

Simulationen

Mick Schnelle



Mut zur Grafik. Freunde gepflegter Unterwasser-Simulationen kommen nach einer langen Trockenphase endlich zu ihrem Recht. **Sub Command** ist zwar sehr komplex, macht aber trotzdem eine Menge Spaß. Vom Tauchen durch Eisbarrieren bis hin zu hochspannenden Angriffen auf ganze Flottenverbände. Nur: Warum in aller Welt ist die Grafik derart kümmerlich? Schiffe und Boote erscheinen wie die ersten Schnitzversuche eines unbegabten Schreinerlehrlings. Man stelle sich vor, **NHL Hockey** oder **Fifa Soccer** sähen aus wie **Sub Command**. Wer würde die dann noch kaufen? Mit täte es sehr leid, wenn die U-Boot-Simulation aus optischen Gründen untergehen würde.

Nachschub kommt. Ansonsten war dieser Monat geprägt vom Abwarten auf potenzielle Highlights wie **Comanche 4** und **IL-2Sturmovik**. Beide machen bereits jetzt schon einen guten Eindruck. Und das lang erwartete **Silent Hunter 2** soll auch noch im November erscheinen. Die Verkäufe dieser Spiele werden mitentscheidend dafür sein, wie sich das Genre im nächsten Jahr entwickelt. Bei Erfolg werden vielleicht auch andere Publisher wieder Simulationen in ihre Planungen einbeziehen. Zu wünschen wäre es...

Simulation-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
4	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
5	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
6	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
7	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	6/01	87%
8	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
9	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
10	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
11	USAF	Flugsimulation	1/00	87%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
13	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
14	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
18	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
19	Panzer Elite	Panzersimula.	10/99	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	Allegiance	Online-Weltraumsp.	6/00	83%
22	F/A-18	Flugsimulation	3/00	82%
23	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	1/00	81%
24	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%
25	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	12/99	80%

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

Sub Command	122
Medicopter 117 Volume 2	123

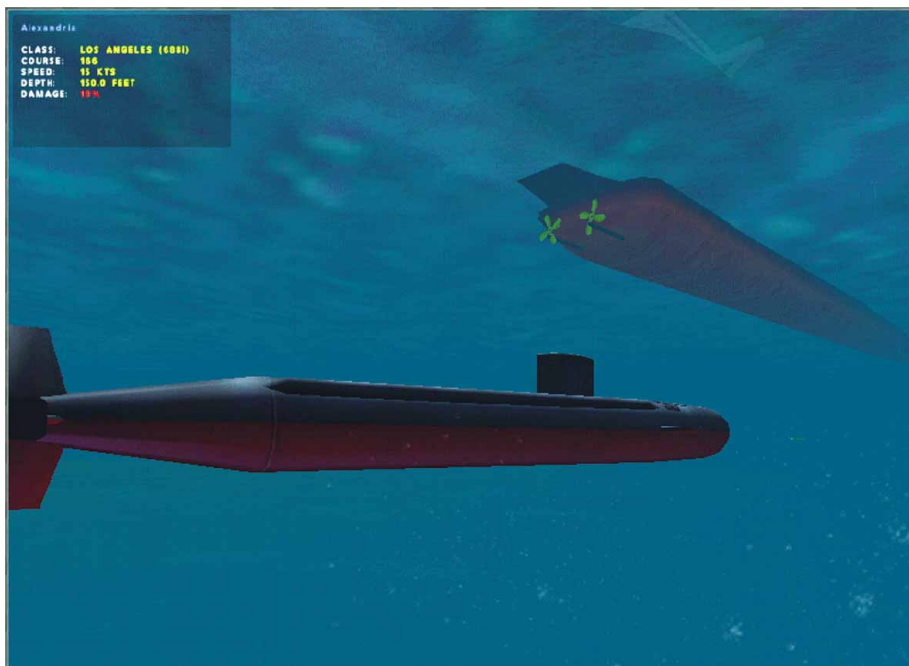


Auf Tauchstation

Sub Command

Im Schutz der Tiefsee nehmen Sie feindliche Kriegsschiffe ins Visier – als Kommandant eines waffenstrotzenden Hightech-U-Boots.

