

Simulationen

Michael Schnelle



Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, ein eigenes Kampfflugzeug zu besitzen? Unbezahlbar, glauben Sie? Dann sollten Sie Ihr Glück vielleicht in Polen versuchen. Das polnische Militär mustert derzeit altes Kriegsgerät aus und bietet es frei zum Verkauf an. Darunter auch eine Handvoll MiG-21, die schon ab 20.000 Mark zu haben sind. Natürlich sind diese Museumsstücke fluguntauglich, aber als Zierde für den Vorgarten bestens

geeignet. Bleibt nur die ungeklärte Frage nach den sicherlich nicht unerheblichen Transportkosten, denn der Preis gilt nur für Selbstabholer.

Allerdings bekommen Sie für das Geld auch alle jemals erschienenen Flugsimulationen. Dennoch, reizvoll ist der Gedanke an die eigene MiG in der Garage schon. Und wenn ich das Essensgeld der nächsten fünf Jahre einspare....



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	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	86%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
9	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
10	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
11	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
12	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
13	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
14	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
15	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
16	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
17	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
18	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
19	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
20	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
21	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
22	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
23	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
24	Red Baron 3D	Flugsimulation	NEU	78%
25	Pro Pilot 99	Flugsimulation	NEU	78%

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

Inhalt

Tests

Apache Havoc112
 Red Baron 3D116
 Pro Pilot 99 116

Duell der Kampfhelikopter

Apache Havoc

Wer mit Apache oder Havoc auf den Kriegspfad fliegt, entdeckt die schönsten Städte der Simulationgeschichte.



Städte bestehen aus zahlreichen Gebäudekomplexen und wirken lebensecht.

Mick Schnelle



Ziel knapp verfehlt

Man merkt Apache Havoc deutlich an, wie engagiert die Entwickler an dem Projekt gearbeitet haben. Die

Grafik ist eine gute Synthese aus Detailreichtum und technischer Machbarkeit, obwohl sicherlich auch höhere Auflösungsstufen als 640 mal 480 Pixel realisierbar gewesen wären. Und der Detailreichtum der einzelnen Einheiten sucht derzeit auf dem PC seinesgleichen.

Leider schwächt die Kampagne. Im Prinzip fliegen Sie (wenn auch über jeweils anderem Terrain) immer dieselben fünf Missionen. Abwechslung ist Mangelware. Außerdem fehlen mir Angaben zum Verlauf des Feldzugs. Warum tue ich etwas, und worin liegen die Alternativen? Daneben habe ich keine Möglichkeit, mit verbündeten Einheiten koordiniert vorzugehen. Longbow 2 schlägt Apache Havoc in Sachen Spieltiefe und Nachvollziehbarkeit um Längen. Dennoch befinden sich die Razorwork-Jungs auf dem richtigen Weg und sollten an Ihrem System weiter feilen. Vorläufig reicht Apache Havoc nicht an die hochklassige Konkurrenz heran.

Der Longbow Apache ist den meisten Simulationfans bereits aus mehreren Konkurrenzprodukten bekannt. Dagegen feiert der russische MiL-28N Havoc in Apache Havoc seine PC-Bildschirmpremiere. Programmiert hat die neue Heli-Simulation Empires Entwicklungsteam Razorworks, das von einer Gruppe ehemaliger Digital-Integration-Designer gegründet wurde.

Deckung ist der halbe Sieg

Ein Großteil des Spielspaßes guter Hubschrauber-Spiele erwächst aus der Ausnutzung des Geländes und dem Anschleichen an den Gegner. Voraussetzung dafür ist ein möglichst strukturiert gestaltetes Terrain. Für Apache Havoc haben die Entwickler aus dem vollen geschöpft. Hügelige Landschaften, Flußtäler und Waldareale bieten Ihnen ausreichend Gelegenheit, Ihr Kampfgerät außer Reichweite der gegnerischen Erfassungssysteme zu halten.

Allerdings sind die Flußläufe ein wenig eckig, und Wälder bestehen nicht aus einzelnen Bäumen, sondern sind wie Gebäude aus einem Polygonblock aufgebaut. Dafür haben die Razorworks-Jungs sehr viel Mühe in das Stadtdesign gesteckt. Herausgekommen sind komplex aufgebaute Ortschaften und aufwendig gestaltete Hafenanlagen. An manchen Gebäudewänden im kommunistischen Kuba prangen sogar Plakate von Che Guevara.

