

# Simulationen

Mick Schnelle



**Müder Zerstörer.** Mit *Silent Hunter 2* landete Ubi Soft letztes Jahr einen Überraschungserfolg. Überraschend deshalb, weil sich das U-Boot-Spiel allen Unkenrufen zum Trotz gut verkaufte. Jetzt folgt die lang angekündigte Zerstörersimulation *Destroyer Command*. Die kann man mit *Silent Hunter 2* koppeln – ein Spieler übernimmt die Überseeverbände, ein anderer die Tauchboote. Das klingt gut, erweist sich aber vor allem für die Zerstörerpartei als sterbensöde. Außerdem verwendete das Team dieselbe angestaubte Grafik-Engine. Angesichts dieses Technik-Recyclings sollte Ubi Soft *Destroyer Command* zum Addon-Preis anbieten – als kleines Schmankerl für die Fans von *Silent Hunter 2*.

**Addons, und dann?** Ansonsten sieht es diesen Monat sehr dünn mit Neuerscheinungen aus. Dafür kommt die Front der Addons für den *Flight Simulator 2002* langsam, aber sicher ins Rollen. Anders als früher übernehmen auch große Publisher die Szenarien in ihr Programm – allen voran THQ und Ubi Soft. Bleibt zu hoffen, dass dabei Neuentwicklungen nicht vernachlässigt werden. Beispiele wie *Silent Hunter 2* zeigen überdeutlich, dass gute Simulationen immer noch einen Markt finden.

## Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Falcon 4.0</b>	Flugsimulation	1/99	<b>92%</b>
2	<b>Longbow 2</b>	Flugsimulation	1/98	<b>91%</b>
3	<b>Comanche 4</b>	Flugsimulation	1/02	<b>90%</b>
4	<b>MechWarrior 4</b>	Mechspiel	3/01	<b>90%</b>
5	<b>Gunship!</b>	Flugsimulation	5/00	<b>90%</b>
6	<b>Crimson Skies</b>	Flugsimulation	12/00	<b>88%</b>
7	<b>Eurofighter Typhoon</b>	Flugsimulation	6/01	<b>87%</b>
8	<b>Tachyon</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>87%</b>
9	<b>Freespace 2 Dimension Pack</b>	Weltraumspiel	9/00	<b>87%</b>
10	<b>X-Wing Alliance</b>	Weltraumspiel	5/99	<b>87%</b>
11	<b>Aquanox</b>	U-Boot-Spiel	1/02	<b>86%</b>
12	<b>World War 2 Fighters</b>	Flugsimulation	1/99	<b>86%</b>
13	<b>Starlancer (US-Version)</b>	Weltraumspiel	6/00	<b>85%</b>
14	<b>Train Simulator</b>	Eisenbahn-Simulation	9/01	<b>85%</b>
15	<b>Armored Fist 3</b>	Panzersimulation	12/99	<b>85%</b>
16	<b>Starlancer (deutsche Version)</b>	Weltraumspiel	7/00	<b>84%</b>
17	<b>IL-2 Sturmovik</b>	Flugsimulation	1/02	<b>84%</b>
18	<b>Klingon Academy</b>	Weltraumspiel	8/00	<b>84%</b>
19	<b>European Air War</b>	Flugsimulation	12/98	<b>84%</b>
20	<b>Panzer Elite</b>	Panzersimulation	10/99	<b>84%</b>
21	<b>Combat Flight Simulator</b>	Flugsimulation	12/98	<b>83%</b>
22	<b>Allegiance</b>	Online-Weltraumspiel	6/00	<b>83%</b>
23	<b>Silent Hunter 2</b>	U-Boot-Spiel	1/02	<b>82%</b>
24	<b>B-17 Flying Fortress</b>	Flugsimulation	1/00	<b>81%</b>
25	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	7/00	<b>81%</b>

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

## Simulations-Inhalt

### Tests

Destroyer Command .....102



## Kampf gegen die Langeweile

# Destroyer Command

Zerstörer an die Front: Erleben Sie Überwasser-Seeschlachten der eintönigen Art.

## Mick Schnelle



### Dramatisch undramatisch

Irgendwie kann ich gar nicht glauben, dass an Silent Hunter 2 und Destroyer Command dasselbe Entwicklerteam gesessen hat. Während das U-Boot-Spiel superspannend ist, sind die Zerstörereinsätze gähnend langweilig. Manchmal wurde ich während einer gesamten Mission kein einziges Mal angegriffen.

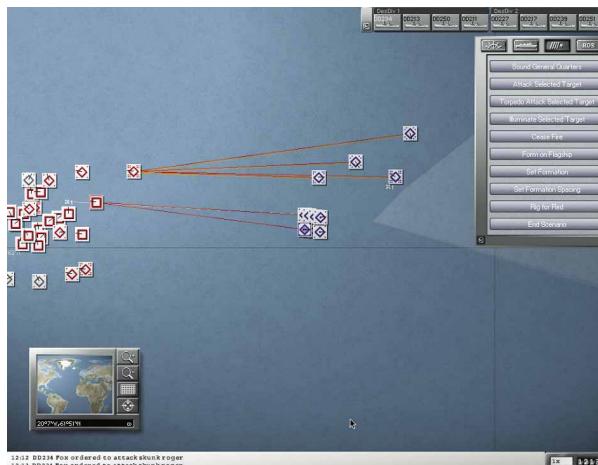
Außerdem hätte das Team die Biedergrafik dringend überarbeiten müssen. Als Addon für Silent Hunter 2 würde Destroyer Command noch durchgehen. Für ein Vollpreisspiel bietet Ubi Softs Zerstörersimulation aber deutlich zu wenig.

**M**anche Spielkonzepte ergänzen sich auf den ersten Blick ideal. Passend zum U-Boot-Spiel **Silent Hunter 2** veröffentlicht Ubi Soft jetzt die Zerstörersimulation **Destroyer Command**. Der Clou daran: Beide Programme lassen sich im Mehrspielermodus miteinander koppeln. Ein Spieler

übernimmt die Unterwasserverbände, der andere jagt ihn mithilfe der Oberflächen-Einheiten. Doch was in der Theorie spannend klingt, versagt in der Praxis vor dem Bildschirm.

### Sieg binnen Minuten

Das ist der Traum aller Zerstörerkommandeure: Statt sich auf stürmischer See mit der Unbill des Zweiten Weltkriegs herumzuärgern, sitzen Sie im Trockenen vor einer ebenso drögen Seekarte. Auf der bewegen sich pixelweise abstrakte Icons, die Ihren Verband repräsentieren. Da endlich taucht ein rot gefärbtes Feindsymbol auf. Per Mausklick schicken Sie die alliierten Symbole dorthin und erteilen den Feuerbefehl. Damit's nicht gar zu langweilig wird, dürfen Sie in der Außenperspektive dabei zugucken, wie karg animiertes Wasser vom Bombeneinsatz aufspritzt. Auf die Karte zeigt ein simples »X« an, dass das gegnerische U-Boot gerade zerstört wurde.

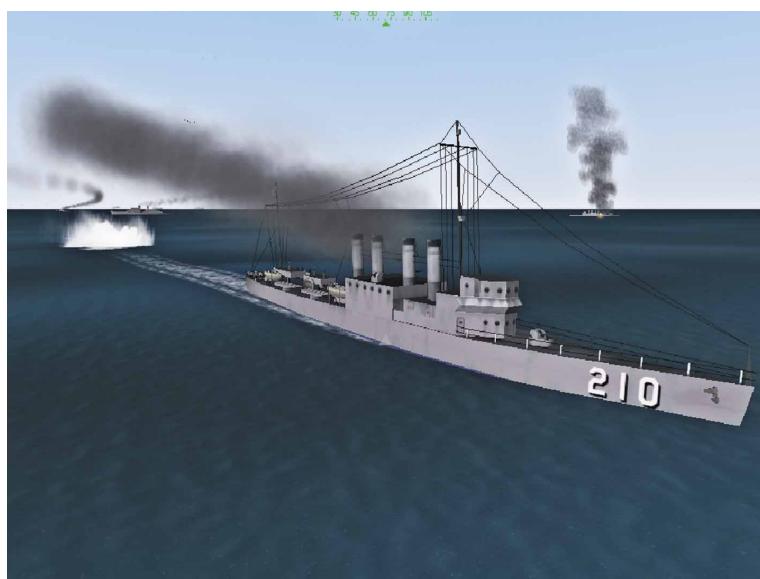


Von einer spartanisch gestalteten Karte aus erteilen Sie die meisten Befehle.

### Routine-Zerstörer

Egal, ob Sie sich in eine der beiden Kampagnen stürzen oder eine Einzelmision absolvieren, stets warten Sie auf der grafisch öden Landkarte ab, bis sich der Feind zeigt. Der Rest ist Routine: Zerstörer hinfahren lassen, Wasserbomben werfen oder auch mal ein Flugzeug vom Himmel holen – das war's. Das Ganze ist in dieselbe unschein-

bare Grafik verpackt, die schon bei **Silent Hunter 2** veraltet war. Kaum spannender wird es, wenn Sie das U-Boot-Spiel und **Destroyer Command** für Mehrspielergefächte mit bis zu acht Teilnehmern koppeln. Spaß hat lediglich die Tauchfraktion – die kann immerhin Schleimanöver ausführen. Die Zerstörerseite wartet unterdessen gelangweilt einfach nur ab. **MIC**



Unser Zerstörer beharkt ein (nicht sichtbares) U-Boot vehement mit Wasserbomben.

## Destroyer Command

Genre: Zerstörer-Simulation    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene    Sprache: Engl. (Dt. i. V.)  
Entwickler: Ultimatum    Publisher: Ubi Soft, (01908) 824 12    Preis: ca. 50 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (2 Spieler)    LAN 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2    TNT    Voodoo 3    TNT 2    Voodoo 5    Geforce 1/2 MX    Kyro 2    Geforce 2    Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 16 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM

### ALTERNATIVEN

**Silent Hunter 2** (82%, GS 1/02)

Grafisch genauso bieder. Dafür spielerisch erheblich spannendere U-Bootgefechte.

**Fleet Command** (71%, GS 7/99)

Gut zugängliche, aber mausegraue Strategie mit modernen Seeverbänden.

### WERTUNG

Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Ausreichend

Sehr eintönige Zerstörer-Simulation.

