

# Simulationen

Michael Schnelle



Manchmal scheint die Welt wirklich böse zu sein. Das könnte man zumindest glauben, wenn man als Simulationsfreund verzweifelt auf der Suche nach neuen Programmen ist. Doch Rettung naht! So ziemlich jeder bekannte Simulationshersteller hat mindestens ein Spiel für die nächste Zeit in petto. DIDs **F-22 ADF**, Electronic Arts **Longbow 2** oder Novalogics **Armored Fist 2** nähern sich mit Riesenschritten der Veröffentlichung. Sollten alle Companies Ihre Termine einhalten, werden

wir diese drei Titel schon in der nächsten Ausgabe testen können.

Gute Aussichten für die Zukunft. Aber auch diesen Monat brauchen Sie nicht leer auszugehen. Das neue **Star Fleet Academy** begeisterte nicht nur die eingefleischten Star-Trek-Fans in der Redaktion: Seit **Wing Commander 4** und **Darkening** hat es keine heißere Weltraum-Action mehr gegeben. Und der **Joint Strike Fighter** bietet eine gute Einstiegsmöglichkeit für Simulations-Neulinge. Beide lassen Ihnen nur wenig Zeit zum Trübsal blasen – und finstere Gedanken an eine böse Welt verschwinden schnell.



## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Starfleet Academy	Weltraumspiel	NEU	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	Schleichfahrt	U-Boot-Sim.	-	84%
6	Hind	Flugsimulation	-	84%
7	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83%
8	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
9	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
10	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
11	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
12	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
13	Mechwarrior: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
14	US Navy Fighters 97	Flugsimulation	-	80%
15	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
16	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
17	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
18	Silent Hunter	U-Boot-Sim.	-	77%
19	F-22 Lightning 2	Flugsimulation	-	77%
20	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim.	10/97	76%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.  
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

## Inhalt

### Tests

Starfleet Academy	134
Flight Simulator 98	137
JSF – Joint Strike Fighter	138
iF-22 (Update)	140

## Kadettenschule für Star-Trek-Fans

# Starfleet Academy

Willkommen auf dem harten Sitz eines föderalen Kapitäns der Sternenflotte. Ihr Kurs führt Sie in bislang unerforschte Spiele-Welten.

**S**ternzeit 2967,5: David Forrester tritt an zu seiner ersten Flugstunde, mitten im dunklen Simulationsraum der berühmten Akademie der Sternenflotte in Presidio/San Francisco. Dort soll der Kadett beweisen, daß er fähig ist, ein Raumschiff zu kommandieren. Was als Prüfung im Holodeck beginnt, hat bald Auswirkungen auf das wirkliche Leben. Romulaner und

Klingonen werden zusehends unfreundlicher, das vom Aussterben bedrohte Volk der Venturi begehrt gegen sein Schicksal auf. Und außerdem ist da noch die Sache mit For-



Forrester muß sich für einen der drei möglichen Gesprächsverläufe entscheiden.

resters Vater, der bei einem mysteriösen Scharmützel im All ums Leben kam.

## In Kirks Fußstapfen

Im Weltraum-Spektakel **Starfleet Academy** schlüpfen Sie in die Haut des David Forrester und übernehmen als verantwortlicher Kapitän das Kommando auf vier verschiedenen Schiffen. Meist fliegen Sie jedoch die legendäre Enterprise NCC-1701-A, mit der einst die Crew um Kirk durch ihre ersten **Star Trek**-Abenteuer schwebte.

Obwohl **Starfleet Academy** hauptsächlich im simulierten Weltall spielt, gibt es auch in den Räumen der Kadettenschule viel zu erleben. Hersteller Interplay hat um die spannende Story neben den Action-Missionen auch einen aufwendigen interaktiven Film gestrickt. In der Akademie sollen Sie im Kontakt

mit den Kollegen den richtigen Umgangston treffen und die Mitschüler zu Höchstleistungen anspornen. Außerdem begegnen Sie alten Helden wie Captain Kirk, Sulu oder Chekov (alle dargestellt von den Original-Schauspielern) höchstpersönlich, die Ihnen als Mentoren mit Rat und Tat zur Seite stehen.

## Enterprise als Kampffjäger

Eine eigentlich absurde Tatsache müssen hartgesottene Trekker akzeptieren, um als Sternenkadett Spaß zu haben: Selbst der größte Raumkreuzer fliegt sich prinzipiell nicht anders als ein kleiner Kampffjäger aus Spielen wie



## Facts

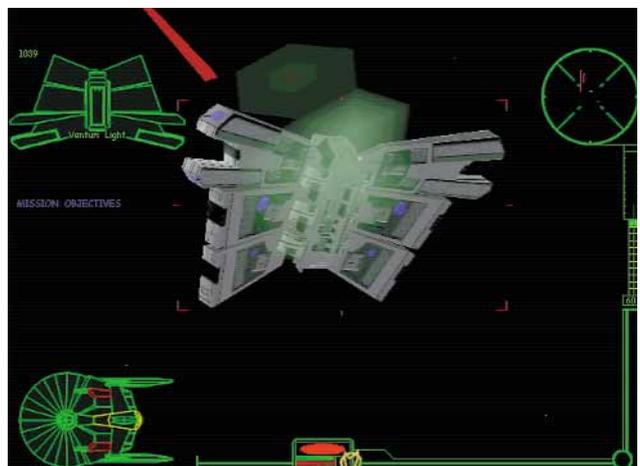
- 29 Missionen
- 4 Schiffstypen
- 3 Originalschauspieler
- 4 Phaserkanonen



Ein Romulaner dreht friedlich seine Runden.



Der Klingone ist sauer: Sie verfolgen seine Schiffe.



Die Venturi greifen mit ihren flachen Schiffen an.

**Wing Commander.** Einziger Unterschied ist die Zoomfunktion des Hauptbildschirms. Mit der können Sie auch weite Distanzen optisch überbrücken, schließlich kämpfen Sie in den Schlachten von **Starfleet Academy** beinahe immer über größere Entfernungen. Die Waffensysteme treffen markierte Ziele halbautomatisch, Sie müssen Ihr Schiff nur grob auf den Angreifer ausrichten. Erfahrene Weltall-Veteranen dürfen Phaserbänke und Photonen-Torpedos auf manuelle Steuerung umstellen.

### Alle Stationen in einer Hand

Komplexer als in vergleichbaren Spielen sind die Schiffssysteme. Um die meisten Apparatschaften müssen Sie sich während normaler Einsätze nicht kümmern, die betreibt unbemerkt im Hintergrund Ihre Crew. Ihre Initiative ist erst in Notsituationen gefragt. Dann wird es aber hektisch: Die Schilde sind zusammengebrochen, die Phaser funktionsuntüchtig, Ihre Torpedos längst aufge-



So sieht es der Kapitän auf der Brücke: Den Frachter **Kobayashi Maru** umkreisen romulanische Raumkreuzer.

braucht. Die Lebenserhaltungssysteme brechen in zwei Minuten zusammen und jeden Gedanken an Flucht vergessen Sie besser, weil der Warp-Kern nur noch röchelt – und das, während drei romulanische Kreuzer Ihr Schiff umkreisen und einen Treffer nach dem anderen landen. Jetzt ist Krisenmana-

gement gefragt, und das erledigen Sie als Captain lieber selbst! Per Maus oder Tastatur-Shortcut wechseln Sie zu den wichtigsten Computerterminals wie Reparatur, Waffen und Energieverteilung. Zuerst schalten Sie den Notstrom ein, anschließend nicht benötigte Geräte wie das Kommunikationssystem aus.

### Krisenmanagement

Dann konzentrieren Sie die Reparaturbemühungen Ihres Teams auf Systeme wie Schilde und Waffen. All das geschieht mitten im Kampf, das beschädigte Schiff fliegt weiter und steckt Treffer ein. Zeit für lange Überlegungen haben Sie nicht, während Sie geschäftig durch die Konfigurationscomputer der Enterprise rotieren.

Auf dem Sternenflotten-Stundenplan des Kadetten Forrester stehen insgesamt

29 Missionen. Die Aufgaben im Weltall sind vielfältig, reine Massenschlachten dagegen Mangelware. Selbst scheinbare Routineflüge arten in aufwendige Jagden

### Michael Schnelle



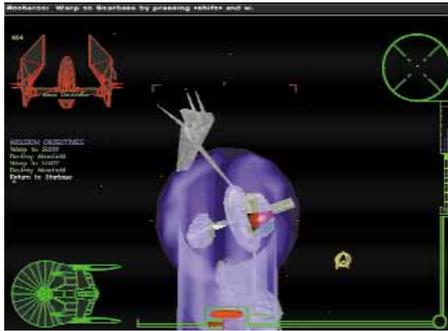
### Eldorado für Trecker

Während sich Origin mit *Prophecy* noch ein wenig Zeit läßt, heimst Interplays *Starfleet-Simulator* bereits die Lorbeeren ein. Der flotte Akademie-Lehrgang ist für mich mit Abstand das beste Computerspiel aus dem Star-Trek-Universum.

Allerdings hätte eine verzweigende Kampagne nicht geschadet, und manche Missionsbriefings sind sehr verwirrend. Ausgeglichen wird das durch eine spannende Story und hübsche Grafik. Mich persönlich spricht die *Wing-Commander*-Saga immer noch mehr an, Trecker werden aber ihr Eldorado finden.



Mit einem anderen **Föderationsschiff** ziehen Sie in die Schlacht.



Per **Traktor-Strahl** kapern Sie ein Schiff.

nach Piraten aus, die Bot-schafter entführen oder mit Sprengkörpern drohen. Sie eskortieren Transporter, klären interstellare Nebelfelder auf, helfen beschädigten Schiffen in der Neutralen Zone oder sammeln per Traktorstrahl geheimnisvolle Artefakte ein. Viele Missionen las-

sen Sie nicht nur zu Phaser und Photonen-Raketen greifen, sondern verlangen auch diplomatisches Geschick. Dann kommunizieren Sie von der Brücke aus mit anderen Personen und bewältigen Konfliktsituationen, indem Sie aus Multiple-Choice-Menüs eine Auswahl treffen.

Spielerischer Höhepunkt ist das »no-win«-Szenario Kobayashi Maru, Trekkern aus dem zweiten Kinofilm bekannt. Genau wie Kirk dürfen auch Sie den Computer manipulieren, haben es allerdings wesentlich einfacher: Das Programm schlägt vor Missionsbeginn Cheats vor und läßt Sie gegen besonders dämlich agierende Gegner antreten.



Auf diesem **Terminal** konfigurieren Sie Ihre Waffen.

Der Chef dieser klingonischen **Raumstation** soll sich bei Ihnen entschuldigen - tut er aber nicht.



mehreren Schiffen der Sternflotte, Romulaner oder Klingonen. Leider ändert sich bei den beiden anderen Rassen zwar das Flugverhalten der Raumschiffe, die Gestaltung der Instrumente bleibt aber gleich - optisch unterscheidet sich die Inneneinrichtung eines »Bird of Prey« also nicht von einem braven föderalen Shuttle. **PS**

Peter Steinlechner



Mit Warp 8 in den Wertungshimmel

Endlich! Auf ein Spiel wie Starfleet Academy warte ich seit Jahren. Neben den Missionen überzeugt mich besonders das gelungene Handling der Schiffssysteme. In verhältnismäßig kurzer Zeit hat man die Enterprise unter Kontrolle und kann sich nach Herzenslust in Maschinenraum, Navigation oder Waffenkammer austoben. Ganz nebenbei erhält man eine umfassende Einführung in die Schiffstypen zur Glanzzeit von Captain Kirk. Dazu kommen noch eine spannende und intelligente Hintergrundgeschichte sowie überzeugende Filmsequenzen - Treker-Herz, was willst Du mehr?

Auch Kirk macht mal Pause

Einsteiger seien allerdings gewarnt: Starfleet Academy bietet teilweise beinharte Weltraum-Action. Zumindest in einigen Missionen hätte ich mir ausführlichere Briefings gewünscht. In heißen Gefechten kann man das Spiel nicht pausieren, um in aller Ruhe die Systeme neu einzustellen. So manche Enterprise dürfte im All zerbröseln, weil der Kapitän verzweifelt die Schilde neu aufbaut, während Romulaner die Außenhülle durchsieben.

Status im Maschinenraum

Trotz der langen Entwicklungszeit von rund drei Jahren präsentiert Interplay mit **Starfleet Academy** eine Simulation auf aktuellem technischem Stand. Die aufwendig gemachten Filmsequenzen überzeugen nicht nur dank der Schauspieler, sondern auch durch stimmungsvolle Kulissen und schön gerenderte Animationen. Das Programm läuft auf jedem mittleren Pentium und unterstützt sowohl Beschleunigerkarten mit 3Dfx-Chip als auch Microsofts Direct-3D-Schnittstelle.

Während der Missionen informiert Sie die Crew per Sprachausgabe über den Zustand der Stationen und den Fortschritt von Reparaturarbeiten. Musikalisch untermauert ein eigens komponierter Soundtrack das Geschehen, der sich aber nur grob an bekannten **Star Trek**-Melodien orientiert. Fans der Enterpri-



Ein **Torpedo** fliegt gen Romulaner-Kreuzer.

se können sowohl zu zweit per Modem als auch im Netzwerk mit bis zu acht Trekkern gegeneinander antreten. Sie haben die Wahl zwischen

Starfleet Academy

**Genre:** Weltraumspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)  
**Hersteller:** Interplay  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 50 bis 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD
		3Dfx-Karte

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



Ein Muß für jeden Trekker.

Die Legende kehrt zurück

# Flight Simulator 98

Der dienstälteste PC-Flugsimulator startet in der 98er Fassung erneut durch.

**H**erzlichen Glückwunsch: Im Jubiläumsjahr zum 15ten Geburtstag erscheint bereits die siebte Version des legendären Flugsimulators von Microsoft. Der von US-Behörden sogar zur Schulung zugelassene **Flight Simulator 98** ist ein überaus seriöses Programm ohne jeden Kriegseinsatz; das Beherrschen der Instrumente steht im Vordergrund.

## Flughäfen mal 10

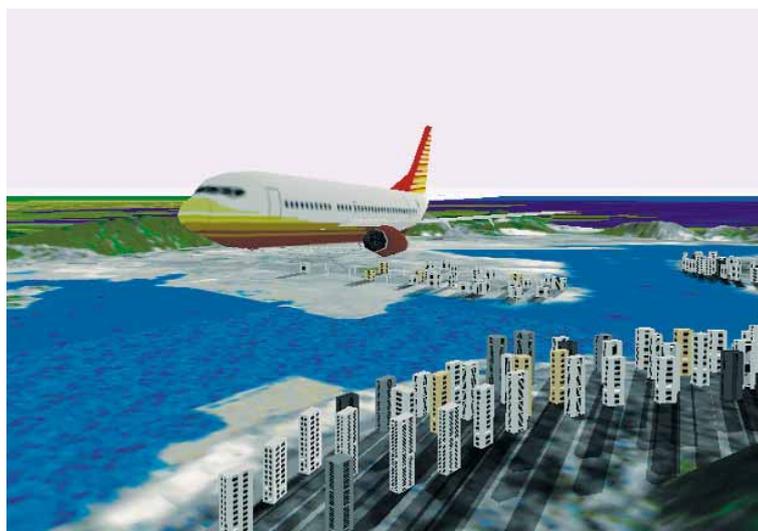
Zu den aus der Version 6.0 bekannten Fliegern (Cessna, Extra 300, Boeing 737, Segelflieger und Sopwith Camel) gesellen sich drei neue, darunter der Learjet 45 und Bells Jet-Ranger-Hubschrauber. Die Landemöglichkeiten wurden um den Faktor 10 erhöht: Mit den acht Fliegern können Sie stolze 3000 Flughäfen ansteuern. Die sind kreuz und quer über den Globus verteilt, mit Schwerpunkt USA. In Deutschland erwarten Sie gerade mal schlappe fünf Airports.

## Voller Luftraum

Spielerisch hat sich dagegen wenig verändert. Nach wie vor dürfen Sie mit allem verkehrstechnischen Drum und Dran von einem Ort zum anderen fliegen, vorgegebene Aufgaben (wie etwa die Landung auf einem Flugzeugträger) absolvieren oder Flugstunden bei einem digitalem Lehrer nehmen. Dabei begleiten Sie diesmal bis zu 255 Mitflieger, die mit Ihrem PC über Netzwerk oder Internet verbunden sind (Modem: zwei Piloten).

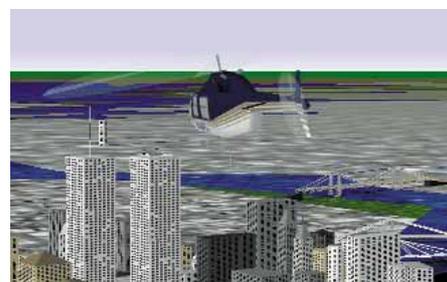
## Schöner durch Direct3D?

Die Landschaft besteht wie ehemals aus zweidimensional zusammengesetzten Satelliten-Bildern, auf die vereinzelt 3D-Objekte aufgesetzt wurden. Besitzen Sie eine Direct3D-taugliche Karte, wird über die recht groben Klötze



Mit der **Boeing 737** überfliegen wir das neugestaltete Hong Kong. (Direct3D)

in Bodennähe durch Filterung ein gnädiger Schleier der Unschärfe gelegt. Fühlbar wird das Flugerlebnis durch einen Force-Feedback-Joystick, der Turbulenzen und unsanfte Landungen durch Rütteln direkt an Ihr Handgelenk überträgt. Das ausführliche Online-Handbuch läßt kaum Fragen offen. **MIC**



Ab dieser Version schwebt auch der **Jet Ranger** über den Dächern von New York. (Direct3D)

## Michael Schnelle



**Grafik nicht mehr zeitgemäß**

Ja, ja, ich weiß: Der Flight Simulator steht eigentlich außerhalb jeder Kritik, ist er doch eines der bestverkauften Programme überhaupt, mit einer treuen Anhängerschaft. Und das auch zurecht. Wer sich für zivile Luftfahrt interessiert, kommt um Microsofts Simulationspaket nicht herum.

Doch ein wenig mehr Grafik-Lifting wäre schon wünschenswert gewesen. Ärgerlich auch, daß sich der Jet Ranger (den bin ich selbst mal geflogen) zwar komplex, aber sehr unrealistisch steuert. Dafür lassen sich alte Szenarien automatisch übernehmen. Derzeit ohne echte Konkurrenz, ist der Flight Simulator auch 1997 immer noch das Beste auf seinem Sektor. Ich erwarte aber mit Spannung die Konkurrenten Pro Pilot und Flight Unlimited 2.

## Flight Simulator 98

<b>Genre:</b>	Flugsimulation	<b>Hersteller:</b>	Microsoft
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene und Profis	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Anleitung:</b>	Englisch
<b>Preis:</b>	ca. 120 Mark	<b>Festplatte:</b>	95 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis zwei (Modem), bis 255 (Netzwerk, Internet)		

	Minimum	Standard	Optimum
	486 DX2/66	Pentium 133	Pentium 200 MMX
	8 MByte	16 MByte	32 MByte RAM
	2fach CD	4fach CD	6fach CD
	DirectX	DirectX	Direct3D-Grafikkarte

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



Perfekt für Zivildiplomanten, grafisch überholt.

Es kann nur einen geben

# Joint Strike Fighter

Konkurrenz belebt das Geschäft. Finden Sie heraus, welchen Kombiflieger die amerikanische Luftwaffe für den weltweiten Einsatz anschaffen sollte.

Zur Jahrtausendwende wollen sich die U.S. Streitkräfte von einigen liebge gewordenen, aber veralteten Flugzeugen trennen. Sowohl F-16 als auch AV-8B Harrier genügen in Bälde nicht mehr den an sie gestellten Anforderungen. Mit einem knappen

Budget im Nacken entschied man sich dafür, einen Universalfighter entwickeln zu lassen, um die beiden Veteranen zu ersetzen. Das **Joint Strike Fighter**-Programm wurde 1996 verabschiedet und zwei renommierte Flugzeugbau-Firmen mit der Herstellung eines Prototypen beauftragt. Boeings Lösung heißt X-32B, während Lockheed Martin mit der X-35B den Auftrag an Land ziehen will. Die Simulationsneulinge vom norwegischen Softwarehaus Innerloop haben für Eidos beide Kontrahenten in einem Spiel vereint.

## Kampagnenquartett

Nachdem Sie sich für die tropfenförmige X-32B oder die eher konventionell anmutende X-35B entschieden haben, dürfen Sie sich an eine von zwei Kampagnen wagen. Einsteiger fliegen sich erstmal im Afghanistan-Feldzug warm, während fortgeschrittenere Piloten gleich gegen die Schergen der obligatorischen Drogenbarone in Kolumbien antreten. Erst wenn Sie in beiden Gebieten erfolgreich waren, schickt Ihr Oberkommando Sie nach Korea und bei anhaltendem Erfolg sogar nach Rußland.

## Freie Missionseinteilung

Hauptziel eines jeden Feldzuges ist das Ausschalten verschiedener Primär- und Sekundärziele innerhalb eines



Die **Landschaftsdarstellung** zerpixelt selbst in großer Bodennähe nicht.

gewissen Zeitlimits. Welche Reihenfolge Sie dabei wählen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings sollten Sie sich erst dann auf tiefer im Feindesland gelegene Ziele stürzen, wenn die grenznahe Luftabwehr schon ausgeschaltet ist. Eingenommene Flughäfen können Sie selbst nutzen. Zwischen den Einsätzen werden Sie mit knappen Infos und einem Bild-

chen über neu entdeckte Einheiten unterrichtet. Dieses Wissen brauchen Sie, um zu entscheiden, mit welchem Flieger (F-22, X-32 oder X-35) Ihre drei Flügelleute Geleitschutz geben und welche Waffen Sie mit an Bord nehmen.

## Schluß mit groben Pixeln

Einmal in der Luft, nehmen Sie sofort Kontakt zu einem

## Michael Schnelle



## Schön und actionlastig

Schon die ersten Beta-Versionen von Joint Strike Fighter machten

einen technisch hervorragenden Eindruck, den die Endversion voll bestätigt. Allerdings sollten Sie einen flotten Pentium besitzen, ansonsten helfen nur eine 3Dfx-Karte und eine Handvoll Details weniger.

Hat man sich aber an der schönen Grafik sattgesehen und an die atmosphärischen, fast meditativen Klänge der Musik gewöhnt, fallen ein paar Dinge negativ auf. So sind die Flieger zwar schick in Szene gesetzt, die Waffen unter den Flügeln scheinen aber in der Luft zu schweben. Die Kampagne ist wenig dynamisch. Auch mehr Leben in der Gegend hätte nicht geschadet. Stets passieren die gleichen Dinge zur selben Zeit, nur der eigene Erfolg variiert – ein »Ich war dabei«-Gefühl kommt nicht auf.

Profis werden sich also ziemlich unterfordert fühlen. Einsteiger und Fortgeschrittene finden an JSF hingegen Gefallen, gerade weil die Missionen so übersichtlich gestaltet sind. Auch mit wenig Flugerfahrung können Sie bald Erfolgserlebnisse vorweisen. Wer mal ein wenig Simulationsluft schnuppern möchte, sollte zugreifen – vielleicht wird es ja Ihr Genre-Einstieg.



Im **virtuellen Cockpit** haben Sie alle MFDs auf einen Blick.



Die Flieger sind sehr schön gestaltet. Allerdings scheinen die Waffen in der Luft zu hängen.



So große Städte finden Sie recht selten.

in eisiger Höhe kreisenden AWAC-Überwachungsflugzeug auf, um vorhandene Gegner aufzuspüren, ohne das eigene Radar benutzen zu müssen. Wenn Sie sich auf die voreingestellten Wegpunkte verlassen wollen, können Sie sich nun ein paar Mi-

nuten bequem zurücklehnen, den Autopiloten seinen Weg finden lassen und die schöne Landschaft genießen. Sehr plastisch wirkende Berge und Täler ziehen unter Ihnen hinweg, bewaldete Höhenzüge säumen den Horizont und selbst in großer Bodennähe wird die Grafik niemals pixelig. Diesen Effekt erreichen die Programmierer durch den Austausch der Texturen, sobald Sie sich dem Erdboden nähern. Aller-



Zu jedem Zielobjekt gibt es eine Handvoll Infos.

dings begegnen Ihnen ansonsten recht wenige Objekte. Städte, die Sie überfliegen, sind komplett aus 3D-Strukturen zusammengesetzt. Die eigentlichen Kämpfe gegen Panzer, Luftpatrouillen und Konvois sind für Experten durch die überlegene Waffentechnik kaum ein Problem; Einsteiger dürfen sich dennoch in einem Cheatmenü mit unendlicher Munition und Unsterblichkeit versorgen. Eine äußerst knapp gehaltene Abschlußbesprechung informiert Sie über er-

littene Verluste auf beiden Seiten, bevor Sie sich dem nächsten Ziel widmen.

## Weniger Details mit 3Dfx

Schon die normale Grafik sieht fast so aus, als würde eine Beschleunigerkarte benutzt. Deshalb hatten die Entwickler eigentlich gar nicht an eine spezielle Unterstützung gedacht. Ein wenig Tempo kann aber nie schaden, weshalb sie ihre Simulation doch noch an 3Dfx-Karten angepaßt haben. Dadurch wirkt die Grafik noch weicher. Allerdings sehen Sie ein paar Details weniger, da die maximal 4 MByte Texturspeicher für die volle JSF-Engine zu klein sind.

Für zwei Spieler reicht eine Modemverbindung völlig aus, 16 Piloten können nur über Netzwerk im Dogfight antreten. **MIC**



Tiefflug ist immer noch die beste Tarnung.

## Joint Strike Fighter

<b>Genre:</b> Flugsimulation	Hersteller: Eidos
<b>Anspruch:</b> Einsteiger und Fortgeschrittene	System: Windows 95
<b>Sprache:</b> Deutsch	Anleitung: Deutsch
<b>Preis:</b> ca. 99 Mark	Festplatte: 50 bis 165 MByte
<b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Befriedigend
Spieltiefe	_____	Befriedigend
Multiplayer	_____	Ausreichend



Nette Action-Simulation für Einsteiger.

# iF-22 (Update-Version)

Frisch gepatcht startet iF-22 durch.



Ruckelt immer noch: Die Grafik von iF-22.

Die in unserer letzten Ausgabe getestete US-Verkaufsversion von iF-22 war noch stark mit Fehlern behaftet. In der Zwischenzeit waren die Programmierer fleißig und haben einen 1,6 MByte großen Patch fertiggestellt, den Sie auch auf unserer CD finden.

Die Festplattenzugriffe während des Fluges wurden vermindert. Das wirkt sich je nach Rechner unterschiedlich stark aus. Auf einem unserer Testsysteme spielte sich iF-22 spürbar schneller, während das andere fast genauso viele Festplattenhänger hatte wie zuvor. Da-

für funktioniert die Bewertung der Geleitschutz-Missionen einwandfrei. Als neues Feature können Sie die Sichtbarkeit der Maschine auf dem Radar herabsetzen.

Alle Verbesserungen werden laut Herstellerangaben in der deutschen Verkaufsversion enthalten sein. **MTC**

## Michael Schnelle

Wow, da haben die Programmierer aber schnell gearbeitet. Die Liste der Korrekturen und Verbesserungen füllt mehrere DIN-A4-Seiten.

Dadurch wird die Grafik aber auch nicht schöner, nur schneller. Dafür funktioniert die Kampagne nun einwandfrei und Einsteiger werden sich über den Quasi-Unsichtbarkeitsmodus freuen. Für eine Aufwertung reicht das allerdings nicht aus – warten wir mal ab, was der nächste Patch bringt.

## iF-22 (Update-Version)

<b>Genre:</b> Flugsimulation	<b>Hersteller:</b> Interactive Magic
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene	<b>System:</b> Windows 95
<b>Sprache:</b> Englisch	<b>Anleitung:</b> Englisch
<b>Preis:</b> ca. 100 Mark	<b>Festplatte:</b> 10 bis 800 MByte
<b>Spieler:</b> Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx

Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Ausreichend	Sehr gut
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Ausreichend	
Bedienung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■		
Spieltiefe	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Befriedigend	
Multiplayer	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Befriedigend	



Das Update bereinigt nur die größten Fehler.