Wettlauf mit der Zeit

Das spielerische Herz von Apache Havoc sind die drei dynamischen Kampagnen, die im Goldenen Dreieck, in Georgien und auf Kuba angesiedelt sind. Schlüssel zum Erfolg ist jedesmal die Eroberung spezieller Sektoren. Dazu müssen Sie alle anwesenden Feindeinheiten eliminieren und danach im Zielgebiet landen. Während Sie sich aus



Alle Hubschrauber sind dank sehr vieler Polygone äußerst detailliert geraten.



Gelegentlich müssen Sie auch **Transporter** eskortieren.



Flußläufe lassen sich hervorragend als Deckung ausnutzen.

einem Pool von Missionen einen Einsatz herauspicken, tickt im Hintergrund die Uhr. Und zwar rückwärts. Denn zu Beginn des martialischen Geschehens haben Sie nur gut eineinhalb Stunden Zeit, den Krieg für sich zu entscheiden. Das reicht nicht aus, um zu gewinnen. Deshalb bekommen Sie für erfolgreiche Missionen Extrazeit vergütet.

Überlasteter Autopilot

Während der Einsätze treffen Sie auf zahlreiche Freund- und Feindeinheiten. Die verfolgen allesamt eigene Aufträge, deren Sinn und Zweck

Ihnen allerdings verschlossen bleibt. Jedes dieser Fahr- und Flugzeuge wird sehr detailliert dargestellt. Bei Panzern rotieren Radarantennen, passen sich die Ketten dem Gelände an und donnern die Kanonen. Auch auf den Flugplätzen herrscht reges Treiben. Werden es allerdings mal ein paar Flugzeuge zu viel, kommt Ihr ansonsten sehr zuverlässig arbeitender Autopilot ins Schleudern. Er findet den richtigen Weg nicht mehr, so daß Sie ihm manuell auf den rechten Pfad zurückhelfen müssen. Das ist um so ärgerlicher, als man sehr häufig zwischen Cockpit und Landkarte umschaltet, um über Feindbewegungen auf dem laufenden zu bleiben.

Einsteiger-Sorgen

Hardcore-Piloten werden sich mit der exakten Flugphysik von **Apache Havoc** schnell anfreunden, Einsteiger bleiben genauso schnell auf der Strecke. Zwar können Sie den Realitätsgrad herunterschrauben, so leicht wie **Comanche Gold** oder **Longbow 2** im Simpflyflug wird's aber nicht.

Ein Rüffel gebührt den Entwicklern für das äußerst ausgaselose Handbuch. Die sehr theoretische Abhandlung über das Flugverhalten eines Hubschraubers würde zwar jedem akademischen Lehrbuch gut



Jetzt nur schön ruhig bleiben und gekonnt den **Raketen** ausweichen.

zu Gesicht stehen, im Bezug auf das Programm taugt sie leider überhaupt nicht. Der eigentlichen Spielmechanik wird samt Installationsanleitung gerade mal zehn Seiten gewidmet. Eindeutig zu wenig für das komplexe Programm. Im ebenfalls zu knapp be-

schriebenen Multiplayer-Modus können theoretisch unbegrenzt viele Spieler an einer Kampagne teilnehmen. Physikalisch sind dem allerdings Grenzen gesetzt: Ein Standardspiel über Netzwerk verträgt für einen flüssigen Spielverlauf rund 16 Teilnehmer. **MIC**



Regentropfen behindern die Sicht. Doch zum Glück gibt's ja den Scheibenwischer.

Apache Havoc

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Empire
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 380 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II 300	Pentium II 400
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD
Direct3D-Karte	Voodoo-2-Karte	Riva-TNT-Karte

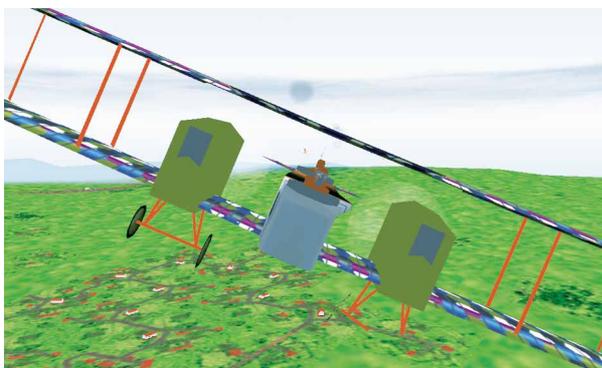
Grafik		Sehr gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend



Tolle Grafik, geringe Missions-Vielfalt

Red Baron 3D

Des fliegenden Barons neue Kleider.



Trotz gefilterter Texturen wirkt die **Landschaftsgrafik** veraltet.

Bereits vor einem Jahr konnten Sie mit **Red Baron 2** in den Ersten Weltkrieg zurückfliegen. Während die Luftkämpfe dank der realistischen Flugphysik eine echte Herausforderung darstellten, war die Land-

schaftsgrafik nur durchschnittlich. Besitzer einer Voodoo-Karte kommen nun mit **Red Baron 3D** in den Genuß gefilterter Texturen und eines transparenten Cockpits. Leider stoßen sie häufig unschön an Kanten aufeinander. Außerdem wird kein Z-Buffering unterstützt, weshalb Sie gelegentlich mit heftig wabernden Bodenwellen rechnen müssen. Gelegentlich verschwindet in der Außenperspektive auch schon mal ein Rad oder die eine oder andere Querstrebe. Als Trostpflaster sind Kämpfe gegen bis zu 60 menschliche Gegner möglich. Ein kostenloser Patch (befindet sich auf unserer Cover-CD) veredelt **Red Baron 2** zur 3D-Variante. **MIC**

Mick Schnelle

Waberndes Kleid

Brrr, wie sieht das denn aus? Die Texturen wabern, und häßliche Kanten verderben den Landschaftseindruck. Und wieso werden ausschließlich 3Dfx-Beschleuniger-Karten unterstützt? Zum Glück macht Red Baron nachwievor Spaß und hat auch keine wirklich ernstzunehmende Konkurrenz. Ein neuer Patch, der alle am Markt befindlichen Beschleuniger ausnutzt, wäre mehr als wünschenswert.

Red Baron 3D

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 50 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 60 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 2/266 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte
---------------------------------------	---	---

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Schön zu fliegen, optisch ziemlich mau.

Pro Pilot 99

Schöner dank Voodoo-Power.



Glide-geglättet fliegt es sich als Profi-Pilot gleich viel hübscher.

Mit dem **Pro Pilot** wollte Microsofts **Flight Simulator** Konkurrenz machen. Doch zahlreiche Bugs bescherten dem ehrgeizige Versuch eine Bruchlandung. Die deutsche Version dagegen mußte besser zu gefallen. Mit sechs Propeller- und Düsenfliegern durften Sie weitgehend fehlerbereinigt die USA und Westeuropa fliegerisch erkunden. Größtes Manko dieser Fassung: Die fehlende 3D-Beschleuniger-Unterstützung. **Pro Pilot 99** zeigt Besitzern von Voodoo-Karten ein schöneres, weil gefiltertes Terrain und sehr ansehnliche, transparente Wolkenbänke. Sierra bietet in den USA Besitzern der Vorversion 20 Dollar Rabatt an. In-

wieweit dieses Angebot auch hierzulande gilt, entscheidet sich im Frühjahr, wenn die deutsche Version in die Händlerregale wandert. **MIC**

Mick Schnelle

Nur ein Update

Von Pro Pilot 99 bin ich maßlos enttäuscht. Außer der 3Dfx-Unterstützung bietet die neue Fassung nichts neues. Ein Patch wie im Fall von Red Baron 2 hätte auch hier ausgereicht. Klar, die Grafik macht schon einiges her. Aber einen Neukauf sind die nicht wert. Schade, zumindest einen Scenerydesigner hätte man schon spendieren können. Mit der Konkurrenz von Flight Unlimited 3, Fly oder dem neuen Flight Simulator im Nacken kann dem Pro Pilot schnell die Luft ausgehen.

Pro Pilot 99

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 50 bis 300 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 166 16 MByte RAM, 24fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 32fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 333 32 MByte RAM, 32fach CD Voodoo-2-Karte
--	--	---

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



Grafisch geliftet, sonst ohne Neuerungen.