der komplexen elektronischen Erfassungssysteme reicht es aber allemal aus.

Einsatz im Eigenbau

Ein echtes Goldstück ist der Missionseditor. Binnen weniger Minuten können Sie damit auch komplexere Einsätze zusammenstellen. Eine automatische Hilfsfunktion,



Auf **Gebäudegruppen** stoßen Sie in der kargen Landschaft nur sehr selten.

der sogenannte Mission-Wizard, teilt Ihnen dabei Schritt für Schritt mit, wie Sie vorgehen müssen. Genauso basteln Sie auch Missionen

für bis zu 16 Piloten über Modem und Netzwerk. Im Jane's Combat.Net dürfen Sie gegen 15 Kontrahenten über das Internet an. **MIC**

Mick Schnelle



Flotter Flieger

Mit **USAF** setzen die Jane's-Entwickler konsequent das fort, was sie mit Israeli Air Force begonnen haben.

Nämlich Flugsimulationen zu schaffen, die Fortgeschrittene nicht überfordern, aber auch für Profis interessant bleiben. Am besten hat mir aber gefallen, daß **USAF** immer noch ein Spiel bleibt und sich nicht im übertriebenen Schraubenrealismus verliert. Wer nur ein bißchen den Afterburner reinknallen will, um ein paar Gegner vom Himmel zu holen, ist genauso gut aufgehoben wie Radartüftler mit Hang zu actionlastigen Luftkämpfen. Jaja, puristische Simulanten werden die Nase hochgerümpft erheben und mangelnde Ernsthaftigkeit beklagen. Doch davon sollten Sie sich nicht beirren lassen: **USAF** ist eine gelungene Mischung fordernder Simulationselemente mit rassisten Luftgefechten.

Fordernd für Fortgeschrittene

Trotz der vielen Hilfen ist **USAF** kein Spiel für Einsteiger. Bevor man sich hieran wagt, sollte man mit Leichtgewichten wie **F-22 Lightning 3** schon ein wenig Erfahrung gesammelt haben. Doch wenn Sie diesem Level entwachsen sind, ist **USAF** der nächste Schritt auf dem Weg zum Simulationsprofi und schließt damit die Lücke zu **Falcon 4**, dem nach wie vor die Genre- und Komplexitätskrone gebührt. Mir haben alle vier Kampagnen viel Spaß gemacht, und ich werde auf Jane's Server sicherlich noch das eine oder andere Gefecht gegen den Kollegen Steidle bestreiten.



Das transparente Cockpit erlaubt einen Blick auf den **Piloten**.

USAF

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Jane's
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 1.200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/400	Pentium III/450
64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	Gut
Sound	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Gut



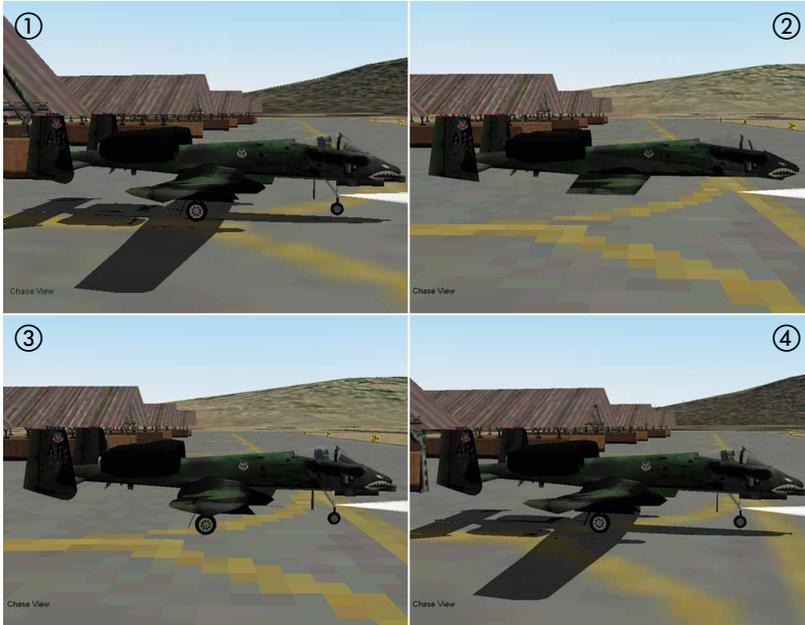
Gut zugängliche und schöne Flugsimulation.