Der **Tanker** an der Oberfläche dient als Tarnung für unser U-Boot.



Wer die Romane von Tom Clancy oder Patrick Robinson (**Kilo Class**) kennt, weiß, wie spannend Gefechte mit modernen U-Booten sein können. Ohne Buchvorlage, dafür dem

Realismus verpflichtet, hat das Team von Sonalysts bereits vor vier Jahren mit **688(I) Hunter Killer** gezeigt, dass die Versteckspiele auf hoher See auch auf dem PC ihre eigene Dramatik entwickeln. In der U-Boot-Simulation **Sub Command** hören neben den amerikanischen 688ern und Seawolfs auch russische Akulas auf Ihr Kommando.

Rettung in der Arktis

Eisberge voraus! Mitten auf unserem Kurs liegen mehrere Barrieren aus gefrorenem Wasser, die auch weit unter die Oberfläche reichen. Jetzt gilt es, sicher um die mörderischen Frostklippen herumzuschippern. Währenddessen droht ein wichtiger russischer Wissenschaftler in einem Schlauchboot zu erfrieren. Hektisch suchen wir eine Stelle, an der die Eisschicht so dünn ist, dass wir sie gefahrlos durchbrechen können.

Neben der Rettung des russischen Forschers warten Einsätze, in denen Sie ein dänisches U-Boot aus einer Eishöhle befreien oder Special-Forces-Teams im Schutze der Nacht vor der feindlichen Küste absetzen. Natürlich gibt es auch Standard-Aufträge, die Sie gegnerische Schiffsverbände oder herumstreunende U-Boote aufspüren und versenken lassen.

Lauschangriff

Die meiste Zeit werden Sie auf Horchposten verbringen. Anhand zahlreicher Sonaranzeigen in verschiedenen Frequenzbereichen versuchen Sie, akustische Signale entsprechender Schiffstypen zuzuordnen. Noch komplexer gestaltet sich die Ermittlung von Kurs und Entfernung der potenziellen Ziele. Dazu greifen Sie auf grafische Analysemethoden zurück, die das gut 200 Seiten starke Handbuch ausführlich erläutert. Einmal geortet und erfasst, müssen Sie dem Torpedo

Dänen und Sonderkommandos

Für **Sub Command** haben die Sonalysts sehr abwechslungsreiche Missionen entworfen.

Mick Schnelle



Spannung mit Tiefgang

Endlich gibt's mal wieder eine U-Boot-Simulation mit Hightech-Ambiente. Sub Command ist zwar sehr komplex, macht aber trotzdem Spaß. Die Mühe, sich in die Materie einzuarbeiten, lohnt sich. Und die Missionen sind wirklich sehr spannend und abwechslungsreich.

Schade nur, dass die Grafik dermaßen bieder wirkt. Und warum kann ich die Landkarte nur über umständliche Tastenkommandos zoomen und scrollen? Wenn Sie das nicht stört (und Sie einen guten Drucker für das dicke Handbuch besitzen), können Sie getrost mit Sub Command losschippern. Mein Tipp: Am besten vorher einen Technik-Thriller lesen – steigert die Atmosphäre.



Von der sehr simpel gestalteten **Übersichtskarte** aus steuern Sie sämtliche Stationen mit Hilfe der Taskleiste am unteren Bildschirmrand.

Medicopter 117 V.2

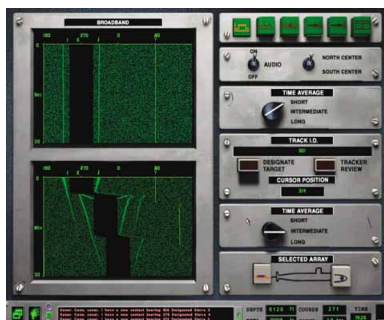
Spannung trotz Billig-Look.



Dieses **Special-Forces-Team** hat das Schiff verlassen und nähert sich auf einem wackeligen Schlauchboot nur sehr langsam der gegnerischen Küste.

die entsprechenden Daten übermitteln und ihm vorgeben, in welcher Entfernung vom Ziel er in den aktiven Suchmodus gehen soll. Deutlich einfacher ist der Angriff auf Überwasserverbände oder Gebäude in Küstennähe: Der Raketenabschuss verläuft praktisch automatisch.

Je nachdem, ob Sie ein Akula, ein 688er oder ein Seawolf-Boot steuern, sehen die Anzeigen anders aus. Vor allem die russischen Erfassungssysteme erweisen sich als sehr gewöhnungsbedürftig. Zum Glück haben die Entwickler aber auf kyrillische Schriftzeichen verzichtet. **MIC**



Auf **Sonar displays** ordnen Sie Kontakte anhand des Frequenzspektrums einzelnen Schiffen zu.

Abwertung!

Sub Command liegt nur eine Kurzanleitung bei – das vollständige **Handbuch** gibt's nur als pdf-File auf CD. Da Sie die ausführliche Anleitung dringend benötigen, um die komplexen Funktionen zu verstehen, müssen Sie stolze 208 Seiten **selbst ausdrucken**. Diese kundenfeindliche Sparmaßnahme kommentieren wir mit einem Wertungsabzug von fünf Prozent.

Sub Command

Genre: U-Boot-Simulation **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Engl. (Dt. i. V.)
Entwickler: Sonalysts **Publisher:** Electronic Arts, (0190) 787 906 **Preis:** ca. 120 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 850 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

688(I) Hunter Killer (76%, GS 10/97)
 Der Vorgänger ist grafisch genauso sparsam. Missionen sind simpler, dafür etwas spannender.

Silent Hunter (79%)
 Gut zugängliche U-Boot-Simulation, die optisch mit aktuellen Spielen nicht mehr mithalten kann.

WERTUNG

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

Komplexe, aber sehr spannende U-Boot-Jagd.

70%

SPIELSPASS



Während unser **Hubschrauber** wartet, transportieren die Helfer den Verletzten ab.

Rechtzeitig zum Start der neuen TV-Folgen veröffentlicht THQ den zweiten Teil der zivilen Flugsimulation **Medicopter 117**. Anders als in der simpel gestrickten Fernsehserie erwarten Sie hier 40 recht anspruchsvolle Missionen. Wie im inoffiziellen Vorgänger **Search & Rescue 2** nehmen Sie als Pilot eines Rettungshubschraubers unter Zeitdruck Verletzte auf und setzen sie auf Krankenhausbänken ab. Oder Sie retten versprengte Wanderer in den Bergen. Ihr bester Freund dabei ist die ausfahrbare Winde, mit der Sie Tragbahnen oder Rettungsringe aussetzen. Dabei machen Ihnen Luftströmungen das Leben schwer. Vor allem auf dem höchsten Realitätsgrad ist es knifflig, den Helikopter an

die richtige Position zu manövrieren. Grafisch hat sich zum Vorgänger nichts getan: Während der Drehflügler ganz nett aussieht, glänzt die Landschaft durch Leblösigkeit. **MIC**

Mick Schnelle

Kniffel-Kopter

Medicopter 117 Volume 2 gleicht Search & Rescue 2 fast auf die Schraube genau. Klar, es gibt 40 neue Missionen, und die machen auch durchaus Spaß. Aber die Grafik hätten die Entwickler nun wirklich dem aktuellen Stand anpassen können. Und der laut Packungstext »umfassende Multimedia-part« besteht gerade mal aus einer Hand voll Textbildschirme mit Infos zur Serie. Wenn Sie Hubschrauber mögen und noch nie im virtuellen Rettungseinsatz waren, ist der Medicopter den Kauf wert.

Medicopter 117 Volume 2

Genre: Flugsimulation **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Interactive Vision **Publisher:** THQ, (0190) 505 511 000 **Preis:** ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 166 MHz 32 MByte RAM 250 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 250 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 250 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Flightstick

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Grafisch biedere Simulation mit spannenden Missionen.

68%

SPIELSPASS