

Simulationen

Michael Schnelle



Wer dachte im Simulations-Genre würden die echten Flugsimulationen aussterben, muß sich eingestehen, daß er falsch lag. Wie unser aktuelles Heft beweist, sind diesen Monat die drei besten der insgesamt acht getesteten Simulationen eindeutig der fliegenden Zukunft zuzurechnen.

Genauso gerne blubbere ich aber auch mal mit einem U-Boot durch die Tiefen der Ozeane oder stapfe mit einem Mech durchs Gemüsebeet:

Ein wenig Abwechslung kann nie schaden. Davon, daß originelle Ideen aber nicht unbedingt auch gleich gut sind, zeugt leider die katastrophale Shuttlesim **Apollo 18**. Da bleibe ich dann doch lieber dem hochkarätigen Fliegerlager treu.



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	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	F-22 Total Air War	Flugsimulation	NEU	87%
4	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
5	Israeli Air Force	Flugsimulation	NEU	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
7	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
8	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
9	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
10	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
11	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
12	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
13	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
14	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
15	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NEU	83%
16	Heavy Gear	Mech-Spiel	1/98	83%
17	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
18	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	Wing C. Secret Ops	Weltraumspiel	NEU	78%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

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

Inhalt

Tests

- Wing Commander
- Secret Ops 142
- Israeli Air Force 146
- F-22 Total Air War 150
- Spearhead 152
- F-16 vs. MiG-29 154
- Hardwar 156
- Ares Rising 156
- Apollo 18 157

Kostenlose Weltraumslachten

Wing Commander Secret Ops

Noch nie war die Rettung der Menschheit so günstig wie heute: Origin ver-schenkt die saftigen SF-Gefechte der neuesten Wing-Commander-Episode.

Hier wache ich: Im Hintergrund schwebt die Cerberus, vorne zerstrahlen wir einen frechen Manta.



Kosten nicht scheut, zieht sich die neue Weltraum-schlachten-Sammlung einfach aus dem Internet. Origin selbst verdient keinen Pfennig an der Sache, sondern ist lediglich auf einige Daten zu Ihrer Person scharf, ohne die es keinen Registrierungscode gibt. Weitere Tips zum Do-it-yourself-Download finden Sie im Anschluß an diesen Test.

Wöchentlich neue Folgen

Die erwähnte Großzügigkeit ist nicht die einzige Innovation von **Secret Ops**. Das Hauptprogramm enthält nur fünf Aufwärmmissionen; die restlichen 51 Einsätze werden häppchenweise nachgereicht. Sechs Wochen lang können sich Fans immer wieder donnerstags das nächste Einsatz-päckchen downloaden. Durch diese Verteilung des Spiels soll sich ein ähnlicher Sucht-

Von frühester Kindheit an bekamen wir beige-bracht, ja keine Schokolade und sonstige Gaben von fremden Onkels anzunehmen. Inwieweit kann man da

einer Softwarefirma trauen, die ihr neuestes Programm jedem beliebigen Spieler einfach schenkt? Doch dieses Angebot entpuppt sich als erfreulich seriös: **Wing Com-**

mander Secret Ops ist die jüngste Ausgabe von Origins ruhmreicher SF-Saga, die in den 90er Jahren PC-Geschichte schrieb. Wer Mühen und Telekommunikations-

To be continued

Episode 1



System: Courage 5 Missionen
Während des Jungfernflugs von Raumschiffträger Cerberus zu einem Warp-Tor gibt es ungebete-nen Besuch von den Insektoiden.

Episode 2



System: Ella 6 Missionen
In ausufernden Weltraum-schlachten werden Massen von Aliens abgefertigt, bis wir uns zum Talos-Tor vorkämpfen.

Episode 3



System: Talos 6 Missionen
Zivile Großraumschiffe müssen heil zur Talos-Raumstation eskortiert werden. Der erste dicke Pott taucht auf gegnerischer Seite auf.

Episode 4



System: Cygnus 5 Missionen
Sanfter Grusel, wir stoßen auf das Wrack eines Zivilraumschiffs. Was haben die Insekten mit der Besatzung angestellt?



Dramatisch flackert der Schild des auf **Spuckweite** rangekommenen Gegners auf.



Triste **Standbild**-Bescheidenheit ersetzt die serientypischen Video-Delikatessen.

effekt wie beim Konsum von Fernsehserien oder **Perry Rhodan**-Heften einstellen: An der spannendsten Stelle hört die Handlung auf; eine Woche lang muß der Spieler warten und spekulieren, wie es mit der Story weitergeht. Diese »Episodensoftware«-Idee könnte einer der wichtigsten Trends für 1999 werden; The Logic Factory entwickelt derzeit ein Rollenspiel-Adventure mit vergleichbarem Konzept.

Episoden 5 bis 7



Zu Redaktionsschluß waren die Episoden 5 bis 7 noch nicht im Internet freigegeben. Es sind aber keine größeren spielerischen Änderungen zu erwarten.

Hauptvorteil für den Hersteller: In der kurzlebigen Spieleszene kann auf diese Weise die Lebensdauer eines Programms verlängert werden.

Prophecy light

Unser Raumpiloten-Held Lance Casey wird anfangs mit seiner Staffel als Eskorte für die Cerberus abkommandiert, ihres Zeichens das neueste Trägerraumschiff der Menschheit. Mitten im schönsten Flanierflug tauchen Kampfeinheiten der Insektenfritzen wieder auf, deren Wurmloch in **Prophecy** eigentlich dichtgemacht wurde. Welchen Weg haben die Aggressoren gefunden, um erneut für Unheil zu sorgen? Und warum tauchen die unfreundlichen Schwirrschaben in unmittelbarer Nähe des irdischen Solarsystems auf?

An Bord der Cerberus haben Sie Zugriff auf den Schiffscomputer, um Spielstände zu laden und zu sichern. Sämtliche Videoclip-Konversationen mit anderen Crewmitgliedern sind bei **Secret Ops** ersatzlos gestrichen worden, um die Datenmenge für die Downloads in halbwegs bewältigbaren Grenzen zu halten. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als direkt in den näch-

sten Einsatz zu springen. Ein kurzes Computergrafik-Briefing wird abgespult; dann geht es auch schon ins Weltall. Sie können sich weder für Raumschiff noch Bewaffnung entscheiden, sondern bekommen je nach Mission eine andere Mühle vorgesetzt.

Im Weltall nix Neues

Mission für Mission knallen Sie Welle für Welle Alien-Raumschiffe ab. Die Steuerung der Raumschiffe wurde quasi 1:1 aus **Prophecy** übernommen. Mit einem Tastendruck peilt man fix den nächstgelegenen Gegner an. Bevor er sich mit den Chitinpanzer-Lümmeln anlegt, wechselt der kluge Pilot außerdem auf seine Wunschbewaffnung und legt die Energiepriorität wahlweise auf Schutzschilde, Waffen oder Antrieb. Das war's dann auch schon mit dem Griff zur Tastatur; die unkomplizierten Weltall-Dogfights steuern sich mit einem Schubregler-Joystick wie geschmiert. Ein paar Lasersalven hier, eine Rakete da und schon zerpufft der Gegner in einer wunderschönen Explosion. 3D-Kartenbesitzer haben optisch mehr vom Leben – auch das kennen wir schon vom Vorgänger **Prophecy**... **HL**

→ www.secretops.com

Heinrich Lenhardt



Lieber Freispiel als Freibier

Auch einem geschenkten Gaul schaut der Tester ins Maul. So löb-

lich die Download-Spende eines kompletten Spiels per Internet sein mag: Mir kommt **Secret Ops** wie ein »Prophecy für Arme« vor. Grafikengine und Steuerung stagnieren; die Qualität der Story ist gar rückläufig. Der Verzicht auf Videoclips sorgt für einen Atmosphäre-Abschlag und das Missionsdesign ist ideenarm. Angriffswelle für Angriffswelle putze ich die gleichen Killerkäfer weg und lausche dabei den sich schnell wiederholenden Sprüchen meiner werten Wingmen. Der Episoden-aufbau à la TV-Serie ist eine gute Idee, aber der Kaugummi-mäßige auf 56 Missionen gedehnten Story hätte eine deutliche Straffung sehr gut getan.

Rasante Massenschlachten

Auch wenn sich **Prophecy**-Kenner hier wie in einer Wiederholung vorkommen, ist der spielerische Kern nicht von Pappe. Mit 3D-Beschleunigerhilfe sorgt die Grafik immer noch für fortgeschrittenes Staunen. Wer unkomplizierte Weltraum-Action liebt, wird bei den rasanten Massenschlachten preiswert gesättigt. Denn das muß man Origin lassen: **Secret Ops** als Dankeschön an die Fans zu verschenken, ist einzigartig. Bei einer so großzügigen Geste kann man schon mal darüber hinwegsehen, daß bei Story und Missionsaufbau der unbarmherzige Rotstift angesetzt wurde.

Wing Commander Secret Ops

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: Kostenlos
Hersteller: Origin
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 90 bis 150 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P/133, 32 MByte, 3D-Karte oder P/166, 32 MByte	P/166, 32 MByte, 3D-Karte oder P/200, 32 MByte	Pentium 233 64 MByte 3Dfx-Karte

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



Fetziges Weltraum-Action; ideen- und kostenlos.

Secret Ops zum Nulltarif: So geht's

Spar Commander

Neuer Wing Commander, fast verschenkt: Origin bietet Secret Ops zum kostenlosen Download an. Wie kommt man ran? Und welche Haken hat die Sache?



Auf CD:
Secret Ops (Basisprogramm) plus
1. Episode

Solche Wohltaten ist man von der Softwareindustrie nicht gewohnt: Statt 100 Mark für **Wing Commander Secret Ops** zu verlangen, verschenkt Origin sein neues SF-Spektakel. Zum einen wollen die Firmenbosse auf diese Weise den treuen Fans danken. Zum anderen gibt es einen kleinen Hintergedanken: Electronic Arts, zu der Origin gehört, will das Internet auf

seine Tauglichkeit als kostensparenden Software-Vertriebskanal überprüfen: CD-ROMs müssen nicht gebrannt, Schachteln nicht gedruckt und Händler nicht bezahlt werden. Um die Resonanz bei den Spielern zu testen, hat man **Secret Ops** zum kostenlos downloadbaren Freiwild gemacht. Electronic Arts kassiert keinen Pfennig, will aber ein paar Informationen von Ihnen haben. Erst wenn brav Angaben zu Name, Email-Adresse oder 3D-Karte gemacht sind, bekommen Sie Ihren individuellen Zahlencode verraten, der zum Start von Secret Ops notwendig ist.

Versteckte Kosten

Wenn Sie **Secret Ops** selber downloaden, ist der Spielspaß dann doch nicht ganz so kostenlos. Neben den Kosten für Ihren Internet-Provider fallen die Telefongebühren an. Das Basisprogramm durften wir zwar auf unsere CD packen, aber nicht die optionale Sprachausgabe.



Die beste Adresse für kostenloses Wing-Commander-Vergnügen heißt www.secretops.com.

50 MByte gehen für diese drauf. Mit einem mittelprächtigen 28.8er-Connect dauert es etwa fünf Stunden, bis die Sprach-Erweiterung auf Ihrer Festplatte gelandet ist. Relativ kompakt fallen die wöchentlichen Episoden aus, die jeweils vier bis acht Missionen enthalten. Die zweite Staffel entpuppte sich beispielsweise als 0,5 MByte große Minidatei.

Wohl dem, der einen guten Bekannten mit schnellerer Internet-Verbindung und ei-

nem CD-Brenner hat. Einmal downgeloadet, läßt sich Secret Ops auf beliebig vielen PCs installieren. Sie brauchen nur Ihren individuellen Pilotennamen und Entschlüsselungscode, aber das läßt sich mit einem zehnmündigen Registrierungsbesuch auf www.secretops.com erledigen. Auf dieser Webseite gibt es außerdem täglich frische News-Schnipsel und Hintergrundinfos, die auf kommende Folgen einstimmen. **HL**
→ www.secretops.com

Schritt für Schritt

1. Steuern Sie mit Ihrem Browser die Internet-Adresse www.secretops.com an.
2. Sie brauchen das Plugin »Shockwave 3.0«, um sich die Secret-Ops-Webseite ansehen zu können. Falls Ihr Browser diesen Zusatz nicht hat, klicken Sie auf den »Get Shockwave«-Button.
3. Nachdem Sie das Plugin installiert haben, müssen Sie Ihren Browser neu starten. Jetzt wird Ihnen der Zugang auf die Secret-Ops-Seite gewährt.
4. Unter »Registration« müssen Sie einen kleinen Fragebogen ausfüllen und einen Pilotennamen angeben. Erst dann erhalten Sie Ihre Registrierungsnummer, die Sie sich aufschreiben sollten. Nur durch Angabe dieses Codes läßt sich das Spiel starten.
5. Im Download-Bereich finden Sie mehrere Versionen des Hauptprogramms; die Sprachausgabe ist nicht unbedingt notwendig. Weitere empfehlenswerte Files: Das Handbuch in Form eines Hilfe-Textfiles (gut 1 MByte) sowie weitere Episoden mit Zusatzmissionen.
6. Um das Spiel oder die Sprach-Erweiterung zu installieren, starten Sie nach dem Download das EXE-File. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Fragen und Antwort

Frage: Ich besitze kein anderes Wing-Commander-Spiel. Läuft Secret Ops trotzdem?

Antwort: Ja. Secret Ops ist alleine lauffähig und benötigt keine Zusatzsoftware.

Frage: Mir ist das ewige Downgeload zu nervig. Gibt es einen anderen Weg, um an Secret Ops ranzukommen?

Antwort: Ja. Origin plant für den Herbst die Veröffentlichung von Wing Commander Pro-

phesy Gold. Hier sollen die Secret-Ops-Missionen als Bonus mit dabei sein. Außerdem befindet sich auf unserer CD das Basisprogramm nebst Episode 1.

Frage: Sind alle Download-Dateien so riesig?

Antwort: Nein, mit dem 65-MByte-Download des Hauptprogramms haben Sie das Schlimmste hinter sich. Die zusätzlichen Episoden sind jeweils ein knappes MByte groß.

Allein gegen die Übermacht

Israeli Air Force

Jane's macht's möglich: Die schlagkräftigste Luftwaffe des mittleren Ostens stellt Ihnen gleich sieben ihrer Kampfflugzeuge zur Verfügung.

Ein Land, das von seinen Gegnern in maximal 15 Minuten komplett überflogen werden kann, benötigt ein gutes Frühwarnsystem. In Israel, das gleich von mehreren Seiten diesem Risiko ausgesetzt ist, erledigt seit 50 Jahren die Luftwaffe erfolgreich diese Aufgabe. Jane's Israeli Air Force versetzt Sie in die Lage eines ihrer Pilo-

ten. Vom Sechs-Tage-Krieg bis zu aktuellen Gefechten mit dem Irak dürfen Sie die wechselhafte Geschichte der israelischen Luftwaffe neu schreiben.

Fast wie Voxel

Um eine möglichst realistische Landschaftsdarstellung zu ermöglichen, haben sich die Entwickler etwas Besonderes ausgedacht. Sie verzichten auf die üblichen Standardtexturen und benutzen statt dessen stereoskopische (und damit plastische) Satellitenbilder als Vorlage. Herausgekommen ist eine verblüffend echt wirkende Landschaft, die am ehesten mit hochauflösender, leicht flimmernder Voxelspace-



Mit der alten **Mirage** wird jeder Bombenabwurf zur Glückssache.

Grafik vergleichbar ist. Aneinanderstoßende Texturkanten werden mit dieser Engine weitgehend vermieden, Berge wirken realistischer und Flußläufe haben keinen Knick. Leider haben Voxel-

Engine und die Israeli-Air-Force-Grafik noch eine weitere Gemeinsamkeit: Ihren Hardware-Hunger. Trotz Direct3D-Unterstützung sollte ein Pentium II den Takt in Ihrem Rechner vorgeben.

Mick Schnelle



Erfrischend anders

Ich gebe zu, daß meine geographischen Kenntnisse des mittleren Ostens bislang äußerst beschränkt waren.

Doch die markante und damit einprägsame Grafik von Israeli Air Force hat mich fast zum Experten gemacht.

Variable Missionen

Israeli Air Force ist einfach eine runde Sache. Das liegt nicht nur am gut umgesetzten Fluggefühl und der ansprechenden Optik. Vor allem der Aufbau der Missionen hat mir gut gefallen. Klar, auch hier ist einiges scriptgesteuert und passiert bei jedem Start aufs Neue. Doch im Gegensatz zu den Novalogic-Fliegern ist der Spielverlauf erheblich variabler.

So kann ich in Bodenkämpfe zwischen Panzern eingreifen. Dadurch kommt vielleicht der gegnerische Vormarsch zum Halt und verschafft mir so die notwendige Luft, um noch rechtzeitig an anderer Stelle präsent zu sein. Wenn Sie auf der Suche nach fliegerischer Abwechslung sind, fliegen Sie unter dem Davidstern genau richtig.



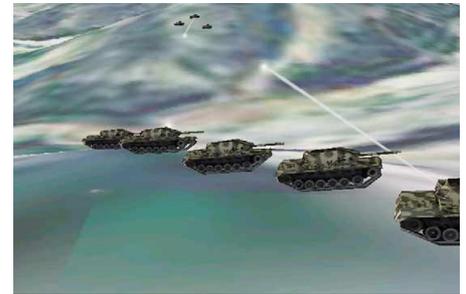
Auch in Bodennähe bleibt der **plastische Eindruck** der schönen Landschaft erhalten.

Good Shot!
Alpha, bearing 360, 10 miles, target,
heading 170, free to engage



Von der MiG
bleiben nur
Einzelteile übrig.

Vor Jerusalem fin-
den während Ihres
Einsatzes Panzer-
schlachten statt.



Realismus mal 7

Genausoviel Sorgfalt wie in die optische Präsentation steckt in der Simulation der Flugphysik. Jeder einzelne der sieben Flieger steuert sich anders. So tendiert die F-16 wie gewohnt dazu, leicht über die Längsachse weg zu kippen, die Phantom ist ein wenig schwerfällig im Handling. Die F4 gibt es sogar in zwei Varianten, und die F-15 kann in der 2000er Version stolze acht Luft-Luft-Raketen auf einmal mitnehmen. Überraschenderweise ist die technisch überholte Mirage III recht wendig, genauso wie die israelische Eigenproduktion Kfir. Der Lavi schließlich ist nur im Spiel in der Lage, die F-16 schlagen – in der Realität existiert er aus Kostengründen nur als Prototyp.

Shalom Saddam

Die zahlreichen Trainingsmissionen sollten Sie möglichst auf allen Fliegern absolvieren, damit sie für die sechs Kampagnen bestens gerüstet sind. Drei von diesen sind historisch angelegt und behandeln in jeweils sieben Missionen den Sechs-Tage-



Ein paar Panzer haben sich unvorsichtigerweise in unser Visier verirrt.

Krieg, den Yom-Kippur-Krieg und die Scharmützel mit dem Libanon von 1981/82. Das verbleibende Trio läßt Sie in naher Zukunft hypothetische Konflikte mit den Nachbarn Syrien, Irak und Libanon austragen. Die Art der Einsätze könnte direkt den Hauptmeldungen einer Nachrichtensendung entsprungen sein. Mal muß das Hauptquartier eines staatsbekannten Terroristenführers zerstört werden, mal fangen Sie eine auf Jerusalem zuratternde Panzerkolonne ab. Dann wieder gilt es, einem von Saddam Husseins Atomkraftwerken einen kleinen Besuch abzustatten. Während die Mission

läuft, können Sie vorübergehend dem Autopiloten den Steuerknüppel anvertrauen



und den Fortgang auf einer Karte verfolgen. Von dort aus dürfen Sie auch in jeden verbundenen Flieger springen.

Von der Karte aus können Sie jederzeit in andere Flieger wechseln.

Weniger aufwendig als die Kampagnen sind die automatisch generierten Schnelleinsätze gegen den Computer. Oder Sie entwerfen mit dem Missionsdesigner Gefechte gegen eine zuvor definierte Gegnerzahl. Im Netzwerk schließlich ist Platz für maximal acht menschliche Kontrahenten. **MIC**

Israeli Air Force

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. 50 bis 620 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX oder Pentium 166 mit Direct3D-Karte 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 400 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Schöne Landschaft, unverbrauchtes Szenario.

Alles hört auf Ihr Kommando

F-22 Total Air War

Die F-22 von DID kehrt auf den Monitor zurück. Mit an Bord: Zehn dynamische Kampagnen und ein packender Mix aus Flugsimulation und Echtzeitstrategie.

Flugsimulationen versuchen sich traditionell mit noch realerem Flugverhalten, noch bombastischerer Grafik und noch intelligenteren Gegnern zu überbieten. Echtere Neuerungen sucht man al-

lerdings seit geraumer Zeit vergebens. Nach dem konventionellen **F-22 ADF** geht DID nun mutig einen Schritt voran. In **F-22 Total Air War** müssen Sie sich nicht nur als Pilot eines hochtechnisierten

Kampffjets beweisen. Gleichberechtigt daneben erwartet Sie in mehreren Kampagnen die taktische Echtzeit-Planung des gesamten Luftkriegs.

Alles nach Plan

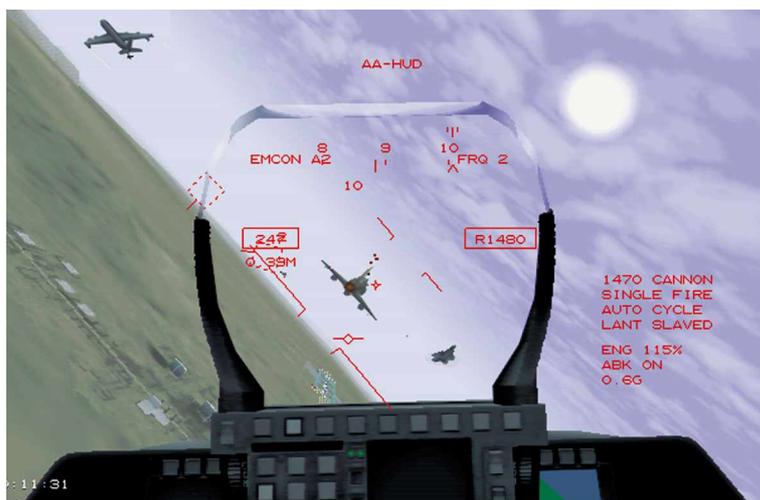
Das Herz von **Total Air War** ist die Kommandozentrale. Von hier aus koordinieren Sie Flugeinsätze. Ganz der Nato-Doktrin folgend, ist jeder Feldzug in einzelne Phasen aufgeteilt. Zuerst müssen Sie beispielsweise die gegnerischen Ortungssysteme lahmlegen, bevor Sie sich die grenznah stationierten Lufteinheiten vornehmen. Erst dann können Ihre Flieger mit einem erträglichen Risiko gegnerische Fabrikanlagen angreifen und Nachschubtransporte abfangen.

Dabei wird vom Programm peinlich genau Buch darüber geführt, wieviel Prozent der geforderten Vorgaben erreicht wurden. Liegen Ihre Ergebnisse zu oft unter diesen Werten, droht Ihnen der Entzug des Kommandos.

Cockpit à la ADF

Wenn Sie ganz auf Nummer sicher gehen wollen, fliegen Sie die wichtigsten Einsätze am besten selbst. Dazu muß mindestens eine F-22 am Einsatz beteiligt sein. Außerdem dürfen Sie sich an komplexere Missionen erst wagen, wenn Sie genügend Erfolgspunkte in Patrouillenflügen gesammelt haben.

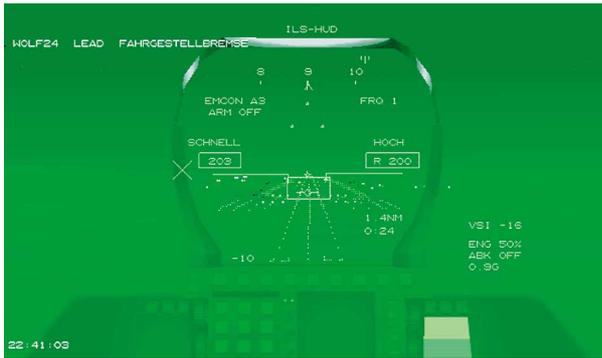
Im Cockpit werden sich Kenner des Vorgänger-Programms sowie erfahrene **F-22 ADF**-Veteranen sofort



Nur wenige Gegner gelangen normalerweise in die Reichweite der **Maschinenkanone**.



Mit **Splitterbomben** zerstören Sie großflächig ganze Industrieanlagen und erledigen auf einen Streich mehrere Bodenziele.



Die heimelig grüne IR-Sicht macht die Nacht beinahe zum Tage.



Von der Kommandozentrale aus verfolgen Sie den Fortgang des Krieges.

zurechtfinden. Bis auf's letzte Warnlämpchen gleicht die Grafik dem inzwischen als Budgetspiel erhältlichen Vorgänger. Einzige Neuerung sind die nun transparenten und ausgefransten Wolken. Auch an den fliegerischen Eigenschaften hat sich nur wenig geändert. Deshalb werden alte Hasen die Kontrolle über ihren Flieger nicht abgeben wollen. Komfortabler gesinnte Luftkrieger nutzen dagegen die technischen Vorteile der F-22 voll aus. So paßt der Bordcomputer auf Wunsch die Erfassungssysteme

an die jeweilige Lage an, erstellt Abschußpläne für herannahende Bedrohungen und fliegt Sie sicher von Wegpunkt zu Wegpunkt. Auch bei Manövern wie Auftanken in der Luft und Landungen springt die Automatik auf Wunsch als Pilotenersatz ein. Das heißt aber nicht, daß Sie zur Tatenlosigkeit verdammt wären. Auf den per Tastendruck zu Bildschirmgröße gezoomten Multifunktionsdisplays behalten Sie Freund und Feind im Auge, planen Bombenangriffe und legen auch manuell Ziele fest.



Ohne Lufttankmanöver lassen sich einige Einsätze nicht bewältigen.

Angriffe im Minutentakt

Während Sie den Krieg auf einer minütlich aktualisierten Karte verfolgen, beurteilt ein elektronischer Helfer im Hintergrund die gegenwärtige Lage. Darauf basierend teilt er den einzelnen Geschwadern automatisch Missionen zu. Diese Einsätze können Sie jederzeit abrufen und modifizieren. Wegpunkte, Flughöhe, Bewaffnung und Ziele dürfen Sie, solange der Einsatz noch nicht gestartet ist, nach Herzenslust verändern. Dabei beeinflussen Sie aber gleichzeitig andere Flugpläne: Wenn Sie den Geleitschutz für ein Tankflugzeug abziehen, wird es möglicherweise abgeschossen. Deshalb kann vielleicht ein anderes Geschwader nicht mehr nachtanken und muß seinen Einsatz abbrechen.

Insgesamt wartet **Total Air War** mit zehn Kampagnen auf. Dabei sind Sie im Dienste der Nato oder der US-Streitkräfte mit diversen arabischen Staaten rund ums Rote Meer mal verbündet und dann wieder im Clinch. Teilweise schlagen die Szenarios weltpolitische Purzelbäume, wenn Sie als US-Pilot auf französische Gegner tref-

Mick Schnelle

Fliegen für Strategen

Mit F-22 Total Air War hat DID die spielerische Tiefe nachgereicht, die bei F-22 ADF zu kurz gekommen ist. Hier kommt es mehr auf die taktische Planung als auf fliegerisches Können an. Was nutzt Ihnen ein Bombereinsatz, wenn das Ziel keinerlei strategische Bedeutung hat? Auf der anderen Seite müssen Sie schon einige Simulationserfahrung mitbringen, um von den vielen (sinnvollen) Features der F-22 auch effektiv Gebrauch machen zu können. Denn wichtige Einsätze sollten Sie auf jeden Fall selbst fliegen: Von alleine gewinnt Ihr PC den Krieg nicht. Mir hat diese Art der strategischen Flugsimulation sehr viel Spaß gemacht. Bei jedem Einsatz weiß ich genau, daß Erfolg oder Mißerfolg direkte Auswirkungen auf die Kampagne haben, und bin dementsprechend motiviert. Einen Rüffel erteile ich DID allerdings dafür, Total Air War nicht wie geplant als Addon zu F-22 ADF auf den Markt zu bringen, sondern als Vollpreisprodukt. Wie hier Spieler zum zweiten Mal zur Kasse gebeten werden, ist nicht die feine englische Art.

fen. Als Abwechslung dient ein Missionsgenerator. Der steht auch den acht Kampf-fliegern zur Verfügung, die mit- oder gegeneinander Einsätze absolvieren. **MIC**

F-22 Total Air War

Genre: Flugsimulation	Hersteller: DID	
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95	
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch	
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 95 MByte	
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		
Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte
Grafik	Gut	Sehr gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Gut	

87%
SPIELSPASS

Strategische F-22 Simulation.

Araber und Abrams

Spearhead

Schon zu Rommels Zeiten war Tunesien Schauplatz gewaltiger Panzerschlachten. Jetzt machen Amerikaner und Libyer die Wüste unsicher.



Böse Moslems liegen im Trend: In der Panzersimulation **Spearhead** muß einmal mehr der libysche Diktator Gaddafi als Erzfeind erhalten. Dieser startet eine Invasion in Tunesien, und nur eine mutige US-Eingreiftruppe kann ihn stoppen.

Spannende Missionen

Sie klettern in einen amerikanischen Abrams-Panzer und kämpfen sich durch die 23 Einsätze des Wüsten-Feldzugs oder durch 20 Einzelmisionen. Mal müssen Sie eine Stellung halten, mal einen Konvoi eskortieren oder flüchtende Gegner verfolgen. Oft erhalten Sie während der Schlacht neue Order. Leider nicht per Sprachausgabe, weshalb Sie regelmäßig Ihr Funkbuch checken sollten. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, haben die Programmierer die Kampfvehikel der Libyer in Sachen Panzerung und Feuerkraft aufgewertet. In Wirklichkeit wären die russischen Stahlsärge eher Kanonenfutter fürs hochmoderne Equipment der US-Armee.

Hektik statt Taktik

Während Sie Ihren Panzer aus der Fahrerperspektive mit der Tastatur lenken, richten Sie gleichzeitig sein Geschütz per Joystick aus. Sobald Sie ein Ziel erfaßt haben, ist der Abrams feuerbereit. Schneller geht's vom Kommandoturm aus: Hier müssen Sie nur die Gegner markieren, die Kanone hält automa-



Mit einer **Stichflamme** verabschiedet sich der Feindpanzer. Die Explosionen und die karge Landschaft wirken etwas ärmlich.

tisch drauf. Eine Zielverfolgung existiert allerdings nicht, weshalb schnelle Fahrzeuge schwer zu treffen sind.

Artillerie, Luftunterstützung und Ihre Verbündeten dirigieren Sie auf einer taktischen Karte.

Allerdings machen es gelbe Symbole auf gelbem Grund schwer, die richtige Einheit zu finden. Zusätzlich sorgt die verschachtelte Menüstruktur in hitzigen Kämpfen oft für Frust.

→ www.army-technology.com/projects/abrams/index.html

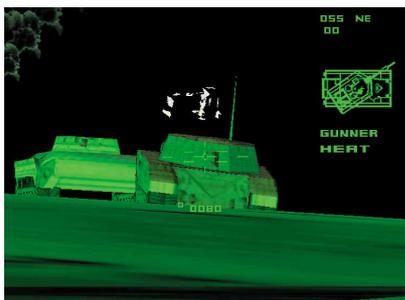
Rüdiger Steidle



Sand im Getriebe

Echte Tanks haben nicht umsonst vier Mann Besatzung: Bei **Spearhead** ist man als Fahrer, Schütze und

Kommandeur in einem oft überfordert. Auch die umständliche taktische Karte machte mir bei jedem Einsatz zu schaffen. Für das geplante Expansion-Set, in dem man auch Schützenpanzer lenken soll, wünsche ich mir deshalb eine überarbeitete Steuerung; eine automatische Zielfunktion beispielsweise würde Wunder wirken. Hat man sich jedoch an die Hektik gewöhnt, macht **Spearhead** dank abwechslungsreicher Missionen, intelligenter Einheiten und viel Action trotzdem Spaß.



Das **Nachtsichtgerät** läßt die Wüste ergrünen.

Spearhead

Genre: Panzersimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interactive Magic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 100 bis 180 MByte
Spieler: Einer bis acht (Modem, Internet), bis zwölf (Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 (oder Pentium 200MMX ohne 3D-Karte)	Pentium 166 MMX	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Panzer-Action mit Bedienungsmängeln.



Falke trifft Fulcrum

F-16 vs. MiG-29

3Dfx-beschleunigt diesen die beiden neuesten Novalogic-Flieger nun doch in einer Packung in die Händlerregale.



Auf CD:
spielbare Demo

Zwei Flieger – zwei separate Programme. So hieß bis vor kurzem noch das wenig kundenfreundliche Marketingkonzept von Novalogic. Doch die **Comanche**-Väter besannen sich eines Besseren. Wohl auch mit einem Blick auf die Konkurrenz von Jane's **Israeli Air Force** bringen sie überraschenderweise **F-16 Fighting Falcon** und **MiG-29 Fulcrum** nun doch als Bundle zum Preis von einem Spiel unter Fliegervolk.

Action-Flieger

Genau wie in allen anderen Novalogic-Simulationen gilt auch hier die Devise: »Action vor Realismus«. Mag der Hersteller noch so vehement das Gegenteil behaupten, sowohl die F-16 als auch die MiG-29 werden selbst Einsteiger auf Anhieb in die Luft bekommen. Je nach Flieger erwarten Sie 40 oder 45 Einsätze rund um den Erdball, die diesem Konzept Rechnung tragen. Stets sehen Sie sich einer starken Übermacht gegenüber, die Sie nach Wegpunkten sortiert erledigen. Luftziele haben meist dem konzertierten Einsatz von Raketen wenig entgegenzusetzen. Dabei unterscheidet sich russisches und amerikanisches Equip-



Viele Knöpfe werden Sie niemals benötigen – Action geht vor.

Mick Schnelle



Zwei flotte Flieger

Alle Jahre wieder. Dieses hehre Stück deutschen Liedgutes kam mir in der Testphase mehrfach in den Sinn.

Denn schon traditionell bietet Novalogic zu jedem ihrer Action-Simulatoren einen Testpiloten auf, der seine Lizenz darauf verwettet, daß das aktuelle Produkt das Nonplusultra an Realismus darstellt. Lassen Sie sich von solchem Marketing-Gesülze nicht irreführen: Sowohl F-16 Fighting Falcon, als auch MiG-29 Fulcrum sind Actionflieger der spaßigen und unkomplizierten Art, mit denen sich auch Einsteiger schnell anfreunden werden.

Nicht ganz so einsteigerfreundlich ist der happe Schwierigkeitsgrad. Außerdem merkt man den an sich spannenden Missionen an, daß sie scriptgesteuert sind. Dennoch: Wenn Sie wie ich gern mal die höheren Weihen des Realismus gegen eine deftige Ballerorgie eintauschen, fliegen Sie mit dem Novalogic-Bundle richtig.

ment hauptsächlich im Namen und geringfügig in der Reichweite voneinander. Unabhängig vom Modell lassen sich die Raketen aus jeder Flug- und Lebenslage treffsicher ins Ziel bringen. Etwas komplizierter wird es bei Bodenangriffen. Denn Bomben

müssen Sie erst mal nah genug an ihren Bestimmungsort heranbringen, bevor Sie sie auslösen können. Richtig unangenehm wird es, wenn Ihnen die Knallkörper ausgehen: In den Nahbereich Ihrer Maschinenkanone verirren sich nicht allzu viele Gegner.

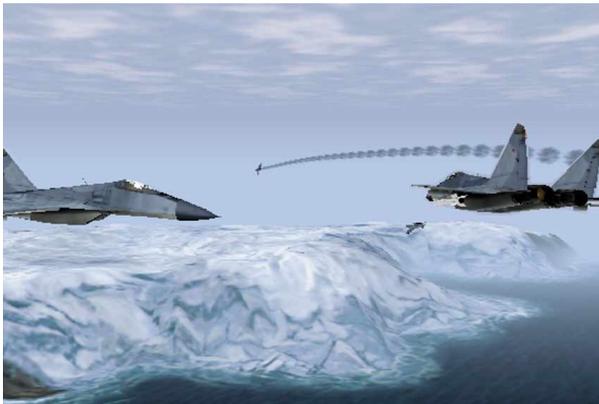


In einer der spannendsten Missionen müssen Sie eine Boeing mit **Space Shuttle** im Huckepack beschützen.

Voodoo-Zeit

Als mit Abstand letzter Produzent von Flugsimulationen entdeckten endlich auch die Noalogiker die Existenz von 3Dfx-Karten. Einmal dem Voodoo-Zauber verfallen, haben die Kalifornier ihre neue Grafikengine gleich Voodoo-2-tauglich gemacht. Deshalb flitzt das dynamische Duo

mit bis zu 1024 mal 786 Pixeln geglättet und 3D-beschleunigt durch die kreuz und quer über den Globus verteilten Einsatzgebiete. Eine fast fotorealistische Landschaft ist der Lohn der Mühe. Wären die gelegentlichen Texturbrüche nicht, könnte man fast glauben, über eine besonders schön gelungene 3D-Postkarte zu fliegen.



Im Eifer des Gefechts wird der Luftraum manchmal ganz schön eng.

Gefechte im Netz

Mit F-16 oder MiG dürfen Sie sich in mehrere Multiplayermodi stürzen. Über Modem oder Netzwerk können bis zu acht Spieler in zwei Teams die gegnerische Basis in Schutt und Asche le-

gen. Noch geselliger fliegt es sich auf dem Integrated Battleground, das Sie auf dem Novaworld-Server im Internet finden. Maximal 128 Piloten pro Arena kämpfen hier um die Lufthoheit. Daran dürfen auch Besitzer von **F-22 Raptor** teilnehmen. **MIC**

F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Noalogic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Festplatte: ca. 210 oder 340 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 128 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium II 300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

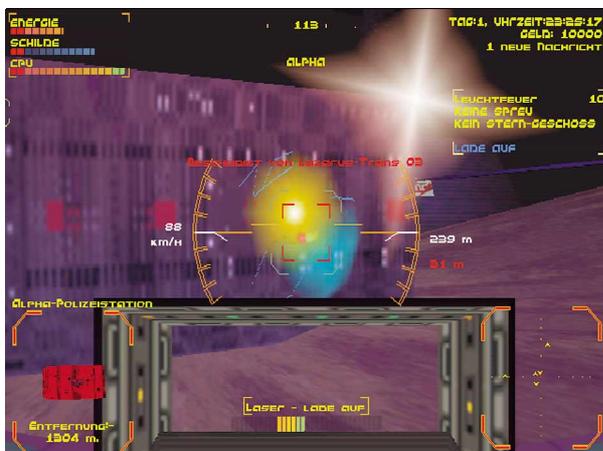
Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut



Schnittige und hübsche Action-Simulation.

Hardwar

Laue Geschäftemacherei im All.



Durch das starke Fogging sehen die Planeten alle gleich aus.

Peter Steinlechner Zu undurchsichtig

Hardwar schafft es leider nicht, die drei unterschiedlichen Elemente Handel, Kampf und Erforschung miteinander zu verbinden. Am deutlichsten wird das in den zahlreichen Menüs – noch chaotischer kann es eigentlich nicht zugehen. Echte Privateer-Fans bekommen einen halbwegs ordentlichen Titel, obwohl sich eine kriegerische Karriere wieder mal deutlich schneller auszahlt als fleißiges Kaufen und Verkaufen. Optisch gibt's zwar keine Sensationen, aber immerhin gepflegtes Mittelmaß. Das Programm kennt viele Spezialeffekte, die allerdings auf Kosten der Fernsicht gehen – allzuweit können Sie aus Ihrem Cockpit nie hinausgucken.

Mitten in den Krieg zwischen zwei verfeindeten Handelshäusern versetzt Sie **Hardwar**. Gleich zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Karriere als Geschäftsmann, Söldner oder Trödler. Danach klettern Sie in Ihr Raumschiff, das Solarenergie braucht. Bei Tages-Einsätzen macht das kein Problem, aber des Nachts müssen Sie regelmäßig an großen Lampen nachtanken. Die meiste Zeit düsen Sie nicht durchs All, sondern über die Oberflächen unterschiedlicher Planeten. **Hardwar** lässt Ihnen wie **Privateer 2** weitgehende Freiheiten, die Story spielt nur gelegentlich eine Rolle. **PS**

Hardwar

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Gremlin
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 35 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MB, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	--------------------------------	---

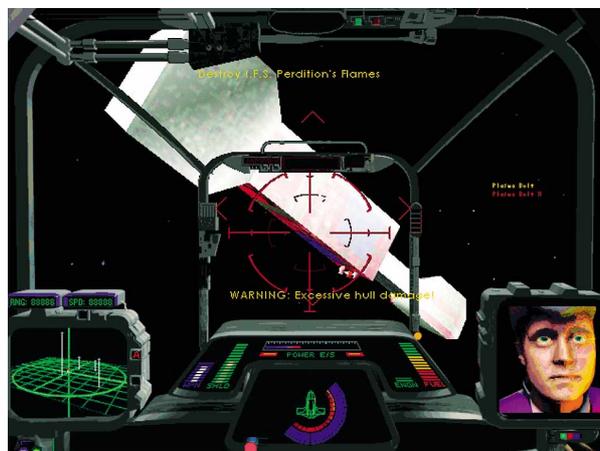
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Durchschnitts-Weltraumspiel mit Macken.

Ares Rising

Weltall-Action im Klötzchenlook.



Bei großen Räubern fallen die groben Klötze unangenehm auf.

Die Zukunft des gesamten Universums steht mal wieder auf dem Spiel. Letzteres heißt **Ares Rising**, stammt von Imagine Studios und versetzt Sie als Söldner Marlowe in die Rolle des Retters. Mit einem Schmalspurgleiter ausgestattet, feuern Sie sich von Mission zu Mission und verdienen ganz nebenbei ein paar Credits. Die investieren Sie in allerlei Hightech-Schnickschnack. Derart gewappnet nehmen Sie den Kampf gegen den Bilderbuch-Schurken Radivic Karadescu und seine Weltbeherrschungsmaschine auf.

Trotz Direct3D-Unterstützung werden Sie beim Flug

durch das All nur wenig mehr als ein paar ärmlich texturierte Klötze vor Ihren Laser bekommen. **MIC**

Mick Schnelle Grauenhafte Grafik

Ares Rising gibt sich alle Mühe, Ihnen von Anfang an den Spaß am Spiel zu verderben. Das beginnt bei den unübersichtlichen Menüs, setzt sich über die öden Textbriefings fort und endet bei der häßlichen Raumschiffoptik. Trotz der ganz netten Missionen mußte ich mich mehrfach zum Weiterspielen zwingen. Und das passiert mir bei Weltraumspielen das allererste Mal.

Ares Rising

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Imagine Studios
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 90 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte
---------------------------------------	---	--

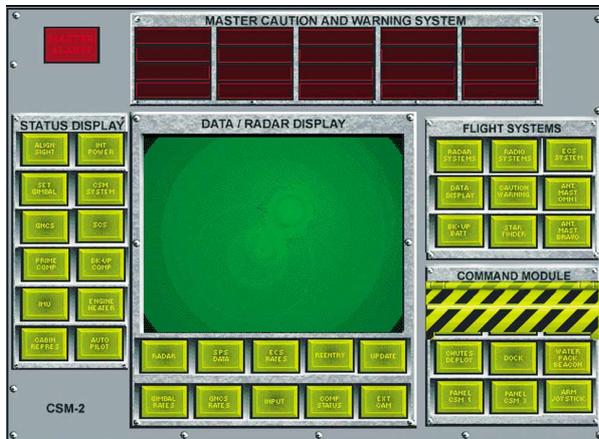
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Häßlicher Wing-Commander-Klon.

Apollo 18

Realistisch-langweiliger Raketenritt.



Gähn: Beim Start klicken Sie sich durch solche müden Controlpanels.

Astronauten-Azubis haben's schwer: Im Mondlandungs-Simulator **Apollo 18** müssen Sie sich zunächst

durch 46 staubtrockene Trainingsvideos und das überdicke Handbuch mit seinen zahllosen Tabellen, Skizzen und Karten quälen. Nach einem langwierigen Fragebogen zwingen Sie sich endlich in den Simulator, um unter Zeitdruck unspektakuläre Aufgaben zu erfüllen. Dazu klicken Sie sich durch mit Schaltern übersäte Kontrollbildschirme und bestätigen Funkkommandos per Tastatureingabe. Ist auch diese Prüfung gemeistert, steigt der Schwierigkeitsgrad an, und es stehen Ihnen neue Multiple-choice-Tests bevor, bis zur Landung – oder vielmehr bis zum Einschlafen. **RS**

Rüdiger Steidle

Hinterm Mond

Kein Wunder, daß die Nasa das Apollo-Programm nach dem 17. Flug eingestellt hat: Apollo 18 ist eine einzige Katastrophe. Bei der möglichst realistischen Umsetzung des Simulators haben die Programmierer das Spiel vergessen. Ich finde es sterbenslangweilig, mich in 30 Startphasen durch kryptische Schaltflächen zu kämpfen, nur um festzustellen, daß die »SC-1« nicht funktioniert, weil ich den »Jett« vor dem »Master Arm« angeschaltet hatte. Bäh!

Apollo 18

Genre: Simulation
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Project 2 Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 85 MByte

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

Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 90 16 MB, 4fach CD
Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD

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



Mondstaubtrockener Weltraummüll.