Technik-Check: USAF

Die wichtigsten Flugdaten zur Performance von Jane's USAF.

Grafik-Check

- ① 640x480, alle Details
- ② 1024x768, niedrige Objekt- und Landschaftsdetails
- ③ 1024x768, niedrige Landschaftsdetails
- ④ 1024x768, alle Details



Selbst bei runtergeschalteten Details sehen die **Maschinen** (trotz des fehlenden Fahrwerks) noch gut aus. Die **Landschaft** wirkt sogar in der niedrigsten Komplexitätsstufe noch schön.

Die Grafik in USAF ist nicht nur sehr schick, sondern auch verhältnismäßig schnell. Mit Auflösungen von 640 mal 480 Pixeln kommen selbst kleinere Rechnersysteme wie ein P200 MMX klar, die niedrigste Detailstufe vorausgesetzt. Doch die sieht gar nicht mal so schlecht aus: Abgesehen von bodennahen Missionen merken Sie in der Luft eh kaum, wie detailliert die Flugzeuge der Gegner sind. Auch die gröberen Bodentexturen fallen Ihnen kaum auf. Nur wenn Sie die Schallgrenze von 1024 mal 768 Pixeln durchbrechen wollen, muß ein Pentium II auf dem Prozessor-Sockel stecken. Einen Pentium III benötigen Sie lediglich, wenn Sie sich die Traumauflösung von 1280 mal 1024 Pixeln gönnen wollen. Um den Unterschied zur nächstniedrigen Auflösung überhaupt sehen zu können, brauchen Sie in diesem Fall zudem einen 19 Zoll Monitor. **MIC**

Die Performance-Tabelle

- Legende
- nicht möglich
 - unspielbar langsam
 - mit Einschränkungen spielbar
 - gut spielbar
 - nur im SLI-Modus möglich

		Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce
P200 MMX, AMD K6/300	640x480 (niedrige Details)	●	●	●	●	●	●	●	●
	640x480 (hohe Details)	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/400	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: USAF unterstützt beschleunigte 3D-Grafik über Direct 3D. Einen Softwaremodus gibt es, anders als beim Vorgänger Israeli Air Force, nicht mehr. Unsere Testversion (die US-Verkaufsfassung) lief problemlos mit allen gängigen Beschleunigerkarten.

LANDSCHAFT: Das Terrain wurde aus dreidimensionalen Satellitenbildern zusammengesetzt. Dadurch wirkt die Landschaft ab mittlerer Flughöhe sehr realistisch. In Bodennähe pixelt die Grafikpracht aber auf, zudem gibt es, abgesehen von Flughäfen, nur sehr wenige 3D-Objekte.

FLUGZEUGE: Alle Flieger sind sehr detailliert gestaltet und verfügen über ein transparentes Cockpit. Darin sitzen Polygonpiloten, die allerdings nicht animiert sind. Die hochauflösenden Texturen entsprechen den offiziellen Bemalungen der US Air Force.

SICHTWEITE: Für eine Flugsimulation können Sie in USAF sehr weit blicken. Nur äußerst selten wird Ihr Blick durch dünne Nebelschichten ein wenig eingeschränkt.

TEXTUREN: Wie bei anderen Simulationen auch, sind Unterschiede zwischen den schicken 16- und 32-Bit Texturen selbst auf Standbildern kaum zu erkennen.

SOUND: Die englische Sprachausgabe klingt erstaunlich klar, selbst im genreüblich nuscheligen Funkverkehr. In den Trainingsmissionen erklärt Ihnen ein gut verständlicher Fluglehrer die wichtigsten Tastenkommandos. Zudem wird jeder Text als Laufschrift im oberen Bildschirmtrittel eingeblendet.

SPEZIALEFFEKTE: Die Explosionen sind eher simpel geraten. Tolle Transparenz- und Glüheffekte fehlen. Dafür sehen die Rauchschwaden abgeschossener Maschinen sehr gut aus.

Flanker 2.0

Realismus kontra Spielspaß.

Was macht eine gute Flugsimulation aus: Hoher Realismus? Eine clevere KI? Alles richtig, nur sollten all diese Kernelemente durch etwas zusammengehalten werden, was man Spiel-

spaß nennt. Was passiert, wenn man diesen wesentlichsten Bestandteil vergißt, zeigt anschaulich SSIs **Flanker 2.0**. Denn auf den ersten Blick bietet die Umsetzung der russischen SU-27 und ihrer seegestützten Variante SU-33 auf den PC alles, was zu einer zünftigen Simulation gehört: Das Flugmodell ist sehr akkurat, die Gegner agieren geschickt, die Optik ist gut. Doch ein interaktives Cockpit haben die Entwickler schlichtweg vergessen. Den Todesstoß bekommt **Flanker 2.0** von den sterbenslangweiligen Missionen. Die sehr ähnlichen Einsätze entbehren jeglicher Dynamik, frei operierende Verbände suchen Sie vergeblich. **MIC**



Auch die nett gestalteten Städte bewahren Flanker nicht vor dem Absturz.

Mick Schnelle

Das ist kein Spiel

Programme wie Flanker regen mich richtig auf. Die Entwickler sind talentiert und verstehen ihr Handwerk. Man hätte ihnen lediglich einen guten Spieledesigner spendieren müssen, und dem SSI-Flieger wären höhere Weihen sicher gewesen. So aber bleibt Flanker 2.0 wie sein miserabler Vorgänger ein Fall für abgebrühte Hardcore-Piloten. Ein gutes Spiel ist Flanker nicht.

Flanker 2.0

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Hersteller: SSI
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 450 MByte

Pentium 200 MMX
 32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium II/400
 64 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Pentium III/600
 128 MByte RAM, 8fach CD
 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Mangelhaft
Multiplayer		Ausreichend

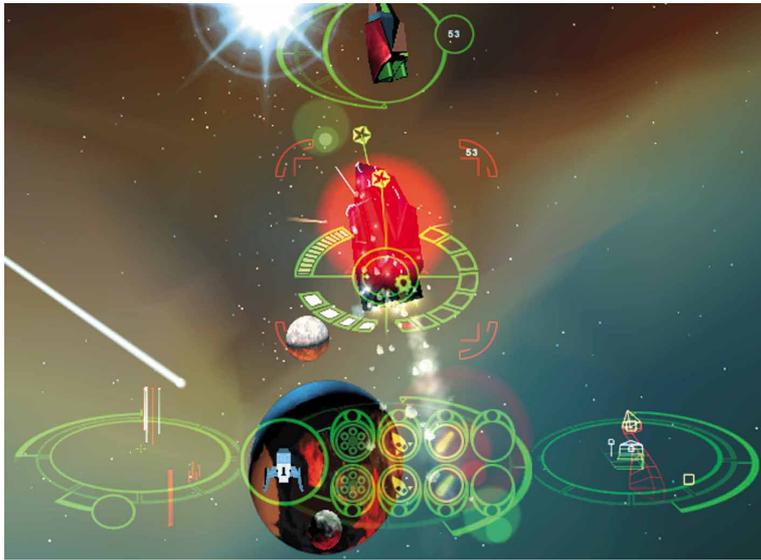


Hardcore-Simulation ohne Spielwert.

Und wieder tobt ein Sternenkrieg

Phoenix

Die Menschheit ist von der Eroberung fremder Sterne noch weit entfernt. Gut, daß Sie Ihre Ambitionen als Weltraumpilot am Computer ausleben können.



Dank Vorhalte-Automatik sind Treffer im Dogfight kein Problem.

Peilsender anzuheften, müssen Sie im nächsten Einsatz selbst nach der Räuberbasis suchen. Die recht spannende Geschichte wird teils in Render-Videos, teils direkt in der Spielgrafik erzählt.

Sieg durch Dauerfeuer

Als Feindbild halten nicht nur vier Alienvölker her, sondern später selbst die eigenen Leute. Mal sollen Sie ein Feindschiff kapern, mal Terroristen daran hindern, eine Kanone in Gang zu setzen. Dann wieder gibt es Staffel-gegen-Staffel-Missionen oder Einsätze gegen Großkampfschiffe, auf denen Sie Abwehrtürme ausschalten müssen. Allerdings ist das Missionsziel fast immer durch einfaches Draufhalten zu schaffen.

Die Steuerung ist simpel. Sie müssen sich weder um Energieverteilung noch um Munitionsverbrauch kümmern. Komplexe Manöver wie in **X-Wing Alliance** sind nicht drin. Zwar können Sie Ihren Kampfraum driften lassen, die Nase nach hinten drehen und so auf Verfolger ballern. In der Praxis setzen allerdings diese komplizierte Taktik ein. **RS**



Die **Einsatzbeschreibung** erfolgt bei allen Missionen teilweise in der Spielgrafik.

Rüdiger Steidle



Lustlos im Weltraum

Manchmal frage ich mich schon, wie Spieleentwickler ihr Dasein fristen. Programmieren sie Jahre im stillen

Kämmerlein, von der Außenwelt abgeschnitten? Anders kann ich mir es nicht erklären, daß Phoenix Konkurrenten wie Freespace 2 so hinterherhinkt. Verstehen Sie mich nicht falsch, Phoenix ist solide gemacht. Es hat nette Grafikeffekte, einen stimmigen Soundtrack, abwechslungsreiche Missionen und genug Story-Happen. Nur kommt es in keinem Punkt an irgendein anderes aktuelles Weltraumspiel heran. Vor allem die Gefechte sind weder so fordernd wie in Freespace 2 noch so actiongeladene wie bei Wing Commander Prophecy.

Das britische Programmiererteam Team 17 wollte nicht bei seinen Leisten bleiben. Statt eine weitere Folge von **Worms** in Szene zu setzen, machen die Entwickler mit der Weltraumoper **Phoenix** Kilrathis und Sternzerstörern Konkurrenz. Ihnen haben sie dabei die Rolle des Jägerpiloten Beck zugedacht, der auf der Suche nach dem Grund für den mysteriösen Tod eines Freundes eine Alien-Verschwörung aufdeckt. Im Lauf der Kampagne ballern Sie sich durch 30 bis 35 Missionen. Je nachdem, wie Sie abschneiden, bekommen Sie andere Einsätze zu Gesicht. Wenn Sie es beispielsweise nicht schaffen, einem Piratenraumer einen

Phoenix

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Team 17
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 130 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Solide Space-Opera ohne Glanzpunkte.



Freespace 2

Deutsche Version

Top-Weltraumspiel gut eingedeutscht.

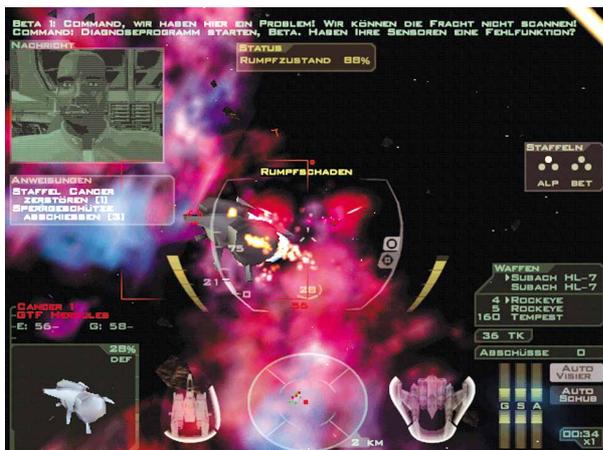
Um Sie herum bricht das blanke Inferno aus, als eine feindliche Staffel unversehens aus dem Subraum

auftaucht. Überall erblitzt Laserfeuer, getroffene Raumer trudeln durchs All, und in hektischen Funksprüchen plappern Ihre Flügelleute aufgeregt durcheinander – in bestem Deutsch. Interplay hat sich nach vorangegangenen Debakeln (*Starfleet Academy!*) ein Herz gefaßt und das Weltraumspiel *Freespace 2* aufwendig synchronisiert. Die Stärken des US-Originals bleiben erhalten: Der Nachfolger von *Conflict: Freespace* überzeugt durch schöne Grafik mit majestätischen Riesenkreuzern und äußerst spannende Missionen. **GUN**

Gunmar Lott

Bild & Ton perfekt

Da kann man nicht meckern: Bis auf winzigste Kleinigkeiten hat Interplays Lokalisierungsabteilung den Grafik-Kracher vorbildlich eingedeutscht. Wer Weltraumspielen etwas abgewinnen kann und einen Highend-PC zu Hause stehen hat, sollte *Freespace 2* auf seinem Weihnachts-Wunschzettel vermerken. Schöner kann man derzeit nirgendwo durchs Universum jagen.



Während wir einen Feindraumer abschießen, warnt uns ein Kollege.

Freespace 2

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik	Sehr gut
Sound	Cut
Bedienung	Cut
Spieltiefe	Cut
Multiplayer	Cut

Sehr gut synchronisierte Space-Opera.



Medicopter 117

Knifflige Flugmanöver im Serienheli.



Mit der Seilwinde holen wir einen Wissenschaftler aus dem Wasser.

Mit haarsträubenden Stories und katastrophal schlechten Darstellern verschreckt RTLs *Medicopter 117* Woche für Woche selbst anspruchloseste Action-Fans. Beim Spiel zur Serie hatte der Kölner Privatsender ein etwas glücklicheres Händchen. Denn die zivile Hubschraubersimulation basiert auf dem rund zwei Jahre alten *Search & Rescue* von Intense Games. In 25 Missionen retten Sie notgewasserte Wissenschaftler oder auf Gondeldächern stehende Bergsteiger. Einige Einsätze, wie zum Beispiel der Auftrag, ein Elefantenbaby inmitten einer Herde 30 Sekunden im Visier einer Ka-

mera zu halten, gab es allerdings schon beim Vorgänger. Gleichgeblieben sind auch das fordernde Flugmodell sowie die indiskutable Grafik. **MIC**

Mick Schnelle

Ein Fall für Tüftler

Entwarnung: So mies wie die Serie ist das Spiel nicht. Denn die Missionen spielen sich, wie bei *Search & Rescue* auch, recht fordernd. Schade nur, daß einige Aufträge 1 zu 1 vom Vorgänger übernommen wurden. Für die miese Grafik haben sich die Entwickler zudem ein doppeltes Bäh verdient. Für Flugtüftler ohne Grafikanprüche ist der *Medicopter 117* ein dennoch netter Zeitvertreib.

Medicopter 117

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD
--------------------------------------	---	--

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Grafisch simpel, spielerisch nett.



Wings of Destiny

Psygnosis' Wertungs-Tiefflieger.



Jäger und Bomber, zwieträftig vereint über dem Schlachtfeld.

Neulich, im Zweiten Weltkrieg: In Psygnosis' Flugsimulation **Wings of Destiny**

schwingen Sie sich ins Cockpit eines von je zwei Jägern auf britischer oder deutscher Seite, um dann die Maschinen der anderen Partei durch heftiges Beschweren mit Blei zum Abschmieren zu bringen. Alternativ fliegen Sie in den Einsätzen der beiden linearen Kampagnen gegen böse Flakstellungen oder ebenso gemeine Kriegsschiffe, eskortieren Frachtmaschinen oder fangen Bomber ab. Die Kämpfe sind actionlastig: Durch Kreisen und Dauerfeuer besiegen Sie jeden. Zwischen den Missionen erzählen Zwischensequenzen in Comic-Form die Story Ihres alliierten oder deutschen Piloten weiter. **RS**

Rüdiger Steidle

Volle Deckung!

Kaum hatte ich geglaubt, mit Nations Fighter Command sei der Tiefpunkt der Propeller-Flugsimulationen erreicht, da belehrt mich Wings of Destiny eines besseren. Psygnosis' Ausflug ins Simulationsgenre ist so lausig, daß sich Fans das Programm fast schon zur Belustigung kaufen sollten. Einzig der unfreiwillig komische »Dschörmen Axent« in den Comic-Zwischensequenzen hat mich motiviert, mehr als eine Mission dieses Machwerks zu spielen.

Wings of Destiny

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium II/266
64 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte

Pentium II/333
64 MByte RAM, 24fach CD
3D-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Sound	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Bedienung	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	Ausreichend
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	Ausreichend



Finger weg von diesem Simulations-Schrott.