

Simulationen

Michael Schnelle



Die lange Zeit des Wartens hat endlich ein Ende. **Red Baron 2** trudelte diesen Monat in einer fehlerbereinigten deutschen Fassung ein. **Nitro Riders**, der ohne Hauptprogramm spielbare Mega-Nachschlag zu **Interstate '76**, lädt noch einmal zu einer hochspannenden Zeitreise in die frühen 70er Jahre ein. Und das Testmuster von **Flying Saucer** ist mittlerweile auch glücklich gelandet.

Den Vogel abgeschossen hat aber Microprose mit **M1 Tank Platoon 2**. Auf den Seiten 108 bis 110 erwartet Sie die bislang beste Panzersimulation, die darüber hinaus auch optisch einiges zu bieten hat. Bis Sie die fünf Kampagnen alle durchgespielt haben, wird es einige Zeit dauern. Und dabei sind die nächsten Simulations-Highlights schon im Anrollen!



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 3	Flugsimulation	-	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation NEU		85%
5	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
7	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
8	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
9	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
10	Nitro Riders	Simulation NEU		84%
11	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
12	Hind	Flugsimulation	-	84%
13	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
14	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
15	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
16	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
17	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
18	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
19	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
20	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
21	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
22	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
23	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
24	Red Baron 2 (deutsch)	Flugsimulation NEU		78%
25	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	-	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

M1 Tank Platoon108
 Red Baron 2112
 Nitro Riders114
 Flying Saucer115

Panzerschlacht, die Freude macht

M1 Tank Platoon 2

Die weltweit beste PC-Panzersimulation rollt an: Pfeilschnell und extrem realistisch erwartet ein ganzer Panzerzug Ihre Befehle.



Unsere Panzer, Soldaten und Hubschrauber sind in **Stellung** gebracht und erwarten den heranrückenden Feind.

Die Wüste lebt! Zumindest da, wo unsere vier massigen Panzer auftauchen, wird die Stille abrupt unterbrochen. In Diamant-Forma-

tion decken sich die Stahlkolosse gegenseitig, während sie sich dem Hügelkamm nähern. Wie erwartet, haben die dahinter stationierten Ar-

tilleriepanzer keine Ahnung von unserer Anwesenheit. Per Mausclick definieren wir die Ziele und eröffnen das Feuer. Keine zwei Minuten

Der Vorzeige-Tank

Neun Jahre ist es her, daß Microprose mit **M1 Tank Platoon** die erste ernstzunehmende Panzersimulation schuf. Auch ohne den damaligen Chefdesigner Arnold Hendrick (der werkelt derzeit für Interactive Magic an **iPanzer 44**) soll **M1 Tank Platoon 2** an den Erfolg des Klassikers anschließen. Im Mittelpunkt steht wieder der US-Paradepanzer M1 Abrams, diesmal jedoch in der mit Elektronik vollgestopften Variante M1A2. Ein ganzer Panzerzug mit vier von diesen Hightech-Kampfmaschinen steht unter Ihrem direkten Kommando.

Bis ins letzte Detail

Anders als im betagten VGA-Vorgänger werden alle Blechrumpfer äußerst detailreich in Szene gesetzt. Selbst die terrainabhängige Tarnbemalung stimmt, das aufmontierte MG befindet sich an seinem angestammten Platz. Auch die auftauchenden Dörfchen wirken lebensecht. Dabei bleibt die Panzerhatz mit Hilfe einer 3Dfx-Karte selbst auf einem Pentium 100 noch spielbar. Der Preis für das Tempo liegt in der

vereinfachten dargestellten Landschaft: Baumgruppen existieren nur zweidimensional und wirken wie Pappaufsteller.

Mit der **Sonnenbrille** wirkt selbst der milchgesichtigste Gefreite noch cool.



Dank **IR-Sicht** behalten Sie auch nachts Ihre Ziele stets sicher im Visier.

später ist alles wieder ruhig, die Gegner hatten keine Chance – für kurze Zeit kehrt die Stille in die Wüste zurück.



Kleine Ungereimtheit am Rande: Die Rauchfahnen weisen stets nach rechts.



Die fünf Kampagnen führen Sie nach Europa, Asien und Afrika.

Kampf-Technik

Moderne Panzerkommandeure haben nur sehr wenig mit ihren Amtskollegen aus früheren Zeiten gemein. Statt mit dem Fernglas den Horizont abzugrasen, sitzt der neuzeitliche Zugführer vor elektronischen Displays, die über Satellit mit sämtlichen Aufklärungseinheiten verbunden sind. Derart über das sogenannte »Electronic Battlefield« informiert, markiert er Wegpunkte, erteilt Befehle und sucht unabhängig vom Bordschützen Ziele. **M1 Tank Platoon 2** erweitert diese Möglichkeiten noch um eine ganze Stufe und gibt Ihnen zusätzlich das Kommando über alle unterstützenden Einheiten. Je nach Mission stehen Schützenpanzer, Raketenwerfer oder panzerfaustbewehrte Soldaten zur Verfügung. In brenzligen Situationen fordern Sie Artilleriefire an und rufen

Luftunterstützung in Form von Hubschraubern oder Panzerknackern vom Typ A-10 »Warzenschwein« herbei.

Wie in Abrams Schoß

Der Echtzeitstrategie-Part ist nur ein kleiner Teil der Kriegsführung von **M1 Tank Platoon 2**. Wie schon im Vorgänger macht der Simulationspart den Löwenanteil

aus. Jede Position in den vier Hauptpanzern können Sie selbst übernehmen und frei zwischen den einzelnen Stationen sowie der Karte wechseln. Mittels Zielerfassung suchen Sie nach gegnerischen Einheiten, lasern sie an und eröffnen das Feuer. Falls es mal ganz eilig sein sollte oder die Laseroptik beschädigt ist, geben Sie grobe Schätzwerte in den Bordcomputer ein, und arbeiten auf »klassische« Weise. Pi mal Daumen sowie mit Vorhalt. Als noch ungenauer, dafür in Notfällen dennoch effektiver, kann sich das Bord-MG erweisen. Mit aufgeklappter Luke lohnt sich das Sperrfeuer vor allem auf die extrem gefährlichen Panzerfaustschützen. Die schleichen sich gern in den toten Winkel der Kanonen und vernichten binnen kurzem ganze Kolonnen. Aber auch im Schwebeflug verharrende

Martin Deppe



Panzer marsch!

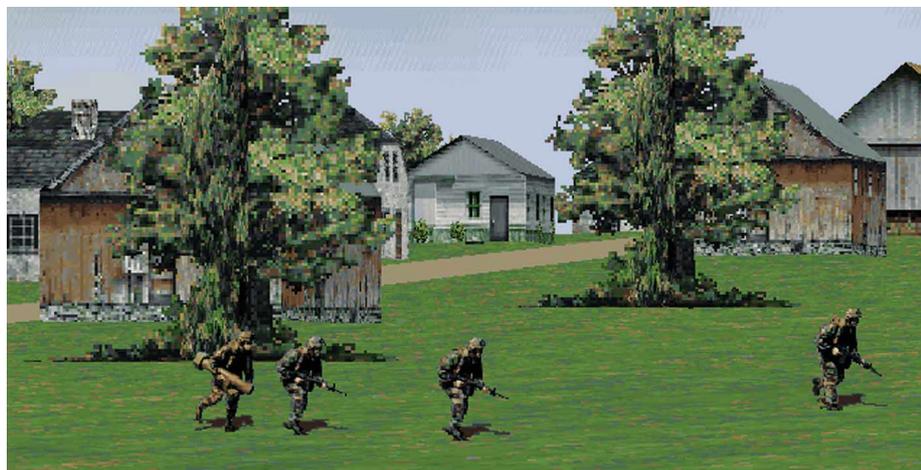
Rund neun Jahre ist's jetzt her, seit ich mit Begeisterung das erste Tank Platoon gespielt

habe. Und jetzt passiert mir wieder das gleiche wie damals: Die nervenaufreibenden Schlachten lassen mich einfach nicht los. Da brettern Comanches haarscharf über meinen Turm hinweg dem Feind entgegen, rechts und links pfeifen Abwehrraketen vorbei, und am Horizont schlagen die Granaten der Artillerieunterstützung ein. Wer behauptet, Panzersimulationen seien im Vergleich mit rasanten Flugzeugsims öde, sollte mal M1 Tank Platoon 2 spielen.

Grafisches Wechselbad

Während die Panzerfahrzeuge, Helikopter und Raketenwerfer schön detailliert dargestellt sind, hat Microprose die Spielwelt vernachlässigt. Baumreihen im Pappmaché-Look und flaches Terrain wirken ziemlich veraltet. Das fällt beim Blick durch die Beobachtungsprismen zwar nicht sofort auf, doch spätestens in der Außenansicht rutscht einem vor Kopfschütteln fast der Helm vom Kopf. Doch wenn der erste Feindpanzer erscheint, ist die Landschaftsgrafik vergessen – denn dann geht's um die Wurst.

Hubschrauber sind ein lohnendes Ziel für den MG-Einsatz. Und im Multiplayer-Modus bewährt sich das Maschinengewehr gegen allzu aufdringliche Mitspieler.



3D-Objekte wie Häuser geben dem Trupp Deckung. Die 2D-Bäume sind hingegen nur Zierde.

Mick Schnelle



Ein harter Brocken

Wer M1 Tank Platoon 2 zum ersten Mal spielt, wird sich über die schicken Polygonpanzer freuen, selbige ein wenig durch die Gegend scheuchen und schnell seine erste Niederlage erleiden. Ohne fundierte Handbuchkenntnisse werden Sie keine einzige Schlacht für sich entscheiden können. Haben Sie sich mit der Kommandostruktur, den einzelnen Geschosarten und der komplexen Panzersteuerung vertraut gemacht, entfaltet das Spiel seine Stärken. Anders als in Armored Fist 2 entscheidet nicht allein ein reaktionsschneller Ballerfinger über Sieg und Niederlage. Taktisches Denken und blitzschnelle Entscheidungen sind das tägliche Brot des M1-Kommandeurs. Mir hat es einen Riesenspaß gemacht, wenn meine mühsam ausgearbeitete Strategie letztlich zum Erfolg über den scheinbar übermächtigen Gegner führte.

Etwas mehr Komfort, bitte

Im Taktikpart hätte ich mir eine etwas komfortablere Steuerung gewünscht. Hier sollten die Entwickler noch ein paar Nachhilfestunden bei ihren Kollegen aus der Echtzeit-Strategie nehmen. Im Gegensatz zu Martin stören mich die 2D-Bäumchen nicht sonderlich. Durch den spielerischen Tiefgang ist M1 Tank Platoon 2 die derzeit realistischste Panzersimulation, die einen guten Mittelweg zwischen Präsentation und Spieltempo einschlägt.

Fünfmal in die Krise

Die Panzerkriegsführung verlangt Ihnen einiges an Planung, Taktik und techni-

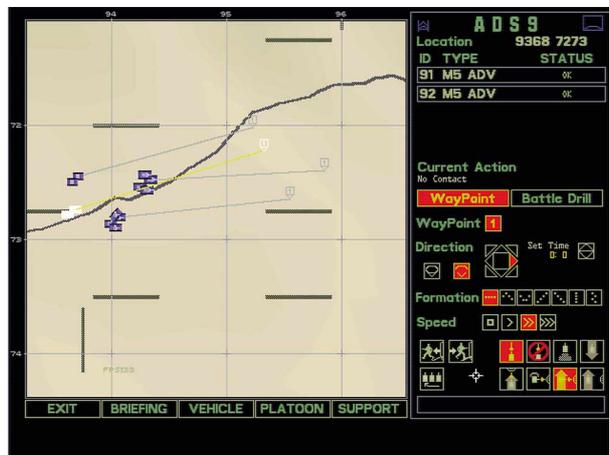


Das Bord-MG eignet sich besonders gegen schlecht gepanzerte Ziele.



Jedes Fahrzeug wirkt durch eine Unzahl von Polygonen äußerst realitätsgetreu und plastisch.

schem Verständnis ab. Deshalb kommen Sie um das Studium des gut 300seitigen Handbuchs nicht herum. Auch die mitgelieferten Videos über den Aufbau des M1 und die grundlegenden Strategien sollten Sie sich zu Gemüte geführt haben, bevor Sie sich an eine der fünf Kampagnen wagen. Libyen, Sibirien, der Balkan, die Ukraine und selbstverständlich die Golfregion sind dabei Ihre Einsatzgebiete. In den einzelnen Gefechten haben Sie die vollständige Kontrolle über alle Einheiten. Nach einer erfüllten Mission wertet das Programm drei weitere berechnete Einsätze aus und ermittelt daraus den weiteren Schlachtenverlauf. Für zerstörte Gegner und nur geringe Schäden an den eigenen Vehikeln bekommen Sie Beförderungs- und Ordenspunkte. Damit zeichnen Sie



Von der zoombaren Karte aus kommandieren Sie sämtliche Einheiten in Echtzeit und legen Wegpunkte fest.

Ihre 16 Mannen aus, um deren Leistungen dauerhaft zu steigern. Ohne das Kampagnen-Drumherum können Sie sich durch zehn Einzeleinsätze kämpfen. Mit Modem oder

über Netzwerk kann jeder der vier Panzer auch von einem menschlichen Kommandeur befehligt werden. Spieler Nummer 5 übernimmt die komplette gegnerische Seite. MIC

M1 Tank Platoon 2

Genre: Panzer-Simulation **Hersteller:** Microprose
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 100 Mark **Festplatte:** ca. 150 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis fünf (Internet, Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	_____ Gut	Sehr gut
Sound	_____	
Bedienung	_____ Befriedigend	Sehr gut
Spieltiefe	_____	
Multiplayer	_____ Gut	



Akkurate und komplexe Panzersimulation.

Der Baron spricht Deutsch

Red Baron 2

Generalüberholt und mit Multiplayer-Unterstützung meldet sich die deutsche Ausgabe von Red Baron 2 an der Simulator-Front.

Wilde Legenden ranken sich um die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten zur Zeit des ersten Weltkriegs – die Pioniere des Luftkampfes. Im Vergleich zu der in GameStar 02/98 bereits getesteten US-Version von Sierras Doppeldecker-Simulation **Red Baron 2** hat sich spielerisch nichts geändert: Sie fliegen auf deutscher

oder alliierter Seite in modifizierbaren Einzelmissionen gegen den Feind, oder versetzen sich per Karrieremodus in die Rolle eines Luft-Ritters. In zufallsgenerierten Aufträgen gilt es hier etwa, eine Bomberstaffel zu eskortieren, dann steht ein Patrouillenflug an, oder Sie attackieren ein feindliches Aerodrom. Bei guter Leistung winken Orden und eine Beförderung, die auch Privilegien mit sich bringt: So dürfen Sie als As Ihre Maschine mit einem individuellen Anstrich versehen oder zu einem Elite-Geschwader stoßen.



Vom Flugplatz sind nur noch Trümmer übrig.



Treffer! Ein weiterer Sieg für die tollkühnen Piloten der GameStar-Staffel.

Rüdiger Steidle



Im Westen noch nichts Neues

Trotz kleinerer Änderungen im Hauptprogramm spielt sich der

deutsche Baron nicht besser als das mittlerweile drei Monate alte US-Original. Auch der Multiplayer-Part bringt keine Spielspaß-Exzesse. Das größte Manko hat Sierra nicht beseitigt: Die Grafik ist nur Durchschnitt und ruckelt auch auf schnellen Pentiums. Wo bleibt der versprochene 3Dfx-Patch?

Dennoch ist Red Baron 2 wegen der perfekt simulierten Flugphysik und den spannenden Luftkämpfe für Propeller-Fans empfehlenswert. Nirgendwo sonst ist die Doppeldecker-Atmosphäre so dicht wie hier.

Kamikaze-Piloten

Bei der deutschen Ausgabe hat Sierra vor allem an Details gefeilt. So wurde die bereits sehr gute Flugphysik noch einmal verbessert. Die Computer-Flieger sollen sich außerdem intelligenter verhalten als zuvor. Allerdings scheint sich letztere Neuerung noch nicht herumgesprochen zu haben, denn Ihre Kameraden rammen häufig grundlos in den Boden, auch Ihr Autopilot neigt zu Kamikaze-Landungen. Dafür lassen sich nun Feindflieger realistischer zerlegen. Oft genügt ein Glückstreffer, um den Piloten außer Gefecht zu setzen. Die Grafik ist hingegen immer noch mittel-

mäßig, und der versprochene 3Dfx-Patch nach wie vor nicht im Anflug.

Spaß im Netz

Dafür hat Sierra beim Multiplayer-Part Wort gehalten. Geneigte Seidenschal-Träger dürfen sich nicht nur im Netzwerk bekriegen, sondern auch über das Internet in

Sierras World Opponent Network kostenlos zum Dogfight antreten. Während unseres Tests waren aber erstens nur selten Gegner online, und zweitens brach das Spiel mit dem Hinweis »Inkompatible Version« ab. In der fertig verpackten Fassung will Sierra zumindest letzteres Problem behoben haben. **RS**

Red Baron 2 (deutsch)

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 45 bis 210 MByte
Spieler: Einer bis 8 (Internet), bis 16 (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 40%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 80%;"></div>	Gut

Zaghaft detailverbesserte deutsche Version.



Frischer Sprit für Asphaltcowboys

Interstate '76 Nitro Riders

Highway-Ritter frohlocken: Was als Addon zu Interstate '76 geplant war, kommt nun als eigenständiges Budget-Spiel auf den Markt.

Mit einer Art **Wing Commander** auf Rädern gelang Activision letztes Jahr eine ungewöhnliche Action-Simulation: Auf der **Interstate '76** rettete der Spieler eine alternative 70er-Jahre-Welt im schwer bewaffneten Sport-Flitzer vor dem Untergang. Der aufgebohrte Nachschlag **Nitro Riders**, den Sie auch ohne das Hauptpro-

gramm spielen können, handelt einige Monate vor dieser Zeit. Hier übernehmen Sie nicht den Interstate-Helden Groove, sondern kämpfen als seine Schwester Jade, cooler Afro-Amerikaner Taurus oder abgefahrener Mechaniker Skeeter gegen kriminelle Auto-Söldner.

Spannende Verfolgungsjagd

15 einzeln anwählbare Einsätze sind zu bestehen, die im Gegensatz zu **Interstate '76** nicht durch eine Story verknüpft sind. Dafür ist das Missionsdesign nun straffer: Weil es selten mehr als zwei

Einsatzziele gibt, entfällt die frustrierende Suche nach dem Lösungsweg. Wem die Autohatz zu schwer ist, darf jetzt den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben. Haben Sie alle Aufträge geschafft, winken fünf Bonusmissionen. Neben altbekannten Eskortaufgaben, Rettungsfahrten und simplen Rallyes gibt es auch Außergewöhnliches. So müssen Sie ähnlich wie im Actionfilm **Speed** einen fahrerlosen Bus stoppen. Das Problem: Wenn die Kiste 55 Meilen pro Stunde überschreitet oder zu stark vom Weg abkommt, explodiert die Bombe an Bord.

Rüdiger Steidle



Prima Tuning-Kit

Und da sage noch einer, Autofahren sei teuer: Für gerade mal 50 Märker bekommt mein

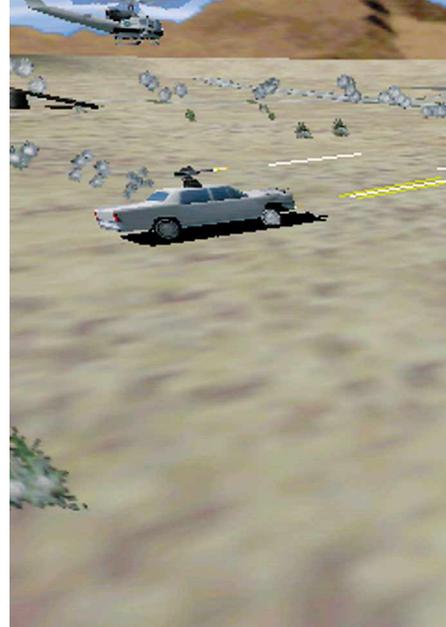
persönlicher Action-Favorit Nachschub in Form einer Vollversion mit 20 spannenden Missionen und nettem Multiplayer-Part.

Roadmovie-Flair

Obwohl dieses Mal eine motivierende Storyline fehlt, kommt die Roadmovie-Atmosphäre dank der stimmigen 70er-Jahre Musik und der perfekt synchronisierten Schlaghosen-Helden wieder voll rüber. Die Missionen sind zwar schwer, aber spannend. Endlich habe ich den vollen Fuhrpark zur Auswahl und kann je nach Laune im Krankenwagen oder Strandbuggy durch die Pampa brettern. Bei diesem Preis müssen Blechritter zugreifen.



Der neue **Clown-Käfer** im Gefecht mit einem Buggy.



Im wütenden **Kreuzfeuer** von Jade und Taurus



In dieser **Filmsequenz** rettet Jade den verwundeten Taurus.

Wahl der Waffen

Vor jeder Mission steht nun die Wahl des geeigneten Fahrzeugs, das Sie mit allerlei Zubehör tunen können. Im vergrößerten Fuhrpark finden Sie nicht nur »gewöhnliche« Wagen wie den Haifischflossen-Chevy oder die Stretch-Limousine, sondern auch so abgedrehte Vehikel wie einen Leichen-transporter. Die Fahrzeuge weichen allerdings kaum im Fahrverhalten, sondern hauptsächlich bei Panzerung und Waffenzuladung voneinander ab. Neu im Arsenal: Der Chemie-Mörser legt jedes Feindfahrzeug mit einem einzigen Treffer lahm, eignet sich aber mit nur drei Schuß nicht für längere Gefechte. Nützlicher ist da der Feuerball-Werfer oder die zielsuchende 4Get-U-Not-Rakete.

Die Siebziger im 98er-Look

Für **Nitro Riders** hat Activision die Grafik überarbeitet,



explodiert ein gegnerisches Kampf-Vehikel. Beachten Sie den Helikopter links oben.



Die **Polizei** ist leider keinesfalls immer Freund und Helfer.

ohne dabei den einmaligen **Interstate**-Stil zu verändern: Einstmals nackte Polygone erstrahlen im Texturen-Kleid, statt eintöniger Wüsten gibt's verschneite Bergpanoramen zu bestaunen. Auch die Zwischensequenzen, die sich nahtlos in die Spielgrafik

einfügen, profitieren vom Optik-Tuning. Zwar beschränkt sich die Musik auf die bereits bekannten, funkigen Audio-Tracks. Dafür glänzen die Sprecher der Charaktere mit neuen atmosphärischen Kommentaren – leider nur auf Englisch. **RS**

Interstate '76: Nitro Riders

Genre: Action-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 MByte
Spieler: Einer bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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

Tolle, eigenständige Zugabe zu Interstate '76.



Flying Saucer

UFO-Crashkurs und Alienhatz.



Trotz 3Dfx-Veredelung fehlen der **Sphinx** die Gesichtstexturen.

Nach unserem Zweiseiten-Vorabtest in der letzten Ausgabe hat uns Software 2000 mittlerweile die fertig verpackte Verkaufsversion von **Flying Saucer** geschickt. Als einsamer Held fliegen Sie ein gekapertes UFO durch 22 Missionen, um einem quer durchs Sonnensystem reichendem Komplott auf die Schliche zu kommen. Im Mittelpunkt steht die komplexe Steuerung der Untertasse, wenn Sie über der Erde und im All gegnerische Hubschrauber und Stealthfighter zerlasern: Auf Knopfdruck ändert das Ufo schlagartig die Richtung, was für ungewöhnliche Flugmanöver sorgt. Die selbst unter 3Dfx un-

spektuläre Grafik wird gelegentlich durch kleine Zeichentricksequenzen aufgelockert. Ansonsten gibt's nur ellenlange Texteinblendungen. **MIC**

Mick Schnelle

Un-Feine Optik

Es ist schade, daß die Entwickler in **Flying Saucer** nicht den notwendigen Feinschliff investiert haben, der solides Mittelmaß von richtig guten Spielen trennt. Nach wie vor verleidet mir die öde Grafik das an sich ansprechende Missionsdesign, und in Textwüsten verschwinden wichtige Hintergrundinfos. Story und Spielprinzip hätten besseres verdient, aber so bleiben **Flying Saucer** höhere Weihen verwehrt.

Flying Saucer

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Software 2000
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 30 bis 100 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Ausreichend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden	

Optisch langweilig, spielerisch nett